



Lutnik

SZTUKA INSTRUMENTU

Instrukcja



PAVERSON
GAMES



Rozgrywka w „Lutnika” zabiera graczy do Europy Zachodniej w szczytowym okresie muzyki klasycystycznej, gdzie sztuka instrumentu opierała się na utalentowanych rzemieślnikach, mecenasach sztuki, wirtuozach i sławnych kompozytorach, takich jak Bach, Mozart czy Beethoven.

Twój rodzinny zakład lutniczy zdobędzie prestiż, zapewniając wymagającym patronom kunsztowne instrumenty, poruszające występy i niezbędne naprawy. W zamian, dopóki starczy im cierpliwości, patroni będą odwdzięczać się podarkami. Jeśli jednak wyczerpie im się ta cierpliwość i ich wsparcie nie przyniesie pożądanych rezultatów – opuszczą cię, a prestiż twojej rodziny na tym ucierpi.

W trakcie rozgrywki twoja rodzina będzie się powiększała, przyjmowała nowych patronów, zdobywała plany wyrafinowanych instrumentów, pozyskiwała materiały, obrabiała je w pracowni, ćwiczyła do występów, wykonywała naprawy i wiele więcej. Konkurencja jednak nie śpi – twoi rywale zrobią wszystko, by zająć zaszczytne krzesła liderów w orkiestrze.

Najlepsi rzemieślnicy mogą zdobyć prestiż dostatecznie wielki, by zwrócić na siebie uwagę również koronowanych głów. Weź więc dłuto i czeladnika bądź dwóch do pomocy i szlifuj swoje umiejętności!



PRZEWODNIK DLA POCZĄTKUJĄCYCH: Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka w „Lutnika”, proponujemy jednocześnie z tą broszurą zapoznać się z książeczką „**Próba generalna**”. Prowadzi ona grupę 3–4 graczy przez pierwszą rundę rozgrywki i uczy podstaw o fazach gry. Czasami odwołuje się do niniejszej instrukcji w kwestiach przygotowania i zaawansowanych mechanik, zatem warto trzymać tę broszurę w pobliżu.

Zasady gry solo znajdują się w książeczce „Próba generalna”.

Elementy gry



plansza główna (1)



kopuła toru rund (1)



żetony modyfikatorów
punktacji (4)
(po 1 w kolorze)



plansza targu (1)



plytki zakrywające do gier
1- i 2-osobowych (2)



dwustronne plansze
pracowni graczy (4)



gryf kolejności (1)



plytki nagród
publicznych (15)



rodzinne
portrety
lutników (8)



pomoce graczy (8)
pomoc trybu solo (1)



instrukcja (1)
próbna generalna (1)



karty patronów
królewskich (9)



karty patronów A (18)



karty patronów B (12)



karty
instrumentów (39)



karty
występów (24)



karty napraw (24)



karty
specjalizacji (21)



karty celów
osobistych (18)



karty akcji SI (18)



karty gildii SI (8)



karty przygotowania
orkiestry (9)



karty targu (16)



karty
mnożnika (4)



sztony
pracowników (20)
(po 5 w kolorze)



sztony pracowników
specjalistów (12)
(po 3 w kolorze)



sztony
czeladników (12)
(po 3 w kolorze)



żetony występu (32)
(po 8 w kolorze)



żetony naprawy (32)
(po 8 w kolorze)



znaczniki nagród (12)
(po 3 w kolorze)



żetony instrumentów (32)
(po 8 w kolorze)



żetony herbu rodziny (16)
(po 4 w kolorze)



znaczniki punktów
prestiżu (4)
(po 1 w kolorze)



żetony wózków
targowych (4)
(po 1 w kolorze)



znaczniki cierpliwości (12)
(po 3 w kolorze)



kostki materiałów (84)
(30 białych, 30 w naturalnym
kolorze drewna, 24 brązowe)



kości występu
(1 fioletowa, 2 czarne, 2 białe)



żetony
inspiracji (24)



monety
(30 × 1 £, 20 × 5 £,
15 × 10 £)



znacznik
rundy (1)



Przygotowanie

1. Umieść planszę główną pośrodku stołu.
2. Pomieszaj płytki nagród publicznych, a następnie losowo rozłóż je odkryte u góry planszy. W grze 4-osobowej użyj 4 płytek, w grach 2- i 3-osobowych użyj 3 płytek. Pozostałe płytki odłóż do pudełka.
Jeśli przygotowujesz rozgrywkę 2-osobową, wykonaj teraz dodatkowe kroki opisane na następnej stronie.
3. Przetasuj i umieść na planszy głównej zakryte talie: kart patronów A na wierzchu patronów B (a), kart instrumentów (b), kart występów (c) i kart napraw (d).
Przetasuj karty patronów A i B osobno. Umieść na planszy patronów B, a dopiero na nich patronów A.
4. Uzupełnij kartami patronów, instrumentów, występów i napraw wszystkie odpowiednie pola. Pola 3–4 i 4 i 4 uzupełnij tylko w rozgrywce z odpowiednią liczbą graczy.
5. Umieść znacznik rundy na polu „1”.



Dodatkowe przygotowanie gry 2-osobowej

Wylosuj 1 kartę przygotowania orkiestry:

- ❖ Połóż płytki zakrywające na lokacjach występu (3.c) i naprawy (3.d), przykrywając nimi pola talii i sąsiadujące pola kart.
- ❖ Przygotuj żetony w 1 dowolnym nieużywanym przez graczy kolorze.
- ❖ Umieść żetony instrumentów, występów i napraw w nieużywanym kolorze na krzesłach liderów na odpowiednich polach orkiestry.
- ❖ Usuń z talii po 1 karcie instrumentu za każdy żeton instrumentu umieszczony na orkiestrze. Na przykład, jeśli żeton instrumentu jest umieszczony na polu wiolonczeli, usuń z talii jedną z dwóch kart wiolonczeli.
- ❖ Umieść znaczniki nagród w nieużywanym kolorze na 3 płytkach nagród publicznych, blokując wskazane poziomy osiągnięć.
- ❖ Odłóż wszystkie karty przygotowania orkiestry do pudełka.

Przykład przygotowania orkiestry

Umieść żetony w nieużywanym kolorze na odpowiednich krzesłach liderów orkiestry.

Umieść znaczniki nagród w nieużywanym kolorze na płytkach nagród publicznych. Zgodnie z tą przykładową kartą należy zakryć środkowe pole lewej płytki, lewe pole środkowej płytki i prawe pole prawej płytki.



Alternatywne przygotowanie gry 2-osobowej wraz z SI

Do 2-osobowej rozgrywki możesz dodać 3. gracza sterowanego przez SI (sztuczną inteligencję). Nie wykonuj powyższych dodatkowych kroków przygotowania gry 2-osobowej. Zamiast tego przygotuj grę dla 3 graczy, a w rolę jednego z nich wcieli się SI. Opis działania SI znajduje się na str. 21 „Próby generalnej”.

6. Odłóż na bok zakrytą kartę targu 1. rundy (M1), następnie przetasuj pozostałe karty targu i umieść je zakryte na karcie 1. rundy. Odkryj talię targu (z kartą M1 widoczną na wierzchu) i umieść ją na lokacji targu. Karta 1. rundy ma średnie ceny.
7. Przetasuj osobno poniższe talie i usuń z każdej tyle kart, aby ich liczba była równa liczbie graczy +1:
 - talia patronów królewskich
 - talia specjalizacji toru reputacji
 - talia specjalizacji toru występów
 - talia specjalizacji toru rzemiosła.

Odłóż usunięte karty do pudełka, a 4 tak przygotowane talie umieść zakryte w pobliżu planszy. W grze 4-osobowej każda talia składa się z 5 kart.

8. Umieść zasoby w zasięgu wszystkich graczy. Składają się na nie monety, materiały zwierzęce, drewno, metal i inspiracje.
9. Umieść 5 kości występów (2 białe, 2 czarne, 1 fioletową) obok planszy głównej.



Po szczegółowy opis lokacji na planszy głównej i związanych z nimi akcji patrz str. 14.



Przygotowanie gracza

1. Każdy gracz dobiera elementy w wybranym kolorze:

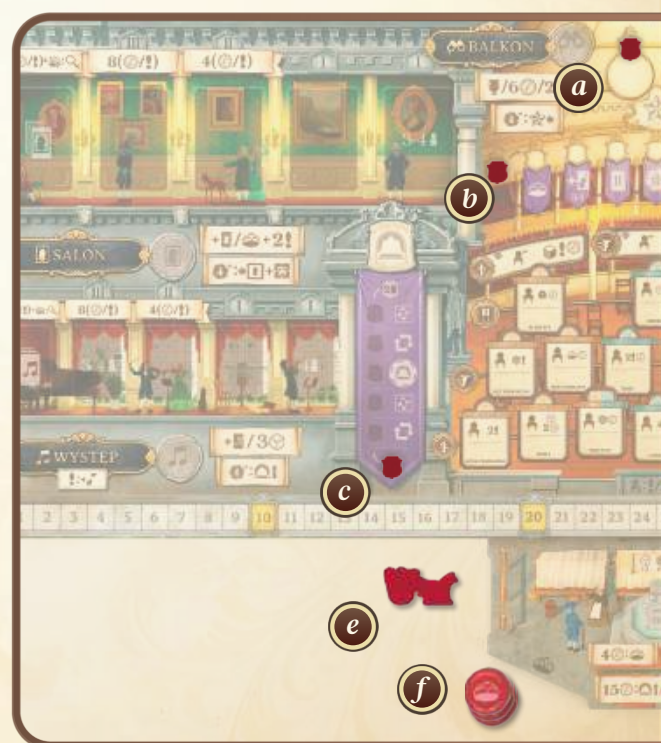
- (a) planszę pracowni
- (b) znaczniki nagród (3)
- (c) sztony pracowników (#1–#5 i 3 sztony specjalistów)
- (d) sztony czeladników (3)
- (e) żetony herbu rodziny (4)
- (f) znaczniki cierpliwości (3)
- (g) żeton wózka targowego
- (h) znacznik punktów prestiżu
- (i) żetony instrumentów, występów i napraw
- (j) karty pomocy (2) *nie pokazano*
- (k) żeton modyfikatora punktacji.

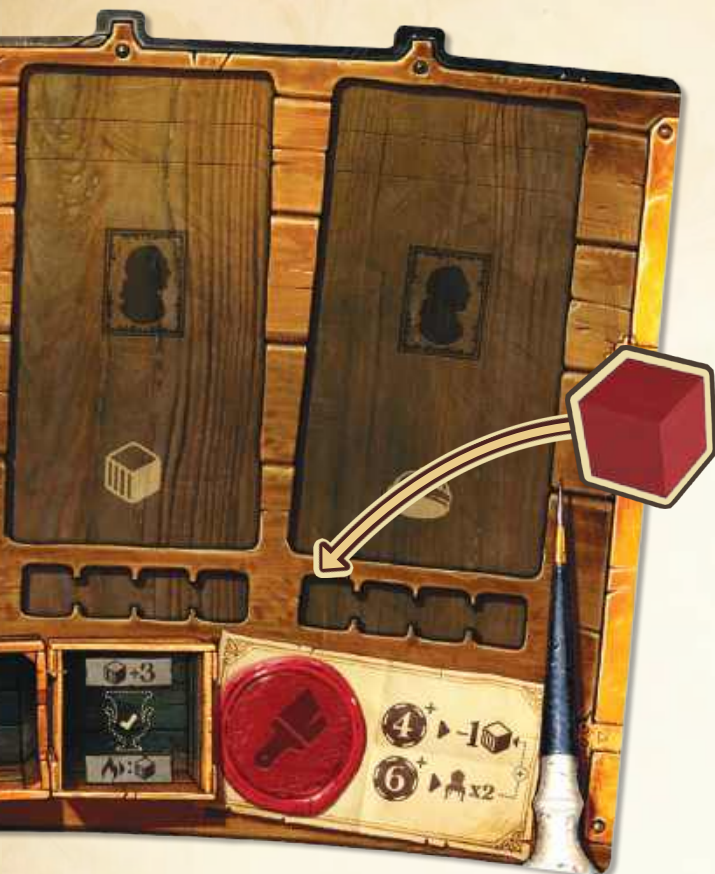
2. Umieść poniższe w odpowiednich miejscach:

- ✿ znaczniki nagród na ich symbolach na planszy pracowni
- ✿ sztony pracowników #1, #3 i #5 w pobliżu pracowni
- ✿ po 1 znaczniku na pierwszych polach torów cierpliwości
- ✿ znacznik punktów prestiżu na polu „0” toru prestiżu
- ✿ na planszy głównej:
 - (a) 1 żeton rodzinnego herbu na torze kolejności tury na balkonie (kolejność tury ustalicie później)
 - (b) 1 żeton rodzinnego herbu na pierwszym od lewej polu toru reputacji
 - (c) 1 żeton rodzinnego herbu na najniższym polu toru biegłości występów
 - (d) 1 żeton rodzinnego herbu na najniższym polu toru biegłości rzemiosła
 - (e) żeton wózka targowego po lewej stronie planszy targu
 - (f) sztony czeladników w pobliżu planszy targu.

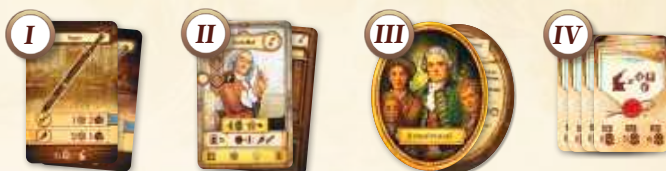
3. Odłóż obok swojej planszy pracowni na później:

- ✿ sztony pracowników #2 i #4
- ✿ sztony pracowników specjalistów
- ✿ żetony instrumentów, występów i napraw
- ✿ żeton modyfikatora punktacji.





4. Rozdaj każdemu graczowi:



- I 2 karty instrumentów
- II 2 karty patronów
- III 2 płytki rodzin lutników
- IV 4 cele osobiste.

5. Każdy gracz w dowolnej kolejności:

Wybiera 1 z płytek rodzin lutników, a drugą zwraca do pudełka:

- ✦ umieszcza wybraną płytkę rodziny na swojej planszy pracowni stroną z przygotowaniem ku górze
- ✦ bierze startowe zasoby wskazane na płytce.

Wybiera 2 z 4 kart celów osobistych, a pozostałe zwraca do pudełka.

Wybiera 1 kartę instrumentu, a drugą odkłada na spód talii instrumentów.

Wybiera 1 kartę patrona i natychmiast umieszcza ją na 1 z pól patronów na swojej planszy pracowni, otrzymując wskazaną na planszy nagrodę (4 £, 1 materiał albo 1 czeladnika). Drugą kartę patrona odrzuca.

Rozpatruje przygotowanie podane na płytce rodziny – w przypadku konfliktu decyduje kolejność tury (krok 6). Startowe zdolności są jednorazowe.

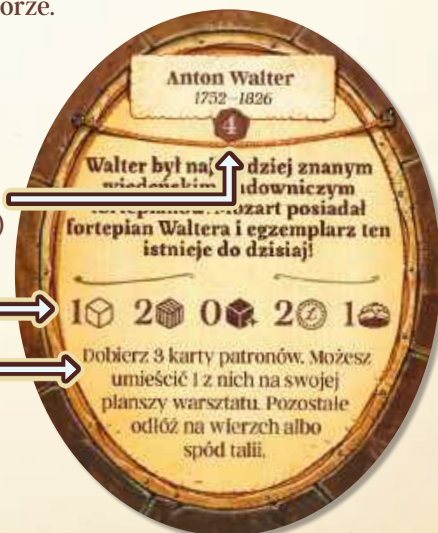
6. Uporządkuj znaczniki kolejności tury na planszy głównej:

Ułóż znaczniki w kolejności numerów na płytkach rodzin od najniższego do najwyższego. Najniższy numer będzie pierwszym graczem. Przekaż pierwszemu graczowi gryf kolejności. Na koniec wszyscy gracze odwracają swoje płytki rodzin portretami ku górze.

numer kolejności tury (najniższy rozpoczyna)

startowe zasoby

startowa zdolność



Plansza pracowni

Każdy gracz będzie przez całą partię korzystał ze swojej planszy pracowni. Ma ona wiele zastosowań:

Rodzina lutników

Tutaj jest miejsce na twoją płytkę rodziny.

Rząd patronów

Tutaj umieszczasz aktywnych patronów. Każdy gracz może posiadać maksymalnie 3 aktywnych patronów. Natychmiast po umieszczeniu karty patrona gracz otrzymuje premię zakrytego pola (4 £, 1 materiał albo 1 czeladnika). Pod każdym aktywnym patronem znajduje się znacznik cierpliwości, który porusza się o 1 pole w prawo na początku każdej rundy. Gracze zdobywają podarunki znajdujące się na karcie patrona nad tym znacznikiem. Podarunki patronów i cierpliwość są opisane na str. 10.



Warsztat obróbki wstępnej

Znajduje się po lewej stronie pracowni, ma 2 miejsca na karty instrumentów i pole na szton pracownika.

Magazyn materiałów

Twój magazyn może maksymalnie pomieścić 9 materiałów w dowolnej kombinacji. Jeśli w dowolnym momencie gry zdobędziesz materiały przekraczające ten limit, musisz odrzucać materiały tak długo, aż będzie ich tylko 9. Niechciane materiały możesz odrzucić w dowolnym momencie.

Warsztat wykończeniowy

Znajduje się po prawej stronie pracowni, ma 2 miejsca na karty instrumentów i pole na szton pracownika.

Korzyści z nagród znajdują się na polach zakrytych przez znaczniki nagród. Po zdobyciu nagrody gracz usuwa jeden ze swoich trzech znaczników i zdobywa odkrytą korzyść. Te korzyści to:

(a) Wybór karty z talii patronów królewskich.

(b) Dodanie do wszystkich rzutów występów przynoszącej zasoby fioletowej kości występów.

(c) Trwałe odblokowanie magazynu na 3 dodatkowe materiały i zdobywanie darmowego, dowolnego materiału na początku każdej rundy.

Opis gry

Celem rozgrywki jest zdobycie jak największej liczby punktów prestiżu. Prestiż można zdobywać na wiele sposobów, na przykład budując nowe instrumenty w pracowni, spełniając oczekiwania patronów, dając występy i naprawiając instrumenty. Prestiż przyniesie też wypełnianie osobistych celów, zdobywanie publicznych nagród i pożądanых krzeseł liderów w orkiestrze.

Poniżej znajduje się zarys rozgrywki, szczegółowe zasady znajdują się na następnych stronach.

Przebieg rundy

Rozgrywka toczy się przez 6 rund. Na początku każdej rundy porusz znaczniki cierpliwości wszystkich aktywnych patronów, przyjmij od nich podarunki i dodaj do 2 kart instrumentów ze swojej ręki do warsztatu obróbki wstępnej.

Każda runda składa się z 2 faz:

Faza planowania

Wybierz lokacje, do których chcesz w tej rundzie wysłać swoich pracowników – zdecyduj, gdzie wyślesz tych najbłędszych, aby być pierwszym w kolejności i zdobyć premie lokacji.

Faza rozpatrywania

Pojedynczo aktywuj lokacje i w kolejności biegiłości wykonaj 1 z dostępnych tam akcji: zdobądź nowe karty patronów bądź instrumentów, daj występ, napraw lub zbuduj instrument dla aktywnego patrona.

Na koniec rundy zaktualizuj kolejność tury, przygotuj planszę główną, przydziel zdobytych pracowników specjalistów, porusz znacznik rundy i ewentualnie zdobądź nowe sztony pracowników.

Wyczerpanie się kart lub zasobów

Jeśli talia się wyczerpie, przetasuj odrzucone karty właściwego typu i stwórz z nich nową talię. W przypadku patronów dla ułatwienia przetasuj razem odrzucone karty A i B.

Materiały i inspiracje z założenia są nieograniczone. Jeśli się wyczerpią, użyj kart mnożnika, aby chwilowo zwiększyć ich liczbę.



Lutnik to rzemieślnik, który specjalizuje się w budowaniu i naprawie instrumentów strunowych. Instrumenty najczęściej kojarzone z lutnictwem są zbudowane głównie z drewna. Są to skrzypce, altówki, wiolonczele, kontrabasy i gitary.

Żeton modyfikatora punktacji

Umieść go obok toru prestiżu, jeśli przekroczysz 50 punktów prestiżu. Odwróć go, jeśli przekroczysz 100 punktów prestiżu.



Koniec gry

Gra kończy się po 6 rundach. Oprócz prestiżu zdobytego w trakcie rozgrywki dodatkowo zdobywasz prestiż za:

- ✦ zajęte krzesa liderów w orkiestrze
- ✦ instrumenty w twoim warsztacie wykończeniowym
- ✦ cele osobiste
- ✦ moce patronów B
- ✦ karty pracowników specjalistów
- ✦ niewykorzystane zasoby.

Zwycięża ten gracz, który zgromadził najwięcej prestiżu. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który po zamianie zasobów na prestiż posiada najwięcej pieniędzy. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!



Zasoby

Zasobami są te elementy gry, którymi można za coś zapłacić:

Materialy



Zwierzęce, drewno i metal – to 3 rodzaje materiałów używanych w grze do budowania instrumentów i wykonywania napraw. Zwierzęce są najczęściej najtańsze i reprezentują kości, skórę, ścięgna, kość słoniową, sierść i inne materiały zwierzęcego pochodzenia. Drewno reprezentuje różne gatunki: klon, sosnę i mahoń. Metal jest najczęściej najdroższym materiałem w grze i reprezentuje brąz, miedź, srebro, żelazo i złoto.

Końskie włosie jest do dziś używane jako naciąg smyczka. Dzięki swojej naturalnej szorstkości umożliwia artystom lepszą kontrolę nad dźwiękiem.

Inspiracja

Zasób używany do zwiększenia szans na sukces występów, pomocny w naprawach, pozwala na dostęp do kart II i III poziomu oraz obniża koszty zakupów na targu. Gracze mogą wydać dowolną liczbę posiadanych żetonów inspiracji.

Żetony inspiracji reprezentują szczęście, ujmujące podejście do rozmówców oraz te wszystkie godziny spędzone po nocach na szlifowaniu swoich umiejętności.



Pieniądze

Zasób używany w grze do zakupu materiałów, zatrudniania nowych czeladników, awansowania na targu na torach biegłości i zdobywania dostępu do kart II i III poziomu. Gracze mogą zarabiać pieniądze na wiele sposobów – umieszczając żetony na orkiestrze, dając występy i sprzedając materiały na targu.



Tory

Gracze mogą awansować na 3 różnych torach: występów, rzemiosła i reputacji. Gdy gracz napotka symbol toru, awansuje na tym torze i natychmiast zdobywa wskazane korzyści. Niektóre odblokowane efekty są natychmiastowe i jednorazowe, inne zaś są trwałe – sumują się i działają cały czas do końca gry. Poszczególne tory są szczegółowo opisane w rozdziałach poświęconych lokacjom, które umożliwiają awansowanie.



Style muzyki



Barokowa



Klasycystyczna



Romantyczna

W grze pojawiają się 3 style (epoki) muzyki: barokowy, klasycystyczny i romantyczny. Można je znaleźć na kartach patronów, kartach występów i w orkiestrze. Dzięki nim można wypełnić osobiste cele i publiczne nagrody.

Wiele dzieł muzyki poważnej (znanych i lubianych do dzisiaj) pochodzi właśnie z tych epok. Lata panowania poszczególnych stylów są umowne, ale można przyjąć taki podział epok: barokowa dominowała w latach 1600–1750, klasycystyczna 1750–1800, zaś romantyczna przez większość XIX wieku.

złoto

srebro

miedź

Cele osobiste

Na kartach celów znajduje się kilka poziomów osiągnięć. Na koniec gry będzie można zdobyć prestiż tylko za 1 najwyższy spełniony poziom każdej karty. Cele pozostają tajne aż do punktacji na koniec gry. Symbole celów są opisane na str. 29.



Początek rundy

Na początku każdej rundy, przed przystąpieniem do fazy planowania, wykonaj poniższe kroki na swojej planszy pracowni.

Plansze pracowni

- ✦ Zdobądź premię początku rundy. 
- ✦ Zdobądź podarunki od patronów: przesunij w prawo znacznik cierpliwości każdego aktywnego patrona o 1 pole i zdobądź wszystkie zasoby wskazane nad jego nową pozycją. 
- ✦ Umieść do 2 instrumentów ze swojej ręki na warsztacie obróbki wstępnej (lewa strona twojej planszy pracowni posiada miejsca na 2 takie karty).

W dowolnym momencie gry możesz wziąć kartę instrumentu ze swojego warsztatu z powrotem na rękę i zwolnić miejsce na inny instrument. Jeśli na rękę zostanie zabrany instrument z części wykończeniowej, zasoby wydane wcześniej na obróbkę wstępną instrumentu przepadają.

Patronat był kluczowym czynnikiem w przemianie muzyków z klasy służebnej w niezależnych artystów, których dzieła możemy podziwiać do dzisiaj. Przy tworzeniu kart patronów pozwoliliśmy sobie na tworzącą swobodę.

inspiracja



Podarunki i cierpliwość



Patroni, póki mają cierpliwość, przekazują podarunki. Na początku rundy gracze muszą przesunąć w prawo znacznik cierpliwości pod każdą kartą patrona i zdobywają podarunek wskazany nad nowym miejscem znacznika. Jeśli znacznik dotrze do ostatniego pola, patron traci całą cierpliwość i odchodzi. Odrzuć kartę takiego patrona i strać 3 punkty prestiżu za każde jego niezrealizowane oczekiwanie (główne i poboczne). Prestiż nie może spaść poniżej zera. Oczekiwania patronów: patrz rozdział „Salon” str. 15.

Cierpliwość patrona powraca do stanu początkowego za każdym razem, gdy zostanie spełnione jego oczekiwanie. Po zrealizowaniu wszystkich oczekiwań patrona zostaje on ukończony. Rozpatrywanie ukończonych patronów patrz str. 23.



Przykład utraty cierpliwości

Na początku rundy znacznik cierpliwości u niebieskiego porusza się o 1 pole w prawo, pod symbol drewna, niebieski zdobywa więc 1 drewno. W kolejnej rundzie znacznik cierpliwości znów się porusza i niebieski zdobędzie 1 materiał zwierzęcy.

Jeśli w jeszcze następnej rundzie nie zostanie spełnione chociaż 1 oczekiwanie Mendelssohnów, stracą oni do niebieskiego cierpliwość, a gracz ten straci 6 punktów prestiżu (po 3 za niespełnione oczekiwania).

Faza planowania

W fazie planowania zdecydujesz, jak będziesz używał swoich pracowników w tej rundzie, np. do której lokalizacji wyślesz tych najbieglejszych (o wyższym numerze).

Zgodnie z kolejnością tury gracze będą umieszczali po 1 zakrytym sztonie pracownika na wybranej lokacji planszy głównej lub swojej pracowni. Nie możesz umieścić swoich sztonów na pracowniach innych graczy. Jeśli w danej lokacji już znajdują się pracownicy, nowe sztony należy umieścić zakryte na ich wierzchu, tworząc jeden stos.

W jednej lokacji możesz umieścić kilka swoich sztonów pracowników, ale tylko po 1 na turę. W fazie rozpatrywania każdy szton pracownika jest rozpatrywany oddzielnie, możesz więc wykonać akcje w danej lokacji tyle razy, ilu umieściłeś na niej pracowników.

Umieszczając na lokacji szton pracownika, możesz do niego dołożyć do 3 czeladników. Dołożonych czeladników połóż na swoim sztonie. Czelaadnicy zwiększają biegłość tylko tego pracownika, do którego zostali przydzieleni.



Po tym, jak wszyscy gracze rozłożyli wszystkie swoje sztony, przechodzicie do fazy rozpatrywania.

Biegłość pracownika

Im wyższa liczba na sztonie pracownika, tym wyższa jest jego biegłość, tym więcej otrzymuje premii i tym lepszy jest w występach i w rzemiośle. Twój pracownik #5 to głowa twojej rodziny lutników, niższe numery zaś to członkowie rodziny wciąż uczący się fachu.

Grę rozpoczynasz ze sztonami pracowników #1, #3 i #5, ale wraz z postępem rund i rozwojem twojej rodziny zdobędziesz też sztony #2 i #4.



Tworzeniem instrumentów w tych czasach zajmowały się całe rodziny. Ojcowie, synowie i bracia razem się kształcili, praktykowali i pracowali, wspólnie tworząc rodzinny zakład. Heinrich Steinweg i jego synowie założyli słynną firmę „Steinway & Sons” w 1853 r. w Nowym Jorku.

Czelaadnicy



Czelaadnicy są wykorzystywani do zwiększenia biegłości twoich sztonów pracowników. W jednym momencie możesz posiadać maksymalnie 3 czelaadników. Czelaadnik ułożony na pracowniku dodaje podczas fazy rozpatrywania 1 do biegłości tego pracownika. Dzięki tej dodatkowej biegłości pracownik może być rozpatrzony przed rywalami lub zdobyć lepsze premie lokacji. Na jednym pracowniku można ułożyć wielu czelaadników. Czelaadników można użyć raz – wykorzystani wracają na targ. Jeśli masz już 3 czelaadników, nie możesz zdobyć kolejnego. W ten limit wliczają się czelaadnicy w twojej puli, używani we właśnie rozpatrywanej akcji i ułożeni na jeszcze nierozpatrzonych lokacjach.

Zarówno muzycy, jak i lutnicy byli uważani za rzemieślników, zatem głównym sposobem na zaawansowane kształcenie było terminowanie. Powszechnie znanym faktem jest to, że na początku swojej kariery Guarneri terminował u Amatiego.

Faza rozpatrywania

W fazie rozpatrywania wszystkie lokacje ze sztonami pracowników zostaną rozpatrzone w kolejności wybranej przez graczy, a każdy gracz posiadający w lokacji swój szton wykona w niej akcję.

Zgodnie z kolejnością tury każdy gracz albo aktywuje 1 wybraną lokację na planszy (głównej albo swojej pracowni), albo udaje się na targ. Możesz aktywować tylko taką lokację, w której posiadasz przynajmniej 1 szton pracownika.

- ✦ Gdy aktywowana jest lokacja na planszy głównej, odkryj wszystkie sztony pracowników w tej lokacji, zachowując przy tym kolejność, w jakiej zostały na niej umieszczone. Aby to zrobić, ułóż sztony w rzędzie na gryfie kolejności: dolny szton umieść z lewej strony (przy główce), a każdy kolejny szton na prawo od poprzedniego. Następnie ustal kolejność wykonywania akcji (patrz str. 12).
- ✦ Jeśli aktywowana jest lokacja warsztatu (obróbki wstępnej albo wykończeniowego), tylko gracz, którego jest tura, rozpatruje tę lokację. Lokacje warsztatów innych graczy nie są w tym momencie aktywowane.

Jeśli w danej lokacji posiadasz jako jedyny sztony pracowników, tylko ty wykonasz akcje tej lokacji. Jeśli masz kilku pracowników, musisz ich rozpatrzyć jak zazwyczaj w kolejności biegłości.

Raz na fazę rozpatrywania i poświęcając na to całą turę, możesz udać się na targ, aby sprzedać lub kupić materiały, zatrudnić czeladników lub zainwestować w szlifowanie biegłości. Przesuń swój żeton wózka targowego z lewej strony planszy targu na prawą, aby zaznaczyć, że w tej rundzie już udałeś się na targ. Udanie się na targ nie wymaga sztonu pracownika. Każdy gracz sam wybiera, kiedy chce się udać na targ. Wizyta na targu zajmuje całą turę, zatem gracz nie może jednocześnie aktywować lokacji – musi z tym poczekać do swojej następnej tury. Aby nie wprowadzać zbędnych opóźnień, gdy jeden gracz odwiedza targ, kolejny gracz może już rozgrywać swoją turę.

Gryf kolejności

Po rozpatrzeniu lokacji przekaz gryf kolejności następnemu graczowi w kolejności tury. Jako że w turze 1 gracza wielu graczy może rozpatrywać akcję, posiadanie gryfu będzie przypominać o kolejności tury.

Jeśli gracz nie ma już więcej pracowników do rozpatrzenia i udał się już na targ (bądź nie ma zamiaru się tam udawać), musi spasować. Gracz, który spasował, nie może w tej fazie rozpatrywania wykonywać już żadnych akcji.

Gdy wszyscy gracze spasują, faza rozpatrywania się kończy i należy przejść do zakończenia rundy.

Kolejność rozpatrywania akcji

Jeśli w danej lokacji znajduje się wiele sztonów pracowników, należy ustalić ich kolejność, szeregując je od lewej do prawej w malejącej biegłości.

- ✦ Ustal biegłość każdego pracownika w lokacji. Jeśli na sztonie pracownika znajdują się czeladnicy, biegłość tego pracownika wzrasta o 1 za każdego takiego czeladnika.
- ✦ Jako pierwszy akcję w danej lokacji wykonuje gracz, który posiada w niej pracownika o najwyższej biegłości. Następnie akcję wykonuje gracz z pracownikiem o drugiej najwyższej biegłości w tej lokacji itd., aż wszystkie sztony pracowników zostaną rozpatrzone.
- ✦ Jeśli kilku graczy ma w 1 lokacji sztony pracowników o tej samej biegłości, kolejność wykonywania akcji będzie taka sama jak kolejność ułożenia sztonów – kto wcześniej umieścił szton w tej lokacji, ten szybciej wykona akcję.
- ✦ Jeśli w danej lokacji masz wiele swoich sztonów pracowników, każdy z nich traktowany jest osobno zgodnie z powyższymi zasadami.

Każda lokacja ma swoją główną akcję, a lokacje na planszy głównej mają dodatkowo akcje zastępcze. Po tym, jak wykonałeś 1 akcję w lokacji (z wyjątkiem balkonu), zabierz z powrotem użyty w niej szton pracownika. Użyci czeladnicy powracają na targ.

Przykład ustalania kolejności

W tej lokacji w fazie planowania niebieski umieścił jako pierwszy szton pracownika #1 wraz z 2 czeladnikami. Następnie czerwony umieścił swój szton #5 na wierzchu, a na koniec żółty swój szton #3.



1. Stos sztonów pracowników i wstępna kolejność.



2. Kolejność ustalona na podstawie biegłości, a następnie rozmieszczenia. Gdy ta lokacja jest aktywowana, niezależnie od tego, kto to zrobił, czerwony jako pierwszy wykona akcję, ponieważ ma największą biegłość dzięki swojemu sztonowi #5. Następnie akcję wykona niebieski, ponieważ jego szton #1 z 2 czeladnikami ma taką samą biegłość jak szton #3 żółtego, ale umieścił go przed żółtym. Jako ostatni akcję wykona żółty.



Alternatywna akcja zastępcza

Rozpatrując dowolne pole zajmowane przez szton swojego pracownika (zarówno to na planszy głównej, jak i na planszy pracowni), gracz może zrezygnować z wykonania akcji i zamiast tego wziąć 2 £.



Wydanie żetonów inspiracji reprezentuje targowanie się oraz przekonywanie czeladników, że oferowane przez ciebie szkolenie jest warte więcej niż pieniądze!

Koniec rundy

Jeśli to koniec 6. rundy, przejdź do punktacji końcowej. W przeciwnym razie przejdź przez poniższe kroki:

1. Zaktualizuj tor kolejności tury zgodnie z kolejnością sztonów pracowników, które w tej rundzie zostały umieszczone na balkonie. Jeśli gracz nie umieścił na balkonie sztonu, spadnie w kolejności za graczy, którzy to zrobili. Kolejność wśród graczy, którzy nie umieścili sztonu na balkonie, nie zmienia się.
2. Zbierz wszystkie niezdjęte wcześniej sztony pracowników.
3. Jeśli w ten rundzie zdobyłeś kartę specjalizacji, umieść 1 ze swoich dostępnych sztonów pracowników na tej karcie. Ten szton pozostaje odkryty i przypisany do tej karty do końca gry. Weź ze swojej puli szton pracownika specjalisty z symbolem takim jak na tej karcie.
4. Przesuń wszystkie żetony wózków targowych na lewą stronę targu.
5. Odśwież targ, odrzucając wierzchnią kartę targu i odkrywając nowe ceny.
6. Odrzuć z planszy głównej wszystkie odkryte karty patronów, instrumentów, występów i napraw z poziomu I.
Uwaga: Na końcu 3. rundy odrzuć wszystkie pozostałe karty patronów A z talii patronów, tak aby widoczne były karty patronów B.
7. Przesuń wszystkie karty patronów, instrumentów, występów i napraw z poziomów II i III na dostępne pola zgodnie z liczbą graczy. Uzupełnij puste pola kart nowo dobranymi i odkrytymi kartami z właściwych talii.
8. Przesuń znacznik rund o 1 pole i przejdź do początku nowej rundy.

Uwaga: Gdy poruszasz znacznik rund na 3. i 5. rundę, wszyscy gracze powiększają swoje rodziny i dobierają po dodatkowym sztonie pracownika (odpowiednio #2 i #4).

Targ

Targ pozwala na kupno i sprzedaż materiałów zwierzęcych, drewna i metalu. Cena każdego materiału jest podana na karcie targu i zmienia się na początku każdej rundy wraz z odkryciem nowej karty targu.

Gdy udajesz się na targ, możesz kupić dowolną liczbę dowolnych materiałów, o ile cię na to stać. Zakupione materiały umieść w swoim magazynie. Możesz sprzedać dowolną liczbę dowolnych materiałów ze swojego magazynu w cenie podanej na karcie targu. Sprzedane materiały odrzuć do puli ogólnej. W tej samej rundzie nie możesz sprzedać i kupić tego samego materiału.



Na targu możesz również wielokrotnie zatrudnić czeladników (4 £ za każdego) i szkolić swoją rodzinę, wydając 15 £ na awans na torze biegłości występów albo biegłości rzemiosła.

Żetony inspiracji

Każdą kostkę materiału, czeladnika lub awans na torze biegłości można zakupić na targu ze zniżką w stosunku 1:1 za każdy odrzucony żeton inspiracji. Nie zmienia to ceny sprzedaży.



Na planszy targu nad polem na karty targu znajduje się zakres cen poszczególnych materiałów, dzięki czemu można stwierdzić, czy dany materiał jest w tym momencie tani, średni czy drogi. Materiały zwierzęce kosztują 1–3, drewno 2–4, metal 4–6.



Lutnicy do swej pracy potrzebowali wysokiej jakości sezonowanego drewna. Często korzystali z klonu i świerku. Czasem do zdobień używali importowanego, egzotycznego drewna takiego jak mahoń. Ceny materiałów zmieniały się w zależności od dostępności, światowych wydarzeń i innych czynników.

Pracownicy specjaliści

Na torach reputacji, rzemiosła i występów znajdują się pola, które pozwalają graczom na zdobycie pracowników specjalistów. Natychmiast po awansowaniu na takie pole wybierz 1 kartę z talii specjalizacji właściwej dla danego toru. Na koniec rundy odblokujesz związanego z tą kartą pracownika specjalistę. Dzięki trwałemu przypisaniu numerowanego sztonu pracownika do karty specjalizacji na końcu rundy gracz otrzymuje nowego szton pracownika specjalisty, który już do końca gry będzie miał wyjątkową zdolność. Pracownik specjalista ma taką samą biegłość jak zwykły szton pracownika przypisany do jego karty.

Na koniec gry gracze zdobywają 1 punkt prestiżu za każdą zdobytą kartę specjalizacji.

Przykład zdobycia specjalisty

Niebieski 3-krotnie awansował na torze biegłości rzemiosła i odblokował kartę specjalizacji rzemiosła. Ponieważ jest to 4. runda gry, niebieski posiada szton pracownika #2 i postanawia umieścić go na wybranej karcie specjalizacji. Od teraz za każdym razem, gdy będzie umieszczał swój szton pracownika specjalisty rzemiosła, będzie się on liczył jako 2 biegłości, a dodatkowo użyty w akcji naprawy będzie przynosił premię opisaną na jego karcie.



Lokacje planszy głównej

Każda z 5 lokacji planszy głównej pozwala na wybór 1 z kilku dostępnych na nich akcji. Wykonanie akcji wymaga aktywacji lokacji przy pomocy umieszczonego na niej sztonu pracownika. Z lokacjami związana jest również premia, którą otrzymasz, jeśli akcję w tej lokacji wykonasz pracownikiem o biegłości 4 lub większej.

Plansza główna przedstawia budynek filharmonii, aczkolwiek na potrzeby gry dodaliśmy do niego pomieszczenia, które nie zawsze były obecne w historycznych budynkach.

W 4 z 5 lokacji występują poziomy, które ograniczają dostępność widocznych kart.

✦ **Poziom I:** Odkryte karty na tym poziomie są zawsze dostępne, tzn. dostęp do nich nie wymaga dodatkowych zasobów.



✦ **Poziomy II i III:** Odkryte karty na tych poziomach są dostępne dla graczy, którzy awansowali dostatecznie wysoko na torze reputacji (patrz str. 20). Gracze, którzy nie osiągnęli dostatecznej reputacji, mogą dobrać kartę, płacąc dodatkowo 4 £ za kartę poziomu II i 8 £ za kartę poziomu III. Zapłacić mogą w dowolnej kombinacji pieniędzi i inspiracją.



✦ **Przeszukanie:** Jeśli do sztonu pracownika został dodany czeladnik, gracz może wydać dodatkowo 10 £ (w dowolnej kombinacji z inspiracją), aby przejrzeć zakryte karty w talii i tylko na podstawie rewersu zdecydować, jaki typ danej karty chce dobrać (np. instrument strunowy). Gracz dobiera na rękę pierwszą odnanalezioną kartę szukanego typu, a pozostałe karty odkłada w tej samej kolejności. Wysłanie czeladnika z tak konkretnym zadaniem zajmuje dużo czasu, zatem po zakończeniu całej akcji (łącznie z rozpatrzeniem premii biegłości lokacji) **usuń tego czeladnika z gry** – nie będzie on już dostępny do końca gry.

Salon

Przyciągnij nowych patronów, którzy wesprą cię podarunkami, poszukaj inspiracji i nawiąż nowe kontakty z czeladnikami.



✿ **Akcja główna:** Weź 1 z dostępnych odkrytych kart patronów, natychmiast umieść ją na pustym polu patrona na swojej planszy pracowni i zdobądź zakrytą premię. Jeśli na twojej planszy pracowni nie ma pustych pól patronów, nie możesz wykonać tej akcji.

✿ **Akcja zastępcza:** Weź 2 inspiracje i 1 czeladnika z targu, o ile to możliwe.

✿ **Premia bieглиości 4+:** Możesz poruszyć znacznik cierpliwości 1 patrona na swojej planszy o 1 pole w lewo i natychmiast zdobyć 1 dowolny oferowany przez tego patrona podarunek. Tę premię można wykorzystać nawet na znaczniku już zajmującym pierwsze pole z lewej, zatem możesz użyć tej premii na właśnie zdobytym patronie.

4+

Najmłodszy lutnik zakłada najlepszy ubiór i dołącza do grupy szlacheiców i sławnych kompozytorów, starając się pozyskać nowych patronów. Głowa rodziny tłumaczy opóźnienia i zapewnia niecierpliwych wykonawców, że ich instrumenty będą niebawem gotowe.

Patroni

W grze występują 4 rodzaje patronów. Każdy patron ma główne oczekiwanie, które można spełnić jedynie poprzez zbudowanie instrumentu wskazanego typu. Niektórzy patroni mają również poboczne oczekiwania, które są bardziej elastyczne i można je spełnić zbudowanym instrumentem, odpowiednim występem lub naprawą. Każdy gracz może mieć maksymalnie 3 aktywnych patronów, ale nie ma limitu liczby ukończonych patronów. Patroni przynoszą podarunki, póki mają cierpliwość, a po ukończeniu zapewniają moc do końca gry. W przypadku patronów A są to efekty początku rundy albo trwałe, w przypadku patronów B – premie punktacji na koniec gry.

Wszystkie karty patronów w grze przedstawiają historyczne postaci. W tych czasach wszyscy kompozytorzy występowali, a wszyscy występujący komponowali. Postaraliśmy się jednak oddać oczekiwania patronów, tak aby współgrały z historycznymi przesłankami.



Wykonawcy

Patroni wykonawcy mają tylko główne oczekiwanie, a ich podarunki to czeladnicy i żetony inspiracji. Wykonawcy A posiadają moce, które wzmacniają występy gracza. Wykonawcy B przyznają punkty na koniec gry za żetony występów w orkiestrze.



Kompozytorzy

Patroni kompozytorzy mają główne oczekiwanie i 1 poboczne, a ich podarunki to czeladnicy i materiały. Kompozytorzy A posiadają moce wpływające na akcje i zasady obowiązujące gracza. Kompozytorzy B przyznają punkty na koniec gry za żetony napraw w orkiestrze, odblokowane karty specjalizacji, ukończone tory i zdobyte nagrody.



Szlachta

Patroni szlacheccy mają główne oczekiwanie i 2 poboczne. Są bardziej wymagający od kompozytorów, ale ich podarunki to pieniądze w kwotach odpowiadających ich oczekiwaniom. Patroni szlacheccy A posiadają moce, które zapewniają graczowi na początku rundy materiały, czeladników lub pieniądze. Patroni szlacheccy B przyznają punkty na koniec gry za ukończone instrumenty i klientów lub zwiększają liczbę zajętych krzeseł liderów.



Monarchowie

Patronów królewskich można zdobyć tylko przez nagrodę publiczną i usunięcie z planszy gracza znacznika nagrody sąsiadującego z symbolem patrona królewskiego. Patroni królewscy mają tylko główne oczekiwanie. Ich podarunki to punkty prestiżu, a ich moce przyznają punkty prestiżu na początku rundy.



Oczekiwania patronów

Poboczne oczekiwania patronów mogą zostać spełnione poprzez zbudowanie instrumentu pasującego typu, danie pasującego do epoki patrona występu lub naprawę pasującego do ich oczekiwań instrumentu. Tylko wskazany występ lub naprawa spełnią oczekiwanie patrona. Jeśli jeden występ może spełnić kilka oczekiwań jednego patrona, nie musisz oznaczać, które konkretnie z nich spełniłeś – zdecydujesz o tym dopiero przy ukończeniu patrona.



instrument strunowy albo występ barokowy, albo naprawa strunowego



instrument dęty albo występ barokowy, albo naprawa dętego



instrument perkusyjny lub klawiszowy albo występ romantyczny, albo naprawa perkusyjnego lub klawiszowego



Za każdym razem, gdy dodajesz żeton do orkiestry dzięki stworzeniu lub naprawie instrumentu albo dzięki osiągnięciu średniej lub wysokiej noty za występ, i jeśli niespełnione oczekiwanie któregoś z twoich patronów dotyczy takiego instrumentu, występu lub naprawy, możesz to oczekiwanie spełnić. Patron jest zadowolony i jego cierpliwość powraca do stanu początkowego.

- (a) epoka muzyczna patrona
- (b) imię patrona
- (c) typ patrona
- (d) oczekiwanie główne
- (e) oczekiwanie poboczne
- (f) nagroda za ukończenie patrona
- (g) moce na rewersie karty są takie same jak na awersie



kolejność talii patronów

podarunki od patrona ułożone powyżej znacznika cierpliwości

Jeśli znacznik cierpliwości dotrze do tego pola, patron natychmiast odejdzie, zmniejszając twój prestiż.



Gildia

Zdobądź nowe plany instrumentów albo materiały do zbudowania tych, które już masz.



❖ **Akcja główna:** Weź na rękę 1 z dostępnych odkrytych kart instrumentów. Na początku następnej rundy będziesz mógł ją umieścić w swoim warsztacie.

❖ **Akcja zastępcza:** Weź 1 metal z puli ogólnej i umieść go w swoim magazynie.

❖ **Premia biegleści 4+:** Możesz wziąć 1 dowolny materiał oraz możesz natychmiast umieścić 1 kartę instrumentu ze swojej ręki w swoim warsztacie obróbki wstępnej. Może to być właśnie dobrana karta.

4+

Mistrz lutnictwa przechadzał się wśród niedoświadczonych rzemieślników, którzy w nerwach wyczekiwali na ocenę swych dzieł – czy spełnią standardy gildii?



Instrumenty



W grze występują 3 rodziny/typy instrumentów: strunowe, dęte oraz perkusyjne i klawiszowe. W talii znajdują się po 2 karty standardowych instrumentów z wyjątkiem karty skrzypiec, która ma 4 kopie. Niektóre instrumenty w tych rodzinach są „rzadkie” (oznaczone symbolem diamentu) i występują w talii pojedynczo. Symbole tych 3 różnych rodzin instrumentów można znaleźć na kartach patronów, mogą posłużyć do spełniania celów osobistych, nagród publicznych i w punktacji końcowej.

Opis karty instrumentu

a nazwa i typ instrumentu

b koszt obróbki wstępnej w materiałach

c koszt wykończenia w materiałach

d wartość prestiżu i żeton ukończonego instrumentu



Skrzypce są instrumentem strunowym. Wymagają 1 materiału zwierzęcego i 1 drewna do obróbki wstępnej, a następnie 1 drewna do wykończenia. Po wykończeniu gracz zdobędzie 2 punkty prestiżu oraz umieści żeton instrumentu w orkiestrze. Patrz „Wykończenie” na str. 22 i „Orkiestra” na str. 24.



Występ

Pokaż światu, jaką wartość mają twoje instrumenty, albo znajdź jakieś nieużywane, przydatne w pracowni struny.



✧ **Akcja główna:** Wybierz dostępną kartę występu. Rzuć 2 białymi kośćmi występu i dodaj ich wyniki do biegłości twojego pracownika, użytych czeladników i wydanej inspiracji. Zdobądź z puli ogólnej pieniądze w kwocie wskazanej na karcie występu obok osiągniętej sumy. Niektóre noty za występ zapewniają także prestiż – jeśli osiągniesz wynik dodający prestiż, zaznacz to na torze prestiżu. Na koniec, jeśli twój występ osiągnął średnią bądź wysoką notę, umieść na orkiestrze żeton występu w swoim kolorze w kolumnie pasującej do stylu występu i zdobądź wynikające z tego premie (patrz „Orkiestra” str. 24).

- Jeśli występ osiągnął średnią lub wysoką notę, a jego styl muzyki pasuje do niespełnionego pobocznego oczekiwania patrona, możesz przydzielić tę kartę występu do tego aktywnego patrona, wypełniając w ten sposób jego oczekiwanie. Taką kartę występu umieść na swojej planszy pracowni pod patronem, tak aby widoczna była góra karty występu. Znacznik cierpliwości tego patrona przesun na początkowe pole albo ukończ tego patrona, jeśli to było jego ostatnie oczekiwanie (więcej o ukończeniu patrona patrz str. 23).

- Jeśli nie przydzielasz karty do patrona, odrzuć ją.

✧ **Akcja zastępcza:** Weź 3 materiały zwierzęce z puli ogólnej i umieść je w swoim magazynie.

✧ **Premia biegłości 4+:** Awansuj o 1 pole na torze występów. Ponieważ akcję pracownika wykonujesz przed awansem na torze, w tej akcji nie skorzystasz z nowych premii wynikających z tego awansu. Jeśli jednak w tej lokacji umieściłeś więcej sztonów pracowników, awans po akcji twojego pierwszego pracownika może pomóc kolejnym!

4+

Wynik na kościach występu wyznacza się, sumując liczbę widocznych nut. Nie zapomnij do wyniku kości dodać biegłości swojego pracownika i czeladników!

Żetony inspiracji

Za każdy wydany żeton inspiracji gracz może zwiększyć swój łączny wynik występu o 1. Gracz może wydać dowolną liczbę posiadanych żetonów inspiracji. Gracze mogą wydać żetony inspiracji po rzucie/przerzucie.



Różne typy występów w grze są powiązane z charakterystycznymi formami muzycznymi. Etiudy, czyli utwory ćwiczeniowe, są przykładem muzyki dydaktycznej. Muzyka kameralna i sakralna są związane odpowiednio ze szlacheckimi domami i kościołem. Symfonie i koncerty to gatunki częściej łączone z występami dworskimi.

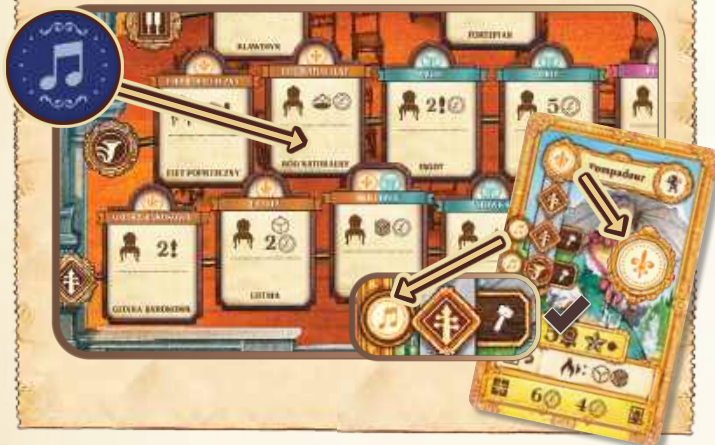
Przykład występu

W fazie rozstrzygnięcia niebieski aktywował lokację występu i wybrał kartę występu barokowego (P1). Awansował na tyle daleko na torze występu, że rzuca 1 czarną i 1 białą kością. Wynik rzutu to 5 nut (4 z czarnej kości i 1 z białej), a po dodaniu biegłości pracownika (3) ostateczny wynik to 8.



Ponieważ do osiągnięcia wysokiej noty za występ potrzebny jest wynik 9 lub wyższy, niebieski wydaje 1 żeton inspiracji i podwyższa swój wynik o 1. Niebieski mógłby przerzucić którąś kość, ale wynik na czarnej kości jest już najlepszy możliwy, a na białej kości mogłoby wypaść 0 nut.

Niebieski zdobywa 2 £ i 1 punkt prestiżu. Monety pobiera z puli ogólnej, a prestiż zaznacza znacznikiem na torze prestiżu. Dodatkowo niebieski może umieścić żeton występu w barokowej sekcji orkiestry, a występ był na tyle udany, że spełniłby poboczne oczekiwanie barokowego patrona.



Improwizacja była kluczowym elementem komponowania i wykonywania muzyki barokowej, klasycystycznej i romantycznej (chociaż dzisiaj w tych stylach to rzadkość). Rzut kośćmi ma wprowadzić do występów pewną nieprzewidywalność.

Tor biegłości występów

Ten tor (nazywany też torem występów) reprezentuje zdolności muzyczne, których gracze mogą się nauczyć. Awansować na tym torze można dzięki premiom lokacji występu lub płacąc na targu.

Natychmiast: Zdobądź 2 punkty prestiżu za każdym razem, gdy miałbyś awansować na tym torze.

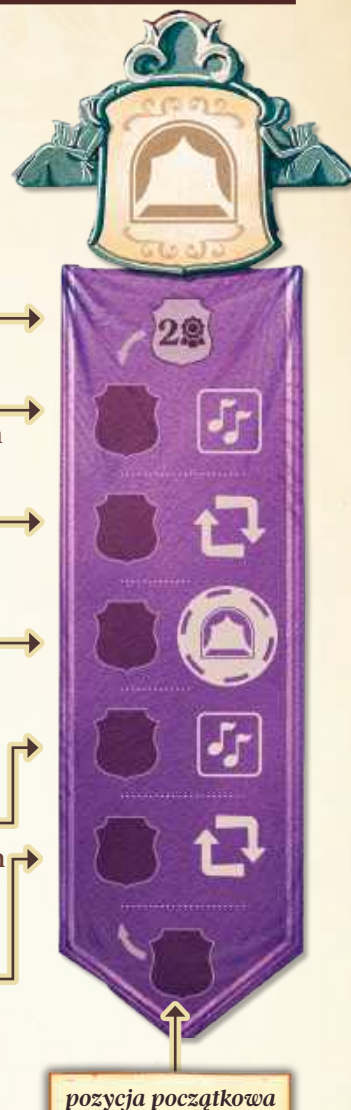
Trwale: Zamień drugą białą kość na drugą czarną kość (w następnych występach użyj 2 czarnych kości).

Trwale: Możesz przerzucić 1 kość drugi raz w każdym występie (może być to ta sama kość).

Natychmiast: Wybierz 1 z dostępnych kart specjalizacji (przydzielisz do niej pracownika na koniec rundy i odblokujesz szton pracownika specjalisty).

Trwale: Zamień jedną białą kość na jedną czarną kość (we wszystkich następnych występach użyj 1 białej i 1 czarnej kości).

Trwale: Możesz przerzucić 1 kość w każdym występie.



Ostatnie pole na torach rzemiosła i występów nie może być osiągnięte przez trening na targu. Na prestiż trzeba zasłużyć, nie da się go wytrenować!



15: 1/1 02



Naprawa

Nastrój, odnów i napraw instrumenty, dając dowód swych umiejętności, albo zdobądź nieco drewna.



- ✿ **Akcja główna:** Wybierz dostępną kartę naprawy. Natychmiast odrzuć ze swojego magazynu wskazane na niej materiały. Jeśli nie masz dostatecznej liczby wymaganych materiałów (lub inspiracji), nie możesz wybrać tej karty. Następnie zdobądź prestiż wskazany na karcie naprawy. Na koniec umieść żeton naprawy w swoim kolorze na orkiestrze, na polu w rzędzie pasującym do typu naprawionego instrumentu, i zdobądź premię tego pola (patrz „Orkiestra” str. 24).



- Jeśli naprawa pasuje do typu instrumentu niespełnionego pobocznego oczekiwania twojego aktywnego patrona, możesz przydzielić tę kartę naprawy do tego patrona i w ten sposób spełnić to oczekiwanie. Taką kartę umieść na swojej planszy pracowni pod patronem, tak aby widoczna była góra karty naprawy. Znacznik cierpliwości tego patrona przesunąć na początkowe pole albo ukończyć tego patrona, jeśli to było jego ostatnie oczekiwanie (więcej o ukończeniu patrona patrz str. 23).
- Jeśli nie przydzielasz karty do patrona, odrzuć ją.

- ✿ **Akcja zastępcza:** Weź 2 drewna z puli ogólnej i umieść je w swoim magazynie.

- ✿ **Premia biegłości 4+:** Awansuj o 1 pole  na torze rzemiosła.

Żetony inspiracji

Za każde 2 wydane żetony inspiracji gracz może obniżyć o 1 liczbę kostek materiałów wymaganych do naprawy.



Cboć lutnicy są chwaleni za budowanie instrumentów, to konserwacja jest ważną częścią ich pracy. Naprawa pęknięć, ustawienie duszy i wymiana włosia w smyczku są niezbędne, by zachować potencjał instrumentu!

Tor biegłości rzemiosła

Ten tor reprezentuje umiejętność budowania instrumentów. Gracze mogą na nim awansować, zdobywając premię z lokacji naprawy lub opłacając trening na targu.

Natychmiast: Zdobądź 2 punkty prestiżu za każdym razem, gdy miałbyś awansować na tym torze.

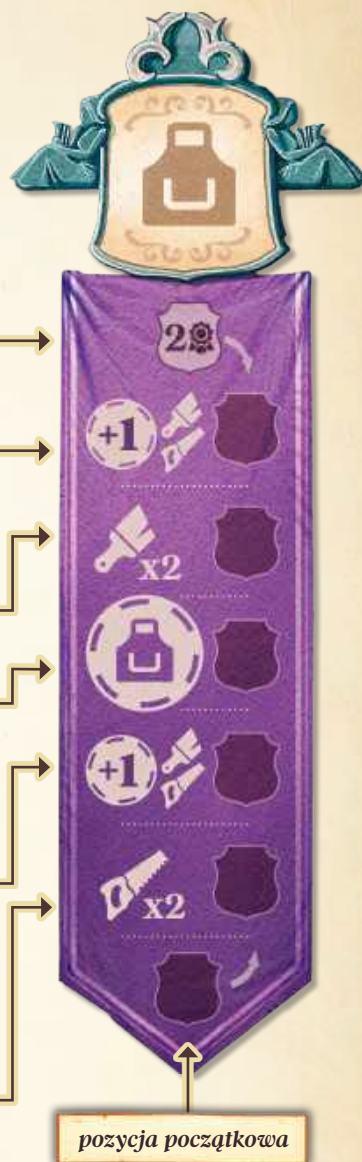
Trwale: Każdy pracownik w warsztacie, zarówno obróbki wstępnej, jak i wykończeniowym, ma biegłość zwiększoną o jeszcze 1 (pracownik #3 w warsztacie liczy się jak pracownik #5).

Trwale: Ukończ 2 instrumenty w 1 akcji pracownika.

Natychmiast: Wybierz 1 z dostępnych kart specjalizacji (przydzielisz do niej pracownika na koniec rundy i odblokujesz szton pracownika specjalisty).

Trwale: Każdy pracownik w warsztacie, zarówno obróbki wstępnej, jak i wykończeniowym, ma biegłość zwiększoną o 1 (pracownik #3 w warsztacie liczy się jak pracownik #4).

Trwale: Obrób wstępnie 2 instrumenty w 1 akcji pracownika.



Balkon

Przebywaj wśród śmietanki towarzyskiej, by zyskać uznanie, pieniądze lub pomocników.



- ✿ **Akcja główna:** Zapunktuj dostępny poziom publicznej nagrody, którego warunki spełniasz.

- ✿ **Akcja zastępcza:** Weź 6 £ z puli ogólnej.

- ✿ **Akcja zastępcza:** Weź do 2 czeladników z targu, o ile to możliwe.

✦ **Premia biegłości 4+:** Awansuj o 1 pole na torze reputacji. **4+**

Oprócz akcji i premii biegłości balkon pozwala również na zmianę kolejności tury w następnej rundzie. Zamiast zabrać sztony pracowników umieszczone tutaj podczas fazy rozpatrywania, przenieś je wszystkie na pola kolejności tury, zachowując ich aktualną kolejność. Jeśli gracz wysłał wiele sztonów pracowników na balkon, tylko pracownik najwyżej w kolejności rozpatrywania bierze udział w ustalaniu kolejności tury. Na koniec rundy tor kolejności zostanie zaktualizowany zgodnie z kolejnością znajdujących się tu pracowników.



Przykład ustalenia kolejności tury

Jeśli rozmieszczenie pracowników na balkonie odpowiadałoby temu w przykładzie kolejności na str. 12, kolejność tury należałoby zaktualizować następująco:



Pierwszy był czerwony dzięki pracownikowi #5, następnie niebieski z #1 (i z 2 czeladnikami), który umieścił tam szton, zanim żółty zrobił to ze swoim #3. Podczas porządkowania na koniec rundy gracze rozmieszczają znaczniki kolejności tury, tak by odpowiadały kolejności pracowników na balkonie. Następnie zbierają sztony pracowników, a towarzyszących im czeladników zwracają na targ.



Nowa kolejność tury to czerwony, niebieski i żółty – jak wynikało to z kolejności biegłości – i na końcu szary, który nie umieścił pracownika na balkonie.

W czasach, w których rozgrywa się „Lutnik”, podziały klasowe były znacznie głębsze niż dzisiaj. Występy muzyczne były wydarzeniami towarzyskimi, a miejsca na balkonach były przeznaczone dla tych najbardziej wpływowych.

Tor reputacji

Ten tor reprezentuje rozpoznawalność i zaufanie do rodziny lutników. Gracze mogą awansować na tym torze poprzez ukończenie patronów i dzięki premii lokacji balkonu.

- (a) Pozycja początkowa**
- (b) Natychmiast:** Zdobądź 1 czeladnika (o ile to możliwe).
- (c) Natychmiast:** Dobierz 3 karty instrumentów, zachowaj 1, pozostałe odłóż na spód talii.
- (d) Trwale:** Odblokuj darmowy dostęp do kart poziomu II.

- (e) Natychmiast:** Wybierz 1 z dostępnych kart specjalizacji (przydzielisz do niej pracownika na koniec rundy i odblokujesz szton pracownika specjalisty).
- (f) Trwale:** Zdobądź 2 punkty prestiżu za każdym razem, gdy wykończysz instrument.
- (g) Trwale:** Odblokuj darmowy dostęp do kart poziomu III.
- (h) Natychmiast:** Zapunktuj dostępny poziom publicznej nagrody, którego warunki spełniasz. Punktujesz go ponownie przy każdym następnym awansie na tym torze.
- (i) Natychmiast:** Zdobądź 2 punkty prestiżu, a następnie cofnij swój żeton na poprzednie pole, ponownie rozpatrując premię tego pola.



Nagrody publiczne

Te nagrody mogą zostać zdobyte poprzez umieszczenie pracownika na balkonie. Każda płytki nagrody publicznej ma 3 poziomy osiągnięć. Gracz musi spełniać podane przy poziomie wymaganie, aby zakwalifikować się do tego poziomu. Jeśli gracz kwalifikuje się do któregoś z poziomów płytki nagród, może umieścić na niej znacznik nagrody ze swojej planszy pracowni. Zakrywa znacznikiem poziom osiągnięcia i zdobywa punkty prestiżu. Jeśli gracz kwalifikuje się do kilku poziomów tej samej płytki, musi wybrać, który poziom zakryje.

Gracz na 1 płytce nagrody może mieć tylko 1 znacznik nagrody, a zakryty przez gracza poziom osiągnięcia nie może być zdobyty przez innego gracza. Inny gracz może za to umieścić swój znacznik na innym, niezakrytym poziomie tej płytki, o ile się do niego zakwalifikował. Usunięcie znacznika nagrody z planszy pracowni w celu zdobycia nagrody publicznej natychmiast odblokowuje odsłoniętą premię.

Przykład nagrody publicznej

Niebieski w fazie planowania umieszcza swojego pracownika #3 na balkonie. Gdy ta lokacja jest wybrana w fazie rozpatrywania, niebieski zdobywa poziom publicznej nagrody, którego wymagania spełnia.



Niebieski spełnił wymagania publicznej nagrody i przekłada na jej płytkę 1 ze swoich znaczników nagrody, zakrywając poziom osiągnięcia, i zdobywa 1 punkt prestiżu.



Niebieski wziął swój znacznik z magazynu dodatkowych materiałów ze swojej planszy pracowni. Ma teraz miejsce na 3 dodatkowe kostki materiałów oraz będzie zdobywał 1 dowolny materiał na początku każdej następnej rundy.



Premie publicznych nagród

Dodatkowy magazyn: Trwale odblokowanie magazynu na 3 dodatkowe materiały i zdobywanie darmowego, dowolnego materiału na początku każdej rundy.



Patron królewski: Wybór karty z talii patronów królewskich. Tę kartę możesz położyć na swojej planszy, zdobywając zakrytą premię. Jeśli nie masz miejsca na nowego patrona, nadal możesz zdobyć ten poziom nagrody, ale nie wybierasz karty patrona królewskiego.



Fioletowy występ: Dodanie do wszystkich rzutów występów przynoszącej zasoby fioletowej kości występów.



Pracownia i warsztaty

W pracowni znajdują się 2 pola, na których tylko ty możesz umieszczać pracowników: warsztatu obróbki wstępnej i wykończeniowego. Te lokacje pozwolą ci na budowę instrumentów z materiałów zdobytych na targu, zebranych z planszy głównej lub zdobytych z różnych premii.

Jeśli w swoim magazynie nie masz materiałów wymaganych do obróbki wstępnej lub wykończenia instrumentu, weź 2 £ z puli ogólnej oraz swojego pracownika – użyjesz go w kolejnej rundzie.



Akcja obróbki wstępnej reprezentuje pierwsze etapy budowy, podczas których instrument nabiera kształtu, a jego struktura jest przygotowywana do dalszych prac. Akcja wykończenia reprezentuje końcowe etapy budowy i dodanie ostatnich detali.





Obróbka wstępna



Po lewej stronie planszy pracowni instrumenty są składane i przygotowywane do wykończenia. Znajdują się tam miejsca na 2 karty instrumentów. Gdy aktywujesz pracownika na warsztacie obróbki wstępnej:

1. Wybierz kartę instrumentu z warsztatu obróbki wstępnej i odrzuć z magazynu wskazane na tej karcie materiały konieczne do przeprowadzenia akcji obróbki wstępnej.
2. Przesuń tę kartę na wykończeniową stronę swojej planszy pracowni.

Premia biegłości 3+: Zdobądź 2 żetony inspiracji.

3+

Premia biegłości 5+: Raz na akcję obniż koszt obróbki wstępnej instrumentu o 1 materiał.

5+

Premie dotyczą każdego pracownika w tej lokacji i się łączą, zatem pracownik o biegłości 5 zdobędzie obydwie premie.

Potencjalnie możesz obrobić wstępnie 2 różne instrumenty w 1 turze, jeśli:

- Umieścisz 2 sztony pracowników w warsztacie obróbki wstępnej, co przy aktywacji tej lokacji pozwoli ci wykonać 2 osobne akcje w kolejności biegłości.
- Odblokujesz premię „obróbka wstępna x2” z toru rzemiosła, co pozwoli ci obrobić wstępnie 2 różne instrumenty w pojedynczej akcji 1 pracownika.

x2

Jeśli potrzebujesz więcej miejsca w warsztacie wykończeniowym na właśnie obrobione wstępnie instrumenty, możesz wziąć karty instrumentów z warsztatu wykończeniowego z powrotem na rękę. Jeśli na rękę zostanie zabrany instrument z części wykończeniowej, zasoby wydane wcześniej na obróbkę wstępną instrumentu przepadają.



Wykończenie



Po prawej stronie planszy pracowni wstępnie przygotowane instrumenty są wykańczane i przynoszą twojej rodzinie należny prestiż. Znajdują się tam miejsca na 2 karty instrumentów. Gdy aktywujesz pracownika na warsztacie wykończeniowym:

1. Wybierz kartę instrumentu z warsztatu wykończeniowego i odrzuć z magazynu wskazane na tej karcie materiały konieczne do przeprowadzenia akcji wykończenia.
2. Usuń tę kartę z warsztatu, a następnie:

• Zdobądź punkty prestiżu wskazane na karcie.

• Umieść swój żeton instrumentu na orkiestrze, na obszarze odpowiadającym wykończonemu instrumentowi.



• Jeśli pole krzesła lidera jest puste albo zajęte przez żeton występu lub naprawy, zajmij je, a ewentualny żeton przesuń poniżej linii.

• Jeśli pole krzesła lidera jest zajęte przez inny żeton instrumentu, zamiast tego połóż swój żeton instrumentu poniżej linii tego obszaru, aby zaznaczyć, że wykończyłeś taki instrument, ale nie zająłeś krzesła lidera. Zdobądź 1 inspirację albo 2 £. Patrz przykład orkiestry str. 25.



Uwaga: Wykończenie rzadkiego instrumentu zawsze pozwala zająć krzesło lidera i zdobyć powiązaną premię! Pola krzeseł liderów rzadkich instrumentów są nieograniczone.



Premia biegłości 4+: Raz na akcję obniż koszt wykończenia instrumentu o 1 materiał.

4+

Premia biegłości 6+: Raz na akcję podwój premię zdobytą za umieszczenie żetonu instrumentu na orkiestrze.

6+

Premie dotyczące każdego pracownika w tej lokacji łączą się, zatem pracownik o biegłości 5 z przydzielonym czeladnikiem zdobędzie obydwie premie.

Przykład ukończonego patrona



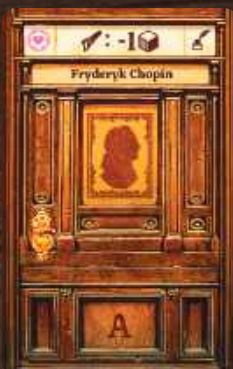
Czerwony już wcześniej wykończył kontrabas dla swojego patrona, Chopina. Karta kontrabasowa dla przypomnienia jest wsunięta pod kartę patrona. Czerwony wie, że w następnej rundzie Chopin straci do niego cierpliwość. Może temu zapobiec, spełniając inne oczekiwania patrona lub zdobywając premię z salonu.



Czerwonemu udaje się zdobyć średnie noty za swój romantyczny występ, co spełnia oczekiwanie Chopina. Zbyt nisko oceniony występ nie spełniłby oczekiwania. Skoro czerwony spełnił wszystkie oczekiwania Chopina, zdobywa nagrodę za ukończenie patrona.



Czerwony zdobywa 5 punktów prestiżu i awansuje o 1 pole na torze reputacji.



Odwraca kartę patrona i wsuwa ją pod górną krawędź pracowni, tak aby stała premia (moc) karty pozostała widoczna. Od tego momentu raz na akcję obróbki wstępnej czerwony może obniżyć koszt obróbki wstępnej instrumentu o 1 wybraną kostkę materiału.

Relacja pomiędzy Czajkowskim a von Meck jest świetnym przykładem trwałego mecenatu. To dzięki wsparciu Nadzieży von Meck Czajkowski był w stanie rzucić nauczanie i poświęcić się wyłącznie pracy twórczej.

Potencjalnie możesz wykończyć 2 różne instrumenty w 1 turze, jeśli:

- ✦ Umieścisz 2 sztopy pracowników w warsztacie wykończeniowym, co przy aktywacji tej lokacji pozwoli ci wykonać 2 osobne akcje w kolejności biegleści.
- ✦ Odblokujesz premię „wykończenie x2” z toru rzemiosła, co pozwoli ci wykończyć 2 różne instrumenty w pojedynczej akcji 1 pracownika. Wykończ je jeden po drugim. Materiały i inne premie zdobyte z wykończenia pierwszego instrumentu mogą być użyte przy wykończeniu drugiego. Premie biegleści 4+ i 6+ mogą być wykorzystane tylko raz na akcję, ale sam decydujesz, do którego instrumentu je przydzielisz.



Nie zapomnij o ewentualnych dodatkowych punktach z toru reputacji!



Możesz przekazać wykończony instrument aktywnemu patronowi, aby spełnić 1 z jego niespełnionych głównych albo pobocznych oczekiwań. Jeśli to zrobisz, wsuń tę kartę instrumentu pod kartę tego patrona, tak aby widoczna była góra karty instrumentu. To sprawi, że znacznik cierpliwości tego patrona powróci na początek toru.

Jeśli nie przekazałeś wykończonego instrumentu żadnemu patronowi, odrzuć tę kartę instrumentu.

Ukończenie patronów

Po spełnieniu ostatniego oczekiwania aktywnego patrona:

1. Zdobądź punkty prestiżu wskazane na karcie patrona za spełnienie wszystkich oczekiwań.
2. Awansuj o 1 pole na torze reputacji.
3. Odrzuć wszystkie karty napraw, występów i instrumentów spod tego patrona.
4. Zdejmij kartę ukończonego patrona z planszy pracowni (zwolni to miejsce na kolejnego patrona) i przesuń znacznik cierpliwości na początek jego toru.
5. Zakryj kartę ukończonego patrona i wsuń ją pod górną krawędź planszy pracowni, tak aby było widać górną część karty. Trwale zdolności patrona powinny być zawsze widoczne i zaczynają obowiązywać natychmiast po ukończeniu patrona.

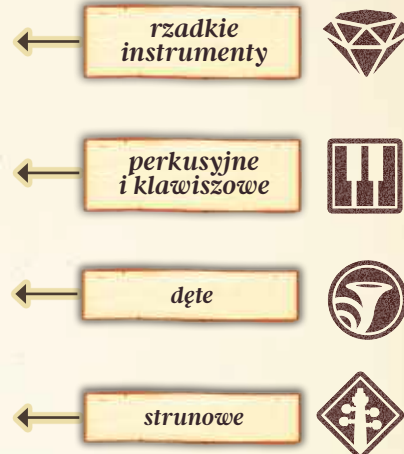


Orkiestra

Chociaż przy projektowaniu gry pierwszeństwo musieliśmy oddać mechanice, udało nam się oddać podstawowy zarys orkiestry symfonicznej: instrumenty strunowe z przodu, perkusyjne z tyłu, a dęte drewniane i blaszane pomiędzy.

Orkiestra nagradza premiami występy, naprawy i budowę instrumentów. Umieszczone na niej żetony będą potrzebne podczas punktacji końcowej. Jest siatką obszarów, w których rzędy to typy instrumentów, a kolumny to epoki/style muzyczne. Obszary rzadkich instrumentów nie należą do żadnej epoki/stylu. Obszary składają się z 1 albo 2 pól.

Zbudowanie skrzypiec umożliwia umieszczenie żetonu instrumentu na dowolnym z dwóch pól skrzypiec. Każde pole skrzypiec obejmuje 2 różne epoki i można na nim umieścić żetony występów z obydwu tych epok. Żeton z takiego pola należy do pojedynczej epoki na potrzeby nagród, celów i mocy patronów B na koniec gry.



Premię krzesła lidera rzadkich instrumentów perkusyjnych i klawiszowych jest dobranie wierzchniej karty z talii instrumentów, 1 inspiracja i 1 £.

Krzesło lidera

Gracze zajmują krzesła liderów orkiestry, wykończając instrumenty, dając występy i dokonując napraw. Żetony instrumentów są umieszczane na odpowiednich polach instrumentów. Żetony występów są umieszczane zgodnie z ich stylem muzycznym (kolumny), a żetony napraw – typem instrumentu (rzędy).



Wszystkie żetony

- ❖ Jeśli krzesło lidera jest puste, żeton natychmiast je zajmuje i zdobywa wskazaną nagrodę.
- ❖ Jeśli krzesło lidera jest już zajęte przez żeton instrumentu, nowy żeton jest kładziony poniżej linii tego pola i w ramach nagrody pobierane są 2 £ albo 1 inspiracja.

Żetony instrumentów

- ❖ Jeśli krzesło lidera jest zajęte przez żeton występu albo naprawy, żeton instrumentu przejmuje to krzesło lidera i zdobywa wskazane nagrody. Przesuń pozostałe żetony poniżej linii, aby zaznaczyć, że nie zajmują już krzesła lidera. Żetony instrumentu gracza mogą w ten sposób przesunąć jego własne żetony występów i napraw.



Żetony występów/napraw

Jeśli krzesło lidera jest już zajęte przez żeton występu albo naprawy, to aktywny gracz:



- ❖ Przejmuje krzesło lidera – jeśli po dołożeniu ma więcej żetonów występu lub napraw na tym obszarze niż inni gracze. Gracz zdobywa wskazaną premię, a stary żeton z krzesła lidera przesuwa pod linię.
- ❖ Umieszcza nowy żeton poniżej linii – jeśli ma już krzesło lidera lub nie ma przewagi w żetonach występu lub napraw. Gracz zdobywa 2 £ albo żeton inspiracji.

„Krzesło lidera” sekcji orkiestry symfonicznej zajmuje prowadzący daną grupę. Przykładem jest koncertmistrz, który jest pierwszym skrzypkiem i kieruje sekcją pierwszych skrzypiec. Częścią jego obowiązków jest ustalenie smyczkowania dla wszystkich sekcji strunowych i wykonywanie partii solowych.

Przykłady zajmowania krzesła lidera

obszar instrumentu

pole krzesła lidera

premia krzesła lidera

pole na wszystkie pozostałe żetony



Gdy czerwony naprawia instrument dęty, zauważa, że może przejąć od żółtego krzesło lidera klarnetu, ponieważ posiada tam już żeton występu. Przesuwa żeton żółtego poniżej linii i umieszcza swój żeton naprawy na polu krzesła lidera, zdobywając za nie premię 2 £ i 1 drewna.

Później, gdy czerwony wytwarza altówkę, wypycha żeton występu szarego z pola krzesła lidera w powiązanym obszarze. Czerwony zdobywa premię krzesła lidera w wysokości 4 £ i przesuwa żeton szarego poniżej linii.



W trakcie innej rundy czerwony wytwarza rzadki instrument strunowy, zajmuje jego krzesło lidera i zdobywa premię w postaci 1 dowolnego materiału, 1 inspiracji i 1 £. Nie wypycha szarego, ponieważ to pole może zawierać dowolną liczbę żetonów instrumentów i każdy z nich liczy się na potrzeby punktacji końcowej, jakby zajmował krzesło lidera.

Punktacja końcowa

Na koniec gry zdobywasz dodatkowe punkty prestiżu za:

- ✦ Zajęte krzesła lidera – zgodnie z poniższą tabelką.
- ✦ Moce końca gry ukończonych patronów B.
- ✦ Instrumenty na warsztacie wykończeniowym – połowę wartości prestiżu (zaokrąglając w górę).
- ✦ Najwyższy osiągnięty poziom na kartach celów osobistych – ignorując niższe osiągnięte poziomy.
- ✦ Zdobyte karty specjalizacji: 1 punkt za każdą.
- ✦ Niewykorzystane inspiracje, pieniądze, materiały i czeladników – wszystkie te elementy należy razem zsumować: 1 punkt za każde 10 elementów; jako resztę należy pozostawić pieniądze do rozstrzygnięcia remisów.

	2	3	4	5	6	7	8	9+
1-3	1	2	4	6	9	13	18	24
4	2	4	6	9	13	18		24

Porusz swój znacznik punktów prestiżu na torze prestiżu i zaznacz swój ostateczny wynik. Zwycięża ten gracz, który zgromadził najwięcej prestiżu. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, któremu pozostało najwięcej pieniędzy po ich zamianie na punkty. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!

Nie udało ci się zwyciężyć? Nie martw się, jest też i nagroda pocieszenia. To najmniejsze skrzypce na świecie, a grają specjalnie dla ciebie!



Przykład punktacji

Czerwony na koniec gry zajmuje następujące krzesła lidera:

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| 1 Harfy (rzadkie strunowe) | 4 Klarnetu |
| 2 Klawesynu | 5 Trąbki naturalnej |
| 3 Fletu poprzecznego | 6 Altówki |



W grze 4-osobowej czerwony zdobył 13 punktów za zajęcie 6 krzeseł lidera. Czerwony posiadał również altówkę na warsztacie wykończeniowym, co dało mu 2 punkty (zaokrąglona w górę połowa 3 punktów). Czerwony zdobył też 8 punktów ze swoich celów osobistych oraz 1 punkt za 16 £ (10 £ warte 1 punkt, a pozostałe 6 £ do rozstrzygnięcia remisu).

Łącznie na koniec gry czerwony zdobył jeszcze 24 punkty.



Autorzy

Autorzy: Dave Beck i Abe Burson

Rozwój: Richard Woods

Ilustracje: Vincent Dutrait

Plansza główna: Guillaume Tavernier

Projekt graficzny: Matt Paquette & Co.

Instrukcja: Cody Reimer

Konsultacja muzyczna i historyczna: Kevin Ngo

Tryb solo: Richard Woods i David Digby

© 2025 Paverson Games LLC.

Luthier to znak towarowy Paverson Games LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wersję Maximus Magnum Opus wsparli: Mark i Fiona, Brett Christensen, Jay i Chantel Varga, Scott Headley, Alexis Ostrander Healey, David Regele, Mykalson, Mark S. Meadows, Becky i Kevin Marema, Tomoyuki Maruta, Ben Stewart, Carine COMPAIN, Deryck Beard, Ryan i Amanda Sonoda.



Edycja polska: Lucky Duck Games

Opracowanie: Marek Baranowski

Korekta: Marta Kania

Redakcja: Patryk Blok

Marketing: Tomasz Siwek, Daria Stachurska

Koordinacja produkcji: Mateusz Szupik

Obsługa klienta: Maryla Wolska

Wydawca: Michał Herman

Konsultacje merytoryczne: Sylwia Welc, Hanna Szczuchura-Baranowska



Testerzy „Lutnika”

LizBet Allen, Seth Allison, Christian Amey, Tim Araujo*, Simon Armstrong, Beth Armstrong, Robert Atwell, Emily Bennett Beck, Seth Berrier, Boardgameoverlord, Andrew Boreham, Mike Bregel, Jonathan Brown*, Nathanael Bryan, Bob Buechler, Andrea Burnoski, Jim Burnoski, Joy Burson, Kelly Burson, Tom Burson, Angelo Cassano, Derya Çebi, Steve Christensen, Elliott Cole*, Ashley Covault, Jack Croft, David Cunningham*, Jason Curtis, Mark Dale, Ketan Deshpande, David Digby, Alastair Durie, Amanda Durst, Sarah Durst, Aaron M. Durst, Ben Ennes, Leeandra Ennes, Camille Evans, Kevin Fahey, Tim Farrell*, Ryan Favour, JB Feldman*, Colin Foster, Robert Fraher, Rae Frame, Will Frame, Broderick Frye, Zander Gibb, Levi Gilbert, Josh Gilbertson, Kyle Glowa, Liz Glowa, Pedro Gomez, Sarah Gomez, Jacob Goosen, Blaine Haagenon, Cora Hays, Denise Haywood, Josh Haywood, Kelly Hegi, Carraig Hegi, Astrid Hendra, Sarah Horn, Nathan Hruzik, Faith Huey, John Hume, Jon Hummer, Roy Hyde, Isabel Jarosz, Timothy Johnson, Sean Jones, Jacob Joosten, Frankie Judnick, Joel Juen, Matthew Kambic, Beth Kanzelman, Bob Kanzelman, Nathan Kanzelman, Cory Katzenmeyer, Bill Kennedy, Stephen Kerr, Liz King*, T.K. King, James Kozanitis, Bob LaBrec, Tommy Ladwig, Paul Lambas, Keith Lancaster-Wilson, Mistaki LaPlante, Claire Lettelleir, Nick Lettelleir, Katy Liester, Tim Lorow, Jeremy Loscheider, Jonathan Lycett, Esther Lycett, Richard Maass, Owen Maki, Chad Martin, Emily McGann, Ava McHugh, Smokey McKinney, Liam Meaney, Vivek Mehta, Hudson Meyer, Leslie Meyer, Rob Meyer, Gray Miller, Alexander Mont, Kent Morris, Gary Murphy, Ty Napier, Kevin Ngo*, Brad Nord, Dennis Northcott, David A. O'Brien, Matthew O'Malley, Mark Opdyke, Corinne Opdyke, Michael Ostrowski, David Ouellette, Matthew Pasch, Roman Pechhacker, Willis Peng, Stuart Perrin, Erik Peter, Scott Peters, James Peters, Melanie Peters, Paul P. Polak, Steve Pool, Tanya Pool, Kyra Price, Sam Rahman, Cory Rammer, Matt Rayford, Cody Reimer, Breanna Reinhart, Debz Richardson, Gaz Richardson, Efrain Rivera, Levi Robertson, Gavin „Moody” Robinson*, Jason Ruona, Levi Ruona, Whisky Sarah, SASSYMANATEE, Chris Scherb, Wes Schotzhauer, Ellen Schousboe, Kyle Schubert, Nadine Sehnert, Beth Shimmyo, Douglas Siu*, Andy Smith, Deborah Smith, Tony Speltz, Jerry Spencer, Kevin Spinti, Lindsay Stamper, Will Stephens, Isiah Stinson, Kimberly Stout, Strider17, Stanley Strong, Morgan Sutter, Erika Svanoe, Mike Tangedal, Houston Taylor, Jordan Thomas, Michael Thomas, Benjamin Todd*, Laimonas Vilpisauskas, Abe Watson, Becca Watson, Josh Wehrheim-Gegel, Adam West, Neo Teng Whay*, Brandon Whited, Matthew Wigdahl, Andrew Williams, Jaymi Wilson, Sarah Wood, Thomas Woods, Matthew Wright, Ian Yang oraz Marcin Zarycki.

Ścieżka dźwiękowa



W Paverson Games wierzymy, że wyjątkowe doświadczenia wykraczają poza zmysły wzroku i dotyku, dlatego tworzymy do naszych gier listy utworów i zlecamy stworzenie oryginalnych ścieżek dźwiękowych. Czy lubisz słuchać muzyki w tle podczas grania? Nie mogliśmy przegapić okazji, by stworzyć coś, co wzbogaci twój czas spędzony przy grze w „Lutnika” – lub tak naprawdę w dowolnym momencie twojego życia! Przygotowaliśmy kilka różnych opcji do wyboru, w tym oficjalną ścieżkę dźwiękową zamówioną u profesjonalnego kwartetu smyczkowego, a także wyselekcjonowaną listę odtwarzania, która zawiera ponad 70 utworów i trwa ponad 9 godzin. Zabierze was ona we wspaniałą podróż po stylach muzycznych, kompozytorach i wykonawcach występujących w „Lutniku”!

paversongames.com/pages/soundtracks



*ta osoba testowała również tryb solo

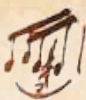


CS
CASCADIA
STRINGS
collective

W uznaniu dla sztuki instrumentu i muzyki, zleciliśmy Cascadia Strings – profesjonalnemu kolektywowi smyczkowemu z Kanady – nagranie autorskiej ścieżki dźwiękowej, do której można uzyskać dostęp za pośrednictwem linku i kodu QR.

Wielokrotnie nagradzany Cascadia Strings Collective powstał w 2016 r. jako inicjatywa mająca na celu dostarczenie publiczności różnorodnego repertuaru muzyki kameralnej łączącego kultowe utwory z dobrze wykonanymi aranżacjami muzyki popularnej ubiegłego wieku. Wszystko to w ramach wizji dostarczenia żywych, inspirujących doświadczeń muzycznych do melomanów w Kolumbii Brytyjskiej i poza nią. Muzycy tworzący tę grupę to kolektyw profesjonalnych, niezależnych muzyków, którzy studiowali w prestiżowych konserwatoriach i szkołach, takich jak The Juilliard School, New England Conservatory of Music, Rice University, University of Michigan i University of Toronto. Muzycy ci regularnie występują z takimi grupami jak Victoria Symphony i Vancouver Symphony Orchestra.





Dziedzictwo lutnika

Pozostaw po sobie trwałe dziedzictwo, wypełniając i zapisując poniższe wyzwania. Śmiało zrób sobie zdjęcie, wskazując batutą na swoje osiągnięcie – zasługujesz na owacje!

Wyjątkowe osiągnięcia

IMIĘ

DATA

Stwórz rzadki instrument każdego typu

Wygraj, nie posiadając żetonów występów w orkiestrze

Wygraj, nie posiadając żetonów napraw w orkiestrze

Wygraj grę, w której patron stracił do ciebie cierpliwość

Ukończ patrona szlacheckiego tylko dzięki stworzonym instrumentom

Wygraj, nie awansując na torach występów i rzemiosła

W jednej grze ukończ patronów wszystkich 4 typów

Osiągnij wysokie noty w 3 występach w jednej rundzie

Dokonaj 3 napraw w jednej rundzie

Członkowie Mistrzowskiej Gildii Lutników

W JEDNEJ GRZE	IMIĘ	DATA	IMIĘ	DATA	IMIĘ	DATA
Zdobądź 125+ punktów prestiżu						
Ukończ 6 patronów						
Zbuduj 7 instrumentów						
Zdobądź 8 żetonów występów						
Dokonaj 8 napraw						
Zdobądź 3 nagrody najwyższego poziomu						
Posiadaj 50 £ na koniec gry						
Awansuj na szczyt wszystkich 3 torów						

Cele



Wykończone instrumenty strunowe (G1)



Wykończone instrumenty dęte (G2)



Wykończone instrumenty perkusyjne i klawiszowe (G3)



Wykończone instrumenty różnych typów (G4)



Żetony występów w romantycznej sekcji orkiestry (G5)



Żetony występów w klasycystycznej sekcji orkiestry (G6)



Żetony występów w barokowej sekcji orkiestry (G7)



Żetony napraw w strunowej sekcji orkiestry (G8)



Żetony napraw w dętej sekcji orkiestry (G9)



Żetony napraw w perkusyjnej i klawiszowej sekcji orkiestry (G10)



Ukończeni patroni wykonawcy (G11)



Ukończeni patroni kompozytorzy (G12)



Ukończeni patroni szlacheccy (G13)



Ukończeni patroni z różnych epok (G14)



Żetony instrumentów w różnych sekcjach epok orkiestry (G15)



Zajęte krzesła lidera sekcji strunowej (G16)



Zajęte krzesła lidera sekcji dętej (G17)



Zajęte krzesła lidera sekcji perkusyjnej i klawiszowej (G18)

Nagrody



Ukończeni patroni romantyczni (A1)



Ukończeni patroni barokowi (A2)



Ukończeni patroni klasycystyczni (A3)



Ukończeni patroni różnych typów (A4)



Odblokowane karty specjalizacji (A5)



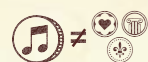
Żetony napraw w orkiestrze (A6)



Żetony napraw w sekcjach różnych typów instrumentów orkiestry (A7)



Żetony występów w orkiestrze (A8)



Żetony występów w różnych sekcjach epok orkiestry (A9)



Wykończone rzadkie instrumenty (A10)



Wykończone instrumenty (A11)



Zajęte krzesła lidera w sekcjach różnych typów instrumentów orkiestry (A12)



Żetony instrumentów w romantycznej sekcji orkiestry (A13)



Żetony instrumentów w klasycystycznej sekcji orkiestry (A14)



Żetony instrumentów w barokowej sekcji orkiestry (A15)



Moce patronów



Patroni szlacheccy



Madame de Pompadour: Na początku rundy zdobądź 1 materiał zwierzęcy i 1 drewno



Fryderyk II Wielki: Na początku rundy zdobądź 1 metal



Hrabia von Waldstein i Baron van Swieten: Na początku rundy zdobądź 5 £



Ludwik II i Nadieżda von Meck: Na początku rundy zdobądź czeladnika



Ród Esterházy: Koniec gry 1 punkt prestiżu za wykończony instrument



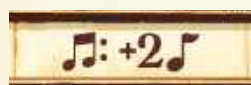
Ród Medyceusz: Koniec gry 1 punkt prestiżu za ukończonego patrona



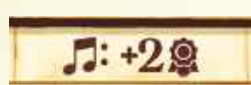
Leopold II: Koniec gry +1 krzesło lidera przy obliczaniu prestiżu za zajęte krzesła lidera



Patroni wykonawcy



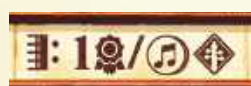
Francesca Caccini i Maddalena Lombardini: Dodaj 2 do wyniku rzutu każdego występu



Élisabeth Jacquet de La Guerre i Clara Schumann: Dodaj 2 prestiżu do każdego występu niezależnie od osiągniętej w nim noty



Niccolò Paganini i Henryk Wieniawski: Na początku rundy zdobądź 2 inspiracje



Giuseppe Tartini: Koniec gry 1 punkt prestiżu za żeton występu w strunowej sekcji orkiestry



Marianna Martines: Koniec gry 1 punkt prestiżu za żeton występu w perkusyjnej i klawiszowej sekcji orkiestry



Louise Farrenc: Koniec gry 1 punkt prestiżu za żeton występu w dętej sekcji orkiestry



Patroni kompozytorzy



Johann Pachelbel: +1 biegłości w obu lokacjach warsztatu



Antonio Vivaldi: Raz na akcję zmniejsz koszt naprawy o 1 kostkę materiału



Joseph Haydn: Podczas wizyty na targu koszt zakupu drewna jest zmniejszony o 1 £ (cena sprzedaży nie zmienia się)



Wolfgang Amadeusz Mozart: Podczas wizyty na targu koszt zakupu metalu jest zmniejszony o 1 £ (cena sprzedaży nie zmienia się)



Fryderyk Chopin: Raz na akcję zmniejsz koszt obróbki wstępnej instrumentu o 1 kostkę materiału



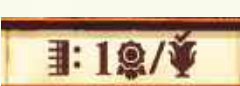
Piotr Czajkowski: Raz na akcję zmniejsz koszt wykończenia instrumentu o 1 kostkę materiału



Georg Friedrich Händel: Koniec gry 1 punkt prestiżu za odblokowanego specjalistę



Franz Schubert: Koniec gry 2 punkty prestiżu za maksymalne awansowanie na torach reputacji/biegłości



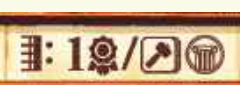
Fanny i Felix Mendelssohnowie: Koniec gry 1 punkt prestiżu za zdobytą nagrodę



Johannes Brahms: Koniec gry 1 punkt prestiżu za żeton naprawy w romantycznej sekcji orkiestry



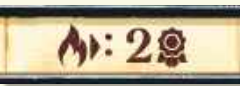
Johann Sebastian Bach: Koniec gry 1 punkt prestiżu za żeton naprawy w barokowej sekcji orkiestry



Ludwig van Beethoven: Koniec gry 1 punkt prestiżu za żeton naprawy w klasycystycznej sekcji orkiestry



Patroni królewscy



Cesarz Józef II, król Ludwik XIV i królowa Wiktoria: Na początku rundy zdobądź 2 punkty prestiżu

Tory planszy

Tor biegłości występów

Natychmiast: Zdobądź 2 prestiżu za każdym razem, gdy miałbyś awansować na tym torze.

Trwale: Zamień 2. białą kość na drugą czarną kość.

Trwale: Możesz przetrzucić 2. kość w każdym występie.

Natychmiast: Wybierz 1 z dostępnych kart specjalizacji.

Trwale: Zamień 1 białą kość na 1 czarną kość.

Trwale: Możesz przetrzucić kość w każdym występie.

Tor biegłości rzemiosła

Natychmiast: Zdobądź 2 prestiżu za każdym razem, gdy miałbyś awansować na tym torze.

Trwale: Każdy pracownik na obrabiającej wstępnie lub wykańczającej lokacji warsztatu ma biegłość zwiększoną o 1.

Trwale: Ukończ 2 instrumenty w 1 akcji pracownika.

Natychmiast: Wybierz 1 z dostępnych kart specjalizacji.

Trwale: Każdy pracownik na obrabiającej wstępnie lub wykańczającej lokacji warsztatu ma biegłość zwiększoną o 1.

Trwale: Obrób wstępnie 2 instrumenty w 1 akcji pracownika.

Tor reputacji



- (a) Natychmiast:** Zdobądź 1 czeladnika.
- (b) Natychmiast:** Dobierz 3 karty instrumentów, zatrzymaj 1, odłóż pozostałe na spód talii.
- (c) Trwale:** Odblokuj darmowy dostęp do kart poziomu II.
- (d) Natychmiast:** Wybierz 1 z dostępnych kart specjalizacji.
- (e) Trwale:** Zdobądź 2 punkty prestiżu za każdym razem, gdy wykończysz instrument.
- (f) Trwale:** Odblokuj darmowy dostęp do kart poziomu III.
- (g) Natychmiast:** Zapunktuj dostępny poziom publicznej nagrody, którego warunki spełniasz. Powtarza się z przy każdym następnym awansie na tym torze.
- (b) Natychmiast:** Zdobądź 2 punkty prestiżu i porusz swój żeton na poprzednie pole, rozpatrując ponownie jego premię.

Lokacje planszy

Salon

str. 15



Akcja główna: Weź 1 z dostępnych odkrytych kart patronów, natychmiast umieść ją na pustym polu patrona na swojej planszy pracowni i zdobądź zakrytą premię.



Akcja zastępcza: Weź 2 inspiracje i 1 czeladnika z targu, o ile to możliwe.



Premia biegłości 4+: Przesuń znacznik cierpliwości patrona o 1 pole w lewo i zdobądź 1 dowolny oferowany przez niego podarunek.

Gildia

str. 16



Akcja główna: Weź 1 z dostępnych odkrytych kart instrumentów na rękę.



Akcja zastępcza: Weź 1 metal z puli ogólnej.



Premia biegłości 4+: Weź 1 dowolny materiał, możesz natychmiast umieścić 1 plan instrumentu z ręki na warsztacie obróbki wstępnej.

Występ

str. 17



Akcja główna: Wybierz kartę występu do ukończenia, rzuć kośćmi, zdobądź 2 i prestiż. W przypadku osiągnięcia średniej lub wysokiej noty umieść żeton występu na orkiestrze.



Akcja zastępcza: Weź 3 materiały zwierzące z puli ogólnej.



Premia biegłości 4+: Awansuj o 1 pole na torze występu.

Naprawa

str. 19



Akcja główna: Wybierz i ukończ kartę naprawy, odrzuć wymagane materiały i zdobądź prestiż. Umieść żeton naprawy na orkiestrze.



Akcja zastępcza: Weź 2 drewna z puli ogólnej.



Premia biegłości 4+: Awansuj o 1 pole na torze rzemiosła.

Balkon

str. 19



Akcja główna: Zapunktuj dostępny poziom publicznej nagrody, którego warunki spełniasz.



Akcja zastępcza: Weź 6 z puli ogólnej.



Akcja zastępcza: Weź do 2 czeladników z targu, o ile to możliwe.



Premia biegłości 4+: Awansuj o 1 pole na torze reputacji.

Słowniczek

Biegłość pracownika	11
Cierpliwość	10
Czeladnik	11
Faza planowania	11
Faza rozpatrywania	11
Gildia	16
Inspiracja	9
Instrumenty	17

Kolejność rozpatrywania akcji	12
Krzesło lidera	24
Materiały	9
Nagrody publiczne	21
Naprawa	19
Obróbka wstępna	22
Orkiestra	24
Patroni, karty	15

Patroni, ukończenie	23
Pracownia	7
Pracownicy specjaliści	14
Punktacja, koniec gry	26
Salon	15
Targ	13
Tory	9
Wykończenie	22
Występ	17