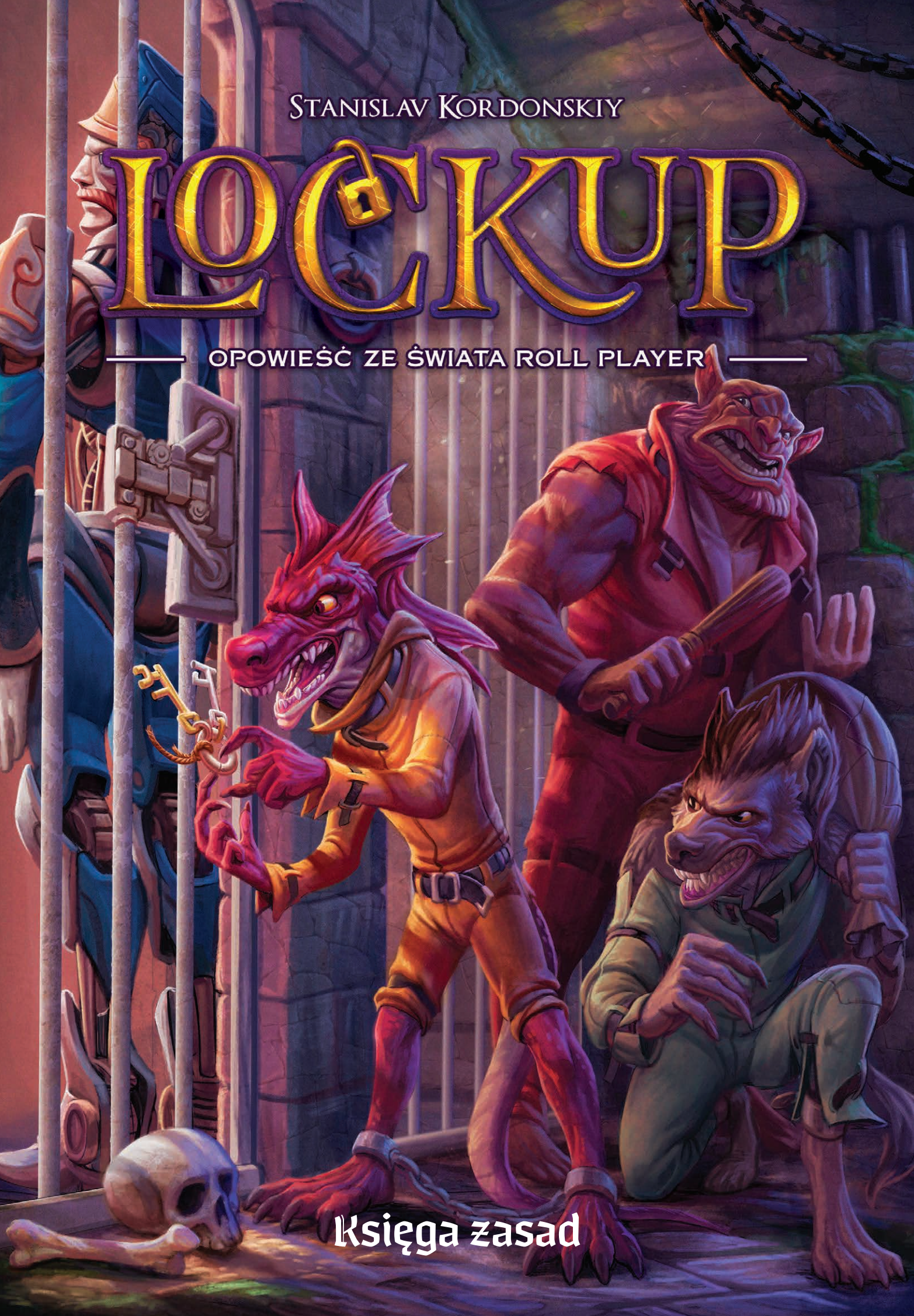


STANISLAV KORDONSKIY

LOCKUP

— OPOWIEŚĆ ZE ŚWIATA ROLL PLAYER —



Księga zasad

Wstęp

Gdy lojalne wojska króla Tarona z Nalos uporały się z inwazją Dragula, jego pojmanych sługusów wtrącono do więzienia Kulbak, skąd ucieczka jest praktycznie niemożliwa dzięki magicznie wzmocnionym murom i bezdusznym konstruktom-strażnikom. Raz do roku, podczas osobistej wizyty, król okazuje łaskę najtwardszej bandzie więźniów, która dostaje następnie szansę na wywalczenie wolności na arenie w królewskim koloseum.

Grasz właśnie taką bandą, której członkowie - gnolle, koboldy, postrachy, gobliny, czy insektoidy - zostali pojmani na polu bitwy i wtrąceni do więzienia Kulbak. Ale już za sześć krótkich tygodni król Taron przybędzie z wizytą i może to właśnie Wy dostaniecie szansę, by wywalczyć sobie wolność? Tylko czy uda się Wam do tego czasu zbudować odpowiednią reputację i zasłużyć na opinię najpotężniejszej bandy za kratami?

Cel gry

Jeżeli chcesz sobie poradzić w **Lockup**, musisz okazać się niezłym cwaniakiem przy rozstawianiu członków swojej bandy w poszczególnych lokacjach więzienia. Wyślij mięśniaka tam, gdzie będzie trzeba się trochę porozpychać, a tajniaka tam, gdzie wolisz nie wzbudzać podejrzeń strażników.

W każdej rundzie rozgrywki ten z graczy, który wyśle najsilniejszą załogę ze swojej bandy do danej lokacji zgarnia dostępną w niej nagrodę: szansę na zdobycie surowców, fantów z przemytu lub rekrutację przydatnych dla sprawy zbirów.

Tylko staraj się nie wzbudzać zbyt wielu podejrzeń strażników, bo zrobią nalot na cele i wszystko stracisz! Po sześciu rundach rozgrywki, ktokolwiek zdobył najwięcej gwiazdek reputacji, wygrywa grę!

- 1 plansza gry
- 30 żetonów bandziorów (6 na gracza)
- 5 cel więziennych (1 na gracza)
- 5 plansz bandy (1 na gracza)
- 5 znaczników reputacji (1 na gracza)
- 65 kostek surowców
 - 25 odpadków (zielone)
 - 15 żelaza (szare)
 - 15 mikstur (niebieskie)
 - 10 złota (żółte)
- 22 kostki siły
- 12 kostek podejrzeń
- 34 karty fantów
- 33 karty zbirów
- 28 kart ksiąg
- 18 kart celów
- 18 kart cech
- 5 kart pomocy
- 1 znacznik rundy
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 1 plansza strażników (tryb solo)
- 22 karty strażników (tryb solo)
- 8 kart lokacji (tryb solo)

Plansza gry

Plansza gry przedstawia twierdzę króla Tarona, znaną jako Więzienie Kulbak. Plansza ma dwie strony, jedną używaną w rozgrywce dla 1–2 graczy i drugą dla 3–5 graczy.

1. **Lokacje:** w więzieniu jest osiem numerowanych lokacji: SIŁOWNIA, KANAŁY, SZPITAL, KUŹNIA, KANTYNA, STOŁÓWKA, BLOK WIĘZIENNY i BIBLIOTEKA. Gracze będą obstawiać te lokacje członkami swojej bandy.
2. **Tor rundy:** znacznik rundy przesuwa się po tym torze, wyznaczając postęp gry i odmierzając czas sześciu tygodni, które pozostały do przybycia króla Tarona.
3. **Dziuple zbirów:** karty zbirów umieszczane są podczas rozgrywki odkryte w pięciu miejscach zwanych dziuplami. Dziuple zbirów przypisane są do konkretnych lokacji.
4. **Talia książek:** tu, w pobliżu BIBLIOTEKI, umieszcza się talię książek.
5. **Talia i wystawka fantów:** tu umieszcza się talię fantów, obok BLOKU WIĘZIENNEGO. Karty pobrane z tej talii będą umieszczane odkryte na wystawce fantów. Niektóre miejsca na fanty mają ikony określające, że używa się ich tylko przy określonej liczbie graczy.
6. **Tor reputacji:** tor ten okrąża planszę gry. Gracze przesuwiają swoje znaczniki reputacji za każdym razem, gdy zdobywają gwiazdki reputacji.
7. **Zapas kostek podejrzeń:** tutaj umieszcza się zapas kostek podejrzeń.





Żetony bandziorów

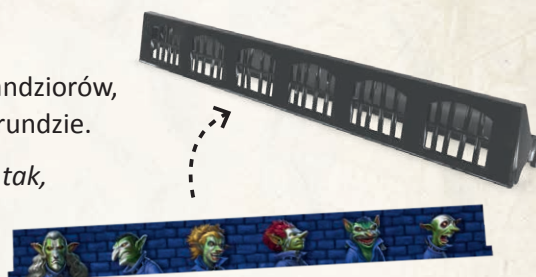
Banda każdego z graczy reprezentowana jest przez sześć żetonów bandziorów w odpowiednim kolorze. Żetony te rozmieszcza się w poszczególnych lokacjach więzienia. Każdy żeton ma dwie strony: front pokazuje wartość liczbową siły, a tył określa tylko kolor bandy, do której należy.

- **Tajniak** ma na żetonie wizerunek oka zamiast wartości siły.
- **Mięśniak** ma na żetonie wizerunek pięści zamiast wartości siły.

Cela więzienna

Cela więzienna to ramka, w której gracze umieszczają swoje żetony bandziorów, ukryte przed wzrokiem innych graczy aż do ich rozstawienia w każdej rundzie.

Pamiętaj: przed pierwszą rozgrywką wsuń kartonowe paski do ramek tak, aby wizerunki bandziorów były widoczne poprzez kraty.

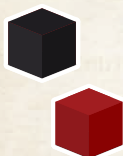
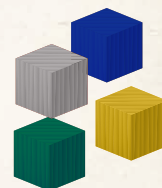


Plansza bandy

Każdy z graczy ma planszę swojej bandy, służącą do śledzenia siły swojego mięśniaka oraz liczby zgromadzonych kostek podejrzeń strażników. Plansza bandy pomaga również uporządkować zmajstrowane fanty, zrekrutowanych zbirów i zgromadzone surowce. Plansze bandy mają dwie strony, stronę A (standardową) i stronę B (zaawansowaną).

Kostki surowców

Są cztery różne surowce: **odpadki** (zielone), **mikstury** (niebieskie), **żelazo** (szare) i **złoto** (żółte). W trakcie gry gracze będą zbierać surowce i używać ich do majstrowania fantów i rekrutowania zbirów. Gdy gracz zdobywa surowiec, pobiera odpowiednią kostkę z zapasu. Gdy gracz zużywa surowiec, odkłada kostkę tego surowca do zapasu. Dostępność surowców jest ograniczona liczbą kostek surowców w pudełku gry.



Kostki siły i podejrzeń

Każdy z graczy ma zarówno **poziom siły**, jak i **poziom podejrzeń**. Poziom siły, określany przy pomocy liczby posiadanych kostek siły (czerwonych), reprezentuje siłę mięśniaka w bandzie gracza. Poziom podejrzeń, określony liczbą posiadanych kostek podejrzeń (czarnych), reprezentuje ile podejrzeń banda ściągnęła na siebie ze strony strażników.



Karty fantów

Gracze mogą majstrować zabronione fany w BLOKU WIĘZIENNYM, zużywając liczbę surowców określoną na karcie danego fanta. Zmajstrowane fany dostarczają gwiazdek reputacji, liczą się jako skarby, a mogą także zapewnić efekty specjalne.

- Wartość reputacji:** gdy gracz majstruje fant, natychmiast otrzymuje liczbę gwiazdek reputacji równą jego wartości.
- Efekty specjalne / skarby:** niektóre fany zapewniają efekty specjalne, określone w tym miejscu. Każdy fant liczy się także jako jeden lub więcej typów skarbów. Są trzy różne typy skarbów: tarcze (🛡️), klejnoty (💎) i czary (🔮).
- Nazwa:** Nazwa zabronionego fanta.
- Koszt w surowcach:** surowce, które gracz musi zużyć, by zmajstrować fant.

Karty zbirów

Karty zbirów reprezentują osadzonych w więzieniu Kulbak, którzy nie są związani z żadną bandą. Zbiry, które pojawiają się w każdej rundzie określają, które lokacje w więzieniu są monitorowane przez strażników. Gracze mogą rekrutować zbirów w STOŁÓWCE. Zrekrutowane zbiry dostarczają gwiazdek reputacji, mogą liczyć się jako skarby lub zapewniać efekty specjalne.

- Typ:** rasa, do której należy zbir.
- Efekty specjalne / skarby:** niektóre zbiry zapewniają efekty specjalne, określone w tym miejscu, a niektóre liczą się jako skarby. Są trzy różne typy skarbów: tarcze (🛡️), klejnoty (💎) i czary (🔮).
- Ikona podejrzenia:** określa, ile kostek podejrzenia umieszcza się w dziupli zbira (lokacji).
- Wartość reputacji:** na końcu gry gracz, który zrekrutował zbira otrzyma liczbę gwiazdek reputacji określoną przez opisane tu kryteria.



Karty ksiąg

Gracze mogą zaopatrzyć się w książki w BIBLIOTECIE. Karty ksiąg zawierają jednorazowe efekty, które mogą zostać zagrane w dowolnym momencie chyba, że ich tekst mówi inaczej. Gracze trzymają swoje karty ksiąg w ukryciu do momentu, gdy chcą je zagrać. Raz zagrane, karty ksiąg są odrzucane. Na końcu rozgrywki gracze otrzymują po jednej gwiazdce reputacji za każdą posiadaną kartę księgi, której nie zagrali.

Karty celów

By zdobyć dodatkowe gwiazdki reputacji, gracze mogą próbować osiągnąć cele opisane na kartach celów. Są trzy typy kart celów: **cele natychmiastowe**, **cele lidera** i **cele końcowe**. Jedna karta każdego typu jest losowo dobierana na początku rozgrywki. By osiągnąć cel z danej karty celu, gracz musi wypełnić określone na niej warunki.



Karty cech

Karty cech zapewniają każdemu graczowi wyjątkową pozycję startową na początku rozgrywki. Używa się ich tylko w trybie zaawansowanym (patrz TRYB ZAAWANSOWANY, str. 16).

Przygotowanie do gry



1. Plansza. Umieść planszę gry na środku stołu.

Upewnij się, że wybrałeś stronę właściwą dla liczby graczy: 1-2 graczy na jednej stronie, 3-5 graczy na drugiej stronie.

2. Znacznik rundy. Połóż znacznik rundy na polu oznaczonym "1" na torze rundy.

3. Zapas kostek. Umieść kostki podejrzeń na polu pośrodku planszy. Połóż kostki siły i surowców osobno obok planszy.

4. Talia fantów. Przetasuj talię fantów. Połóż ją zakrytą na oznaczonym miejscu na planszy (obok lokacji BLOK WIĘZIENNY).

5. Wystawka fantów. Pobierz z talii fantów liczbę kart równą liczbie graczy plus jeden. Umieść te karty odkryte na oznaczonych miejscach obok talii fantów.

***Uwaga:** miejsca na wystawce są oznaczone ikonami graczy by łatwiej określić, które z nich powinny zawierać karty fantów dla danej liczby graczy.*

6. Talia zbirów. Przetasuj talię zbirów. Umieść ją zakrytą w pobliżu planszy gry. Zostaw obok miejsce na stos odrzuconych kart zbirów.

7. Aktywne zbiry. Z talii zbirów pobierz pięć kart zbirów i umieść jedną odkrytą w każdej oznaczonej dziupli zbira na planszy gry (obok KANAŁÓW, SZPITALA, KUŹNI, KANTYNY I STOŁÓWKI).

8. Kostki podejrzeń. Dla każdego aktywnego zbira, który ma jedną lub więcej ikon podejrzeń, weź tyle samo kostek podejrzeń i umieść je w dziupli tego zbira.

9. Talia ksiąg. Przetasuj talię ksiąg. Połóż ją zakrytą na oznaczonym miejscu na planszy gry (obok BIBLIOTEKI).

10. Plansze bandy. Każdy z graczy umieszcza wybraną planszę bandy w swojej strefie gracza stroną "A" do góry. Następnie pobiera jedną kostkę siły z zapasu i umieszcza na planszy bandy.

11. Żetony bandziorów. Każdy z graczy pobiera sześć żetonów bandziorów w wybranym kolorze.

***Uwaga:** w rozgrywce dla 5 graczy, każdy z graczy odkłada swój żeton bandziora oznaczony "2" do pudełka.*

12. Cela więzienna. Każdy z graczy pobiera celę więzienną i umieszcza w niej swoje żetony bandziorów tak, aby były widoczne dla niego, ale ukryte przed innymi graczami.

13. Znaczniki reputacji. Każdy z graczy ustawia swój znacznik reputacji na polu oznaczonym "10" na torze reputacji.

14. Karty celów. Rozdziel karty celów według typu na trzy stosy: natychmiastowe, lidera i końcowe. Przetasuj osobno każdy ze stosów. Odkryj jedną kartę z każdego stosu i umieść ją w pobliżu planszy gry. Odłóż pozostałe karty do pudełka.

15. Pierwszy gracz. Przekaż znacznik pierwszego gracza temu z graczy, który ma opinię największego łobuza.



Rozgrywka

Rozgrywka w **Lockup** trwa sześć rund. Każda runda jest podzielona na trzy fazy, które muszą być rozgrywane w kolejności.

PRZEBIEG RUNDY

- I. Faza apelu
- II. Faza ciszy nocnej
- III. Faza obchodu

I. FAZA APELU

Podczas tej fazy gracze przydzielają swoje żetony bandziorów do poszczególnych lokacji w więzieniu. Rozpoczyna aktualny pierwszy gracz, a następnie pozostali zgodnie z ruchem wskazówek zegara tak długo, aż wszyscy odpuszczą (spasują).

Przydzielanie żetonów bandziorów

- W turze danego gracza może on przydzielić jeden lub więcej żetonów bandziorów do jednej lokacji.
- Gracz nie może przydzielić żetonów bandziorów do lokacji, do której przydzielił już żeton lub żetony w swojej wcześniejszej turze w tej samej rundzie.
- Nie ma ograniczenia liczby żetonów bandziorów wszystkich graczy, które mogą być przydzielone do jednej lokacji.
- Gracze nie mogą przydzielać żetonów bandziorów do BIBLIOTEKI.
- W każdej rundzie, każdy gracz może przydzielić do dwóch zakrytych żetonów bandziorów, ukrywając ich tożsamość przed rywalami. Pozostałe żetony gracza muszą zostać przydzielone odkryte.

Wyjątek! W grze dla dwóch graczy każdy z nich może przydzielić w rundzie maksymalnie trzy zakryte żetony.

Odpuszczanie

Jeżeli gracz nie ma na początku swojej tury więcej żetonów bandziorów do przydzielenia, musi odpuścić. Może również odpuścić jeżeli wciąż ma żetony, ale nie chce ich przydzielać. Jeżeli gracz raz odpuści, nie może dalej brać udziału w tej fazie rundy (to oznacza także, że nie może zagrywać w tej fazie kart ksiąg).

II. FAZA CISZY NOCNEJ

W trakcie tej fazy rozgrywa się osobno każdą lokację w kolejności określonej jej numerem (tzn. najpierw SIŁOWNIA, a na samym końcu BIBLIOTEKA). W każdej z lokacji gracze otrzymują nagrody zależne od łącznej siły przydzielonych do niej żetonów bandziorów. Aby rozegrać daną lokację, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Określ siłę każdej bandy

Odkryj wszystkie zakryte żetony w lokacji i dodaj do siebie siły żetonów bandziorów każdego z graczy przyporządkowanych do tej lokacji. Siła mięśniaka równa się zawsze liczbie kostek siły posiadanych przez danego gracza. Siła tajniaka wynosi zawsze zero (jeżeli żeton tajniaka jest jedynym żetonem gracza znajdującym się w tej lokacji, to graczowi wciąż może należeć się nagroda).

Następnie porównaj siłę band, by określić ich ranking siły - od najsilniejszej bandy do naj słabszej. Tylko gracze z co najmniej jednym żetonem w tej lokacji biorą udział w tym procesie. Jeżeli dwóch lub więcej graczy dysponuje tą samą siłą, kolejność ustala się według miejsca graczy przy stole: remisujący gracz, który jest najbliższy (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara) aktualnego pierwszego gracza uznawany jest za znajdujące się wyżej w rankingu siły.

Przykład: Wera gra Goblinami (kolor niebieski), a Paweł Gnollami (kolor fioletowy). Przyszedł czas rozegrać lokację SZPITAL. Wera ma w tej lokacji mięśniaka i cztery kostki siły na swojej planszy bandy co oznacza, że siła jej mięśniaka wynosi cztery. Paweł ma w tej lokacji dwa żetony: odkryty żeton tajniaka i dodatkowo jeden zakryty żeton. Odkrywa go i okazuje się, że ma on siłę cztery, dając mu łączną siłę także cztery. Ponieważ jednak Paweł ma znacznik pierwszego gracza, jest traktowany jako zwycięzca.



2. Ściągnij na siebie podejrzenia

Jeżeli w danej lokacji są jakiekolwiek kostki podejrzeń, gracz z największą siłą otrzymuje je wszystkie i umieszcza na swojej planszy bandy. Jeżeli jednak w lokacji obecny był także tajniak tego gracza, udaje mu się uniknąć podejrzeń, a kostki otrzymuje kolejny w rankingu siły gracz, który nie ma w tej lokacji swojego tajniaka.

Jeżeli gracze nie przydzielili do danej lokacji żadnych bandziorów lub wszyscy gracze przydzielili do niej swojego tajniaka, nikt nie ściąga na siebie podejrzeń, a kostki podejrzeń pozostają w danej lokacji.

Przykład: kontynuując poprzedni przykład, w SZPITALU jest jedna kostka podejrzeń. Paweł ma w tej lokacji najwięcej siły, ale ponieważ obecny jest w niej także jego tajniak, nie ściąga on na siebie podejrzeń strażników. Następna w kolejności rankingu siły jest Wera i to ona otrzymuje zamiast Pawła kostkę podejrzeń.

3. Odbierz nagrody

W kolejności rankingu siły każdy gracz z jednym lub większą liczbą żetonów w lokacji odbiera nagrodę (jeżeli ta mu przysługuje). Po odebraniu swoich nagród gracze odkładają swoje żetony bandziorów z danej lokacji do celi więziennej. (Pełna lista nagród w każdej lokacji: patrz NAGRODY LOKACJI, str. 11).

Uwaga: w przypadku, jeżeli tajniak jednego z graczy jest jedynym żetonem przydzielonym do danej lokacji, gracza traktuje się jako posiadającego tam najwięcej siły. Przydzielenie tajniaka uprawnia graczy do odebrania nagrody, ale już nie do otrzymania kostek podejrzeń.



4. Przesuń maruderów do Biblioteki.

Każdy z graczy, który nie zdobył nagrody, przesuwa swoje żetony z rozgrywanej lokacji do BIBLIOTEKI - chyba, że to BIBLIOTEKA jest akurat rozgrywana. W takiej sytuacji, gracze odkładają swoje żetony do swoich cel więziennych.

Uwaga: gracz może odmówić odebrania swojej nagrody w lokacji, aby jego żetony zostały przesunięte razem z maruderami do BIBLIOTEKI. Jeżeli do tego dojdzie, nagrody dla kolejnych w rankingu siły graczy nie zmieniają się.

III. FAZA OBCHODU

Uwaga: pomiń tę fazę w szóstej rundzie.

W trakcie tej fazy należy wykonać szereg czynności w celu przygotowania następnej rundy rozgrywki. Dodatkowo możliwe jest, że w jej trakcie dojdzie do nalotu.

1. Sprawdź limity surowców

Jeżeli dowolny z graczy przekroczy limit miejsca do przechowywania surowców, musi odrzucić surowce z powrotem do zapasu tak, by znów mieścić się w limicie. Jeżeli w rozgrywce używana jest strona "A" plansz bandy, limit przechowywania wynosi pięć surowców (oznaczonych przez pola surowców na planszy bandy). Gracze mogą jednak zwiększać swój limit majstrując odpowiednie fanty.

2. Uzupełnij wystawkę fantów

Jeżeli na wystawce fantów są puste miejsca, wypełnij je nowymi kartami z wierzchu talii fantów tak, aby liczba kart na wystawce była równa liczbie graczy plus jeden. (Pamiętaj: niektóre miejsca na fanty na wystawce są używane tylko dla określonej liczby graczy!)

3. Przesuń karty zbirów

Jeżeli w lokacji STOŁÓWKA znajduje się karta zbira, usuń ją z planszy i odłóż na stosie odrzuconych kart zbirów. Następnie, wszystkie pozostałe karty zbirów przesuń zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara tak daleko, jak to możliwe (tzn. tak, że pozostałe na planszy karty zbirów znajdują się w dziuplach o najwyższych numerach). Na końcu wypełnij puste dziuple zbirów nowymi kartami z wierzchu talii zbirów.

4. Dodaj kostki podejrzeń

W każdej lokacji, w której znajduje się karta zbira z jedną lub więcej ikonami podejrzeń, umieść tyle kostek podejrzeń, ile znajduje się ikon na karcie zbira. Jeżeli w zapasie nie ma wystarczającej liczby kostek podejrzeń, rozpoczyna się nalot (szczegóły rozgrywania nalotu: patrz NALOTY, str. 12). Po nalocie dodaj kostki podejrzeń według zwykłych zasad.

Koniec gry

Gra kończy się po sześciu rundach. Gdy to nastąpi, rozpoczyna się **ostatni nalot** (patrz NALOTY, str. 12). Ten ostatni nalot odbywa się zawsze, niezależnie od liczby kostek podejrzeń pozostałych w zapasie. Po zakończeniu ostatniego nalotu, gracze dokonują końcowego podliczania.

KOŃCOWE PODLICZANIE

- **Cel lidera:** gracz, który zakończył grę posiadając kartę lidera otrzymuje osiem gwiazdek reputacji (lub sześć gwiazdek reputacji w rozgrywce dla dwóch graczy).
- **Cel końcowy:** określ, którzy z graczy otrzymują gwiazdki reputacji za osiągnięcie celu z karty celu końcowego. (szczegóły: patrz OSIĄGANIE CELÓW, str. 13).
- **Zbiry:** każdy z graczy otrzymuje gwiazdki reputacji za zrekrutowanych zbirów. (szczegóły: patrz REKRUTOWANIE ZBIRÓW, str. 15).
- **Surowce:** każdy z graczy otrzymuje gwiazdkę reputacji za każdą posiadaną kostkę odpadków, mikstury i żelaza oraz dwie gwiazdki reputacji za każdą posiadaną kostkę złota.
- **Karty ksiąg:** każdy z graczy otrzymuje gwiazdkę reputacji za każdą nierozegraną kartę księgi na ręce.
- **Znacznik pierwszego gracza:** ktokolwiek posiada akurat znacznik pierwszego gracza, otrzymuje dwie gwiazdki reputacji.

Gracz z największą liczbą gwiazdek reputacji wygrywa! W przypadku remisu wygrywa gracz, z największą liczbą kart fantów. Jeżeli ciągle jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Nagrody lokacji

Każda z ośmiu więziennych lokacji oferuje inne nagrody w zależności od siły bandy każdego z graczy. Niektóre z tych nagród nie są dostępne w rozgrywce na planszy dla 1-2 graczy. Wszystkie zdobyte w lokacjach nagrody mogą być użyte natychmiast.



SIŁOWNIA

- Gracz o **największej sile** zdobywa jedną kostkę siły. Gracz ten natychmiast przejmuje także znacznik pierwszego gracza - chyba, że już go posiada.
- Gracz o **drugiej największej sile** zdobywa jedną kostkę siły.
***Uwaga:** dostępne tylko w rozgrywce dla trzech lub więcej graczy.*

KANAŁY

- Gracz o **największej sile** zdobywa trzy kostki odpadków (lub dwie kostki odpadków w rozgrywce dla 2 graczy).
- Gracz o **drugiej największej sile** zdobywa dwie kostki odpadków.
***Uwaga:** dostępne tylko w rozgrywce dla czterech lub więcej graczy.*
- W kolejności rankingu siły, każdy kolejny gracz z **co najmniej jednym żetonem bandziora** w tej lokacji otrzymuje jedną kostkę odpadków.



SZPITAL

- Gracz o **największej sile** zdobywa trzy kostki mikstury (lub dwie kostki mikstury w rozgrywce dla 2 graczy).
- Gracz o **najmniejszej sile** zdobywa jedną kostkę mikstury.

***Uwaga:** jeżeli tylko jeden gracz przydzielił żetony do tej lokacji, pobiera nagrodę za największą siłę, ale nie pobiera nagrody za najmniejszą siłę.*

***Przykład:** Wera, Paweł, Artur i Diana przydzielili swoje żetony bandziorów do SZPITALA. Wera ma łączną siłę sześć. Paweł, Artur i Diana mają wszyscy siłę cztery. Wera zdobywa trzy kostki mikstury, ponieważ ma największą siłę. Paweł ma znacznik pierwszego gracza, więc jest traktowany jako drugi najsilniejszy. Posuwając się naprzód zgodnie z ruchem wskazówek zegara, Artur jest trzeci, a Diana ostatnia. Ponieważ Diana jest traktowana jako mająca najmniej siły w rankingu, otrzymuje 1 kostkę mikstury. Paweł i Artur nie zdobywają żadnej nagrody, a ich żetony zostają przeniesione do BIBLIOTEKI.*

KUŹNIA

- Gracz o **największej sile** zdobywa dwie kostki żelaza.
- Gracz o **drugiej największej sile** zdobywa jedną kostkę żelaza.



KANTYNA

- Gracz o **największej sile** zdobywa jedną kostkę dowolnie wybranego surowca.
- Gracz o **drugiej największej sile** może wymienić jedną dowolną posiadaną kostkę surowca na jedną kostkę dowolnego innego surowca z zapasu.
***Uwaga:** dostępne tylko w rozgrywce dla trzech lub więcej graczy.*
- W kolejności rankingu siły, każdy kolejny gracz z **co najmniej jednym żetonem bandziora** w tej lokacji może wymienić dowolne dwie posiadane kostki surowca na jedną kostkę dowolnego innego surowca z zapasu.

STOŁÓWKA

- Gracz o **największej sile** może zrekrutować jednego zbira wydając jedną kostkę dowolnego surowca lub zrekrutować dwóch zbirów wydając cztery dowolne kostki surowców (patrz REKRUTOWANIE ZBIRÓW, str. 15).
- Gracz o **drugiej największej sile** może zrekrutować jednego zbira wydając jedną kostkę dowolnego surowca lub zrekrutować dwóch zbirów wydając pięć dowolnych kostek surowców.
- W kolejności siły, każdy inny gracz, który przydzielił do tej lokacji co najmniej jeden żeton bandziora może zrekrutować jednego zbira wydając dowolne dwie kostki surowców.



BLOK WIĘZIENNY

- W kolejności rankingu siły, każdy gracz z co najmniej jednym żetonem bandziora przydzielonym do tej lokacji może zmajstrować lub zaklepać jeden fant (patrz MAJSTROWANIE FANTÓW, str. 14).

BIBLIOTEKA

- Gracz o **największej sile** pobiera dwie karty z talii ksiąg, zatrzymuje jedną wybraną i odkłada drugą, zakrytą, na spód talii ksiąg.
- Gracz o **drugiej największej sile** pobiera jedną kartę z talii ksiąg.
- Gracz o **trzeciej największej sile** pobiera jedną kartę z talii ksiąg.



Naloty

Kiedy rozpoczyna się nalot, wszyscy gracze porównują liczbę kostek podejrzeń na swoich planszach bandy by sprawdzić, kto straci reputację za ściągnięcie podejrzeń strażników.

Gracz, który ma najwięcej kostek podejrzeń natychmiast traci **osiem gwiazdek reputacji**, a gracz z drugą największą liczbą kostek podejrzeń traci **cztery gwiazdki reputacji**. Przesuń odpowiednio znaczniki reputacji na torze reputacji (żaden gracz nie może zejść poniżej zera na torze reputacji).

Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma (taką samą) największą liczbę kostek podejrzeń, każdy z nich traci cztery gwiazdki reputacji i nikt nie traci gwiazdek reputacji za drugą największą liczbę kostek podejrzeń. Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma (taką samą) drugą największą liczbę kostek podejrzeń, każdy z nich traci dwie gwiazdki reputacji.

Wyjątek! W rozgrywce dla 2 graczy, gracz z największą liczbą kostek podejrzeń traci sześć gwiazdek reputacji (zamiast ośmiu). Drugi z graczy nie traci żadnych gwiazdek reputacji za posiadanie drugiej największej liczby kostek podejrzeń. Jeżeli obu graczy ma tyle samo kostek podejrzeń, żaden z nich nie traci gwiazdek reputacji.

Po odjęciu gwiazdek reputacji, odłóż do zapasu wszystkie kostki podejrzeń - zarówno te posiadane przez graczy, jak i te znajdujące się nadal w lokacjach.



Osiąganie celów

Są trzy typy celów: cele lidera, cele natychmiastowe i cele końcowe. W każdej rozgrywce będzie do osiągnięcia jeden cel każdego rodzaju. Jeżeli gracz spełni warunki z danej karty celu, osiąga ten cel natychmiast, w dowolnym momencie rozgrywki.

KARTY CELÓW LIDERA

Cele lidera można osiągać w trakcie rozgrywki, może też dojść do sytuacji, w której karta przechodzi z rąk do rąk graczy.

Kiedy gracz osiąga cel lidera, pobiera kartę tego celu - z miejsca obok planszy lub od innego gracza - i umieszcza go w swojej strefie gracza. Reputacja za karty celów lidera jest podliczana na końcu rozgrywki.

By osiągnąć cel lidera, gracz musi posiadać w danym momencie najwięcej skarbów lub zbirów danego typu (powyżej określonego na karcie minimum). Po osiągnięciu celu, jeżeli inny gracz wyprzedzi w późniejszej części rozgrywki posiadacza karty, przejmuje tę kartę celu. Jeżeli jednak uda mu się tylko wyrównać wynik posiadacza karty, nie zmienia ona właściciela.

Uwaga: gracz, który kończy grę z kartą celu lidera otrzymuje osiem gwiazdek reputacji (lub sześć gwiazdek w rozgrywce dla dwóch graczy).

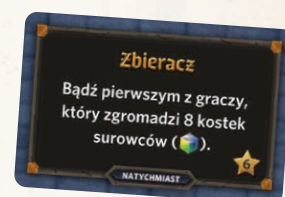


KARTY CELÓW NATYCHMIASTOWYCH

Cele natychmiastowe osiąga się podczas rozgrywki.

Każdy z celów natychmiastowych może być osiągnięty tylko przez jednego gracza. Kiedy gracz osiąga cel natychmiastowy, pobiera jego kartę z miejsca obok planszy i umieszcza w swojej strefie gracza. Reputacja z kart celów natychmiastowych jest podliczana natychmiast.

By osiągnąć cel natychmiastowy, gracz musi pierwszy spełnić jego warunek. Gdy to się stanie, cel nie może zostać osiągnięty przez innego gracza.



KARTY CELÓW KOŃCOWYCH

Karty celów końcowych są podliczane dopiero podczas końcowego podliczania.

Niektóre z celów końcowych mogą być osiągnięte tylko przez jednego lub dwóch graczy. By osiągnąć jeden z tych celów, gracz musi mieć na końcu rozgrywki najwięcej fantów danego typu skarbu (lub być na drugim miejscu pod względem ich posiadanej liczby). Gracz z największą ich liczbą otrzymuje osiem gwiazdek reputacji, gracz z drugą największą liczbą otrzymuje cztery gwiazdki. Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma taką samą, największą liczbę fantów, każdy z nich otrzymuje po cztery gwiazdki i nikt nie dostaje gwiazdek reputacji za drugie miejsce. Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma taką samą, drugą największą liczbę fantów, każdy z nich otrzymuje po dwie gwiazdki.

Wyjątek! W rozgrywce dla dwóch graczy, gracz z największą liczbą fantów danego typu skarbu otrzymuje sześć gwiazdek reputacji (zamiast ośmiu). Drugi z graczy nie otrzymuje gwiazdek reputacji za drugie miejsce. Jeżeli obu graczy ma tyle samo fantów danego typu, żaden nie otrzymuje gwiazdek reputacji.



Pozostałe cele końcowe określają po prostu warunek otrzymania dodatkowych gwiazdek reputacji, który może zostać spełniony przez wszystkich graczy.

Majstrowanie fantów

Fanty majstrować można na BLOKU WIĘZIENNYM. Można majstrować tam tylko fanty z odkrytych kart znajdujących się na wystawce fantów lub takie, które zostały wcześniej zaklepane.

MAJSTROWANIE FANTÓW

Aby zmajstrować fant, gracz wybiera kartę fanta z wystawki lub kartę fanta, którą wcześniej zaklepał. Następnie, gracz musi zużyć surowce w liczbie równej kosztowi karty i umieścić ją odkrytą w swojej strefie gracza. Gracz ten natychmiast otrzymuje gwiazdki reputacji równe wartości reputacji tego fanta i rozgrywa ewentualne efekty specjalne.

ZAKLEPYWANIE FANTÓW

Aby zaklepać fant, gracz zużywa jedną dowolną kostkę surowca, następnie pobiera wybraną kartę z wystawki fantów i umieszcza ją zakrytą w swojej strefie gracza. Nie ma limitu liczby kart, które gracz może mieć zaklepane. Gracz może też w dowolnej chwili podejrzeć swoje zaklepane karty.

Ikony efektów specjalnych

Niektóre fanty i zbiry uruchamiają specjalne efekty, gdy zostaną zmajstrowane/zrekrutowane:



Pobierz surowiec: gracz pobiera jedną kostkę wskazanego surowca (odpadków, mikstur, żelaza, złota) z zapasu i umieszcza ją na swojej planszy bandy.



Usuń podejrzenie: gracz usuwa ze swojej planszy bandy jedną kostkę podejrzeń i umieszcza ją z powrotem w zapasie kostek podejrzeń.



Przełącz podejrzenie: gracz przenosi jedną kostkę podejrzeń ze swojej planszy bandy na planszę bandy wybranego przeciwnika.



Zyskaj siłę: gracz zyskuje jedną kostkę siły z zapasu i umieszcza ją na swojej planszy bandy.



Pobierz księgę: gracz pobiera jedną kartę z talii ksiąg.



Zwiększ limit przechowywania: limit przechowywania surowców gracza zwiększa się o jeden. Może on teraz zatrzymać jedną dodatkową kostkę surowca na swojej planszy bandy podczas sprawdzania limitu surowców w trakcie fazy obchodu.



Wymień surowiec: gracz może natychmiast wymienić jedną kostkę surowca ze swojej planszy bandy na inną dowolnie wybraną kostkę surowca z zapasu.



Wybierz księgę: gracz dobiera dwie karty z talii ksiąg, wybiera jedną z nich i odkłada drugą zakrytą na spód talii ksiąg.

Rekrutowanie zbirów

Zbirów rekrutować można w STOŁÓWCE. Można rekrutować tam tylko karty zbirów znajdujące się odkryte w dziuplach zbirów na planszy gry.

Jest kilka rodzajów zbirów. Niektórzy są po prostu warci określoną na ich karcie liczbę gwiazdek reputacji, niektórzy pozwalają zdobyć gwiazdki reputacji w inny, wyjątkowy sposób. Gdy gracz rekrutuje zbira, może także otrzymać skarby i/lub skorzystać z jednorazowego efektu specjalnego.



BANDYCI

Bandyci są warci trzy gwiazdki reputacji na końcu rozgrywki. Przed zrekrutowaniem bandyty, przy dodawaniu kostek podejrzeń w fazie obchodu, dodaj do jego lokacji także jedną kostkę surowca opisanego na jego karcie. Podczas kolejnej fazy ciszy nocnej, gracz z największą siłą w tej lokacji otrzymuje tę kostkę surowca razem z pozostałymi nagrodami.

KULTYŚCI

Kultyści są warci tym więcej gwiazdek reputacji, im więcej fantów posiada gracz. Na końcu rozgrywki każdy kultysta jest wart tyle gwiazdek reputacji, ile fantów ma gracz. *Dla przykładu, jeżeli gracz kończy rozgrywkę mając trzech kultystów i cztery fanty, zdobywa 12 gwiazdek reputacji ($3 \times 4 = 12$).*



DEMONY

Demony są warte tym więcej gwiazdek reputacji, im więcej skarbów posiada gracz. Na końcu rozgrywki każdy demon jest wart dwie gwiazdki reputacji za każdą ikonę skarbu. *Dla przykładu, jeżeli gracz kończy rozgrywkę z 1 demonem i 8 ikonami skarbów na kartach w swojej strefie gracza, otrzymuje 16 gwiazdek reputacji ($2 \times 8 = 16$).*

KRASNOLUDY

Krasnoludy są warte tym więcej gwiazdek reputacji, im więcej krasnoludów gracz zrekrutuje. Na końcu rozgrywki, gracz zdobywa 1|3|7|12|18|25|30 gwiazdek reputacji za zrekrutowanie odpowiednio 1|2|3|4|5|6|7+ krasnoludów. *Dla przykładu, jeżeli gracz kończy rozgrywkę z czterema krasnoludami, zdobywa 12 gwiazdek reputacji.*



HOBGOBLINY

Hobgobliny są warte tym więcej gwiazdek reputacji, im więcej kostek siły posiada gracz. Na końcu rozgrywki, każdy hobgoblin jest wart jedną gwiazdkę reputacji za każdą kostkę siły. *Dla przykładu, jeżeli gracz kończy rozgrywkę z trzema hobgoblinami i pięcioma kostkami siły, zdobywa 15 gwiazdek reputacji ($3 \times 5 = 15$).*

SZCZUROLUDZIE

Szczuroludzie są warci tym więcej gwiazdek reputacji, im więcej szczuroludzi gracz zrekrutuje. Na końcu rozgrywki, gracz zdobywa -3|1|6|13|25 gwiazdek reputacji za zrekrutowanie odpowiednio 1|2|3|4|5+ szczuroludzi. *Dla przykładu, jeżeli gracz kończy rozgrywkę z jednym szczuroludziem, traci trzy gwiazdki reputacji.*



ŁUPIEŻCY

Łupieżcy są warci dwie gwiazdki reputacji na końcu rozgrywki.

Rozgrywka zaawansowana

Tryb zaawansowany umożliwia rozgrywkę, w której każda banda rozpoczyna z innymi warunkami początkowymi oraz wyjątkową cechą ze świata Roll Player. Czy uda Ci się zwyciężyć grając chciwymi goblinami, złośliwymi insektoidami lub ambitnymi gnollami?

Przygotuj rozgrywkę jak dla gry podstawowej, uwzględniając następujące zmiany:

1. Gracze rozpoczynają na polu "0" na torze reputacji, zamiast na polu "10".
2. Gracze nie otrzymują automatycznie żadnych kostek siły.
3. Gracze używają zaawansowanej strony swojej planszy bandy (strona B).
 - Skorzystaj z premii początkowych opisanych w polu rozgrywka zaawansowana na planszy bandy.
 - Pobierz wskazaną na planszy bandy liczbę początkowych kostek siły i podejrzeń. (gobliny i koboldy rozpoczynają nie posiadając żadnych kostek siły.)
 - Limit przechowywania surowców może być inny.
4. Po wylosowaniu kart celów i ustaleniu pierwszego gracza, przetasuj talię cech i rozdaj z niej każdemu graczowi po dwie karty.
5. Rozpoczynając od gracza ostatniego w kolejności rozgrywania rundy i poruszając się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera jedną z otrzymanych kart cech i umieszcza ją odkrytą obok swojej planszy bandy. Gracze otrzymują natychmiast wszystkie premie opisane na wybranej karcie cechy.
6. Odtóż niewykorzystane karty cech razem z resztą talii cech do pudełka.

Uwaga: jeżeli gracz otrzymuje kartę zbira jako premię początkową, zyskuje także natychmiast efekt specjalny i/lub skarby, opisany na tej karcie zbira.

Rozgrywka solo

W rozgrywce dla jednego gracza Twoja banda zostaje odizolowana w starym skrzydle więzienia. Zamiast z innymi bandami, będziesz rywalizował z automatycznym przeciwnikiem - strażnikami.

PLANSZA STRAŻNIKÓW

Planszy strażników używa się do śledzenia liczby kostek siły, podejrzeń i surowców strażników oraz uporządkowania posiadanych przez nich kart zbirów i fantów. Strażnicy mogą przechowywać nieograniczoną ilość surowców.



TALIA STRAŻNIKÓW

Talia strażników reprezentuje "klawiszy", mechanicznych strażników więzienia Kulbak. Talia składa się z 12 kart strażników. Siedmiu z nich używa się w każdej rozgrywce, pozostałe 5 kart będzie się różnić w zależności od wybranego poziomu trudności: zwykłego, wymagającego lub kozackiego.



TALIA LOKACJI

Talia lokacji składa się z ośmiu kart. Sześć z nich pokazuje konkretne lokacje wewnątrz więzienia: SIŁOWNIĘ, KANAŁY, SZPITAL, KUŹNIĘ, KANTYNĘ oraz STOŁÓWKĘ. Pozostałe dwie karty to karty PO SŁUŻBIE.

ROZGRYWKA SOLO - PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę jak dla rozgrywki dwuosobowej, uwzględniając poniższe zmiany:

1. Nie używaj karty celu natychmiastowego.
2. Usuń obie karty "Wielka Księga Skradania" oraz obie karty "Cięcie Rżnięcie" z talii ksiąg.
3. Umieść znacznik reputacji drugiego koloru na polu "10" na torze reputacji, by oznaczyć strażników. Pozostałe elementy gry w tym kolorze odłóż do pudełka.
***Uwaga:** rozrywka dla jednego gracza może być rozgrywana również w trybie zaawansowanym. W takim przypadku umieść znacznik reputacji strażników na polu "20" zamiast "10" na torze reputacji.*
4. Umieść planszę strażników w osobnej strefie gry, tworząc strefę strażników, a następnie umieść na tej planszy jedną kostkę siły.
5. Stwórz talię strażników, tasując razem karty strażników dwóch różnych kolorów, zgodnie z wybranym przez siebie poziomem trudności (patrz POZIOMY TRUDNOŚCI, str. 19). Umieść tę talię zakrytą w strefie strażników.
6. Przetasuj talię lokacji i umieść ją zakrytą w strefie strażników.
7. Połóż znacznik pierwszego gracza w strefie strażników.

ROZGRYWKA SOLO - FAZA APELU

Na początku tej fazy dobierz 7 kart strażników i połóż je pojedynczo zakryte kolejno w każdej z pierwszych siedmiu lokacji: SIŁOWNI, KANAŁACH, SZPITALU, KUŹNI, KANTYNI, STOŁÓWCE i BLOKU WIĘZIENNYM. Odłóż pozostałe pięć kart strażników zakryte z powrotem do talii strażników.

W trakcie tej fazy gracz i strażnicy będą na zmianę rozgrywać swoje tury, rozpoczynając od tego, kto obecnie posiada znacznik pierwszego gracza.

Tury strażników: w każdej turze strażników, gracz odkrywa jedną z zakrytych kart strażników, a następnie odkrywa wierzchnią kartę z talii lokacji.

- jeżeli odkryta karta lokacji reprezentuje konkretną lokację na planszy, odkryj wierzchnią kartę z talii strażników i umieść ją we wskazanej lokacji.
- jeżeli odkryta zostanie karta PO SŁUŻBIE, nic się nie dzieje.

Tury gracza: w każdej ze swoich tur gracz przydziela jeden lub więcej żetonów bandziorów do lokacji zgodnie ze zwykłymi zasadami, jak w rozgrywce wieloosobowej.

Jak tylko gracz przydzieli wszystkie swoje żetony, faza kończy się natychmiast - innymi słowy, strażnicy nie rozgrywają już kolejnej tury.

***Uwaga:** jeżeli gracz zagra kartę księgi "Atlas Kryjówek", może odkryć dowolną zakrytą kartę strażnika zamiast podejrzeć zakryty żeton bandziora (skoro strażnicy nie mają żetonów).*

ROZGRYWKA SOLO - FAZA CISZY NOCNEJ

Podczas tej fazy wszystkie lokacje są rozgrywane w kolejności, podobnie jak w grze dla wielu graczy. Opisane poniżej lokacje mają jednak dodatkowe zasady dla strażników.

Kantyna

Jeżeli strażnicy mają najwięcej siły, otrzymują jedną kostkę surowca, którego mają najmniej. Jeżeli mają taką samą najmniejszą ilość kilku surowców, wybierają ten, który jest najrzadszy (rzadkość: złoto > żelazo > mikstury > odpadki). Jeżeli strażnicy są obecni, ale nie mają w tej lokacji najwięcej siły, nie otrzymują nic.

Stołówka

Jeżeli strażnicy mają najwięcej siły, przejmują dwie karty zbirów, którzy mają najwięcej ikon podejrzeń, bez wydawania żadnych surowców. Jeżeli jest więcej zbirów z taką samą największą liczbą ikon podejrzeń, strażnicy wybiorą tych z lokacji o najniższych numerach (tzn. tych najbliżej KANAŁÓW). Jeżeli strażnicy są obecni, ale nie mają w tej lokacji największej siły, nie łapią nikogo.

***Uwaga:** gdy strażnicy przejmą kartę zbira, otrzymują także wszystkie efekty specjalne i/lub skarby opisane na tej karcie. Jeżeli efekt specjalny karty umożliwia strażnikom pobranie karty księgi, zamiast tego otrzymują gwiazdkę reputacji.*

Blok Więzienny

Jeżeli to możliwe, strażnicy będą majstrować fanty, zużywając wymagane surowce. Strażnicy wybiorą zawsze fant o największej wartości reputacji, bądź z wystawki, bądź z wcześniej zaklepanych. Jeżeli muszą wybrać pomiędzy kilkoma fantami o tej samej wartości reputacji, wybiorą ten, znajdujący się bliżej talii fantów.

***Uwaga:** jeżeli strażnicy mogą zużyć "dowolny surowiec" przy majstrowaniu fanta, wybiorą ten najmniej rzadki (rzadkość: złoto > żelazo > mikstury > odpadki).*

Jeżeli strażnicy nie mogą zmajstrować fanta, zaklepią go, nie zużywając na to surowca. Strażnicy zawsze wybiorą fant o największej wartości reputacji. Jeżeli kilka fantów ma tę samą wartość reputacji, wybiorą ten znajdujący się bliżej talii fantów.

Biblioteka

Karty strażników nigdy nie są umieszczane w BIBLIOTECIE bezpośrednio, ale mogą zostać tu przesunięte jeżeli nie zdobędą nagrody w innej lokacji. Jeżeli strażnicy mają najwięcej siły lub są na drugim miejscu w tej lokacji, otrzymują jedną gwiazdkę reputacji zamiast pobierać kartę księgi.

ROZGRYWKA SOLO - FAZA OBCHODU

Poniżej opisano zmiany zasad dla tej fazy.

Limit przechowywania surowców

Gracz musi odrzucić surowce przekraczające jego limit przechowywania, jednak strażnicy nie mają takiego limitu i mogą przechowywać dowolną ilość surowców.

Naloty

Jeżeli to gracz ma najwięcej kostek podejrzeń, traci sześć gwiazdek reputacji i wszystkie kostki podejrzeń (zarówno gracza, jak i strażników) wracają do zapasu. Jeżeli to strażnicy mają najwięcej kostek podejrzeń, tracą sześć gwiazdek reputacji i ich kostki podejrzeń wracają do zapasu, ale kostki podejrzeń gracza zostają na jego planszy bandy. Jeżeli gracz i strażnicy mają tyle samo kostek podejrzeń, nikt nie traci gwiazdek reputacji, a wszystkie kostki podejrzeń wracają do zapasu.

Przetasuj talie

Na końcu tej fazy odłóż wszystkie karty lokacji do talii lokacji i przetasuj ją. Następnie odłóż wszystkie karty strażników do talii strażników i także ją przetasuj.

ROZGRYWKA SOLO - KONIEC GRY

Po sześciu rundach następuje koniec gry. Rozegraj ostatni, finałowy nalot niezależnie od liczby kostek podejrzeń pozostałych w zapasie. Następnie przeprowadź końcowe podliczanie tak samo, jak w rozgrywce dla dwóch graczy.

***Wyjątek!** Strażnicy nie otrzymują gwiazdek reputacji za posiadane kostki odpadków, mikstury i żelaza, ale otrzymują dwie kostki reputacji za każdą posiadaną kostkę złota.*

Po zakończeniu podliczania, jeżeli gracz ma więcej gwiazdek reputacji niż strażnicy, wygrywa! W innym przypadku wygrywają strażnicy. W przypadku remisu również wygrywają strażnicy.

ROZGRYWKA SOLO - EFEKTY SPECJALNE

Pobierz księgę

Jeżeli strażnicy w wyniku efektu specjalnego mieliby otrzymać księgę, otrzymują zamiast tego jedną gwiazdkę reputacji.

Zwiększenie limitu przechowywania

Strażnicy nie mają limitu przechowywania, dlatego efekt ten nie daje im żadnych korzyści.

Wymień surowce

Jeżeli strażnicy mogą wymienić surowce, wymienią te, których mają najwięcej na te, których mają najmniej. Jeżeli jest kilka możliwości takiej wymiany, strażnicy wymienią zawsze najmniej rzadki surowiec na najrzadszy.

ROZGRYWKA SOLO - POZIOMY TRUDNOŚCI

Lokalny dołek (zwykły)

Aby stworzyć talię strażników, przetasuj razem siedem niebieskich i pięć zielonych kart strażników.

Stara twierdza (wymagający)

Aby stworzyć talię strażników, przetasuj razem siedem niebieskich i pięć żółtych kart strażników.

Supertajne lochy (kozacki)

Aby stworzyć talię strażników, przetasuj razem siedem niebieskich i pięć czerwonych kart strażników.

Na poziomie wymagającym i kozackim w grze będzie jedna karta strażnika z efektem specjalnym. Gdy gracz odkryje tę kartę w lokacji podczas fazy ciszy nocnej, musi dobrać wierzchnią kartę z talii strażników i położyć ją zakrytą w tej lokacji. Jeżeli jednak w talii strażników nie ma kart, nic się nie dzieje.

Autorzy

Autor gry: Stanislav Kordonskiy

Producenci: Keith Matejka i John Brieger

Ilustracje: Lucas Ribeiro i John Ariosia

Projekt graficzny: Luis Francisco

Korekta: Scott Bogen i Dustin Schwartz

Edycja Polska: Ogry Games

Jacek *Chlebak* Chlebowski

Michał *Leżak* Leżański

Antoni *Monka* Mączyński

Masz pytania? Odwiedź nas na

facebook.com/ogrygames
ogrygames.com

Partnerzy medialni edycji polskiej:



~ Skróty zasad ~

PRZEBIEG ROZGRYWKI

I. Faza apelu

Kolejno przydzielacie żetony bandziorów, aż wszyscy odpuszczą. Każdy gracz może przydzielić do dwóch zakrytych żetonów (dla 2G: do trzech zakrytych żetonów).

II. Faza ciszy nocnej

Rozegraj lokacje w kolejności ich numerów. W każdej z nich określ siłę band, ściągnij na graczy podejrzenia, odbierz nagrody i przenieś maruderów do BIBLIOTEKI.

III. Faza obchodu

Sprawdź limity surowców, wypełnij wystawkę fantów, przesunij karty zbirów i dodaj kostki podejrzeń (rozgrywając nalot, jeśli to konieczne).

KOŃCOWE PODLICZANIE

Cel lidera: ktokolwiek posiada tę kartę na końcu gry zdobywa osiem gwiazdek reputacji (dla 2G: sześć gwiazdek reputacji).

Cel końcowy: może go osiągnąć wielu graczy naraz. Każda z kart ma inne zasady punktowania.

Karty zbirów: gracze zdobywają gwiazdki reputacji zgodnie z zasadami opisanymi na kartach zrekrutowanych zbirów.

Surowce: gracze zdobywają jedną gwiazdkę reputacji za każdą posiadaną kostkę odpadków, mikstury i żelaza oraz dwie gwiazdki reputacji za każdą kostkę złota.

Karty ksiąg: gracze zdobywają jedną gwiazdkę reputacji za każdą nierozegraną kartę księgi.

Znacznik pierwszego gracza: ktokolwiek posiada znacznik pierwszego gracza na końcu gry, zdobywa dwie gwiazdki reputacji.



PRZEWODNIK PO LOKACJACH

Siłownia: zdobądź kostki siły (i przejmij znacznik pierwszego gracza)

Kanały: zdobądź kostki odpadków

Szpital: zdobądź kostki mikstury

Kuźnia: zdobądź kostki żelaza

Kantyna: zdobądź dowolne surowce lub wymień swoje surowce na inne

Stołówka: rekrutuj zbirów

Blok więzienny: zmajstruj lub zaklep fanty

Biblioteka: zdobądź karty ksiąg

IKONY EFEKTÓW SPECJALNYCH



Gracz pobiera z zapasu jedną kostkę wskazanego surowca.



Gracz zwraca do zapasu jedną kostkę podejrzeń.



Gracz przekazuje jedną kostkę podejrzeń innemu, wybranemu przez siebie graczowi.



Gracz pobiera z zapasu jedną kostkę siły.



Gracz pobiera jedną kartę księgi.



Limit przechowywania surowców gracza wzrasta o jeden.



Gracz może wymienić posiadaną jedną kostkę surowca na dowolną inną z zapasu.



Gracz pobiera dwie karty ksiąg, wybiera i zatrzymuje jedną, a drugą zakrytą odkłada na spód talii ksiąg.