

ARCHITEKCI STONE SPINE

— OPOWIEŚĆ ZE ŚWIATA ROLL PLAYER —



Zasady gry

Wprowadzenie

Budowanie podziemi to starożytna sztuka Minotaurów, przekazywana od tysięcy z mistrza na jego ucznia. Przez ostatnią dekadę pobierałeś nauki u najlepszego z najlepszych - Mistrza Hortgully'ego, a teraz nadszedł czas, by wykazać się swoimi umiejętnościami.

Jeden wyjątkowy projekt dzieli cię od wielkości. Musisz wykuć swój własny, pełen niebezpieczeństw labirynt u podnóżu Gór Stonespine.

Więzienie Kulbak zapewni siłę roboczą, a menażeria Lorda Duntuma będzie dostarczać ci wszelakie bestie, które zamieszkają w twoich lochach. Budowniczy, którego podziemia okażą się największym wyzwaniem dla herosów wybranych przez Królową Amalię, zdobędzie zaszczytny tytuł Mistrza Architektów.

Cel gry

W grze **Architekci Stonespine** gracze rywalizują ze sobą o zdobycie jak największej reputacji, budując w trakcie czterech lat, najniebezpieczniejsze podziemia.

Każdego roku gracze dobierają karty i budują część swoich podziemi, komnata po komnacie.

Pod koniec każdego roku gracze wykorzystują swoje złoto, aby kupić dodatkowe wyposażenie do swojej budowli i zbierają karty wyzwania. Po czterech latach Hortgully oceni dzieło każdego z nich.

Postępuj zgodnie ze swoim projektem, podejmuj dodatkowe wyzwania i przyciągnij uwagę Hortgully'ego, aby zdobyć jak największą reputację i wygrać grę!



Zawartość gry

100 KART KOMNAT



8 KART PROJEKTU



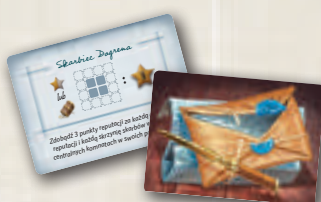
18 KART RYNKU



1 PLANSZA GRY



30 KART WYZWANIA



8 KART CELU



56 ŻETONÓW RYNKU
(25 okrągłych, 16 owalnych,
15 kwadratowych)



5 RAMEK PODZIEMI
(składanych z 2 części)



10 ZNACZNIKÓW WRÓT
(2 na gracza)



10 ZNACZNIKÓW ŚLEDZENIA
(2 na gracza)



1 BLOCZEK PUNKTACJI



10 KART POMOCY
(2 na gracza)



9 KART JAEŁA
(do trybu solo)



Przygotowanie gry

- 1 Umieść **planszę gry** na środku stołu stroną dla **ii – iiiii** (2-5) graczy.
- 2 Każdy z graczy wybiera kolor i otrzymuje dwa **znaczniki śledzenia** w tym kolorze. Wszystkie nieużywane znaczniki śledzenia odłóż do pudełka.
- 3 Umieść losowo po jednym znaczniku śledzenia każdego gracza na **torze priorytetu** od lewej do prawej. Gracz na miejscu najbardziej wysuniętym na lewo jest pierwszy w kolejności.
- 4 Umieść drugi znacznik śledzenia każdego gracza na **torze złota** zgodnie z kolejnością:

Tor priorytetu	1	2-3	4-5
Złoto	0	1	2

- 5 Potasuj **karty celu**. Odkryj jedną z nich i umieść ją na planszy gry. Niewykorzystane karty celu odłóż do pudełka.
- 6 Potasuj **karty wyzwania**. W zależności od liczby graczy odkryj odpowiednią liczbę kart:

Gracze	1-2	3	4	5
Karty	3	4	5	6

- 7 Potasuj **karty rynku**. W zależności od liczby graczy odkryj odpowiednią liczbę kart:

Gracze	1-3	4	5
Karty	2	3	4

- 8 Posortuj **żetony rynku** w zakryte stopy według kształtu (● okrąg, ○ owal i ■ kwadrat) i wymieszaj oddzielnie każdy stos. Umieść trzy stopy w pobliżu planszy gry.
- 9 Odkryj **żetony rynku** dla każdego pola na kartach rynku i umieść je odkryte na pasujących kształtem polach.



Przygotowanie gry dla 3 graczy



- 10 Złóż **ramki podziemi** i umieść po jednej przed każdym graczem, dowolną stroną do góry. Wszystkie niewykorzystane ramki podziemi odłóż do pudełka.
- 11 Potasuj **karty projektu** i rozdaj po jednej odkrytej każdemu graczowi. Wszystkie niewykorzystane karty projektu odłóż do pudełka.
- 12 Rozdaj każdemu graczowi dwa **znaczniki wrót** odpowiadające jego kolorowi. Umieść po jednym znacznikiem wrót na wejściu do podziemi każdego gracza, zgodnie z górną częścią jego karty projektu. Drugi znacznik zostanie wykorzystany podczas końcowej punktacji.
- 13 Rozdaj każdemu graczowi dwie **karty pomocy** (po jednej w każdym rodzaju).
- 14 Potasuj **karty komnat**. Rozdaj każdemu graczowi pięć kart na rękę.

Gra jest przygotowana. Możecie zaczynać!

Karta komnaty

Typ komnaty
(np. Jaskinia)

Drzwi

Nazwa komnaty

Wartość złota



Element
(np. Pułapka z ostrzem)

Ścieżka

Symbol trybu solo
(patrz strona 12)

Karta projektu

Wymagany typ
komnaty (np. Loch)

Punktacja za
zgodność z projektem



Wejście

Wymagany element
(np. Skrzynia skarbów)

Wyjście

Słownik pojęć

Komnata: Górna część karty komnaty, przedstawiająca jedno pomieszczenie podziemi z miejscem na maksymalnie cztery elementy.

Klastr: Grupa komnat tego samego typu (jaskiń lub lochów), przylegających do siebie krawędziami.

- Klastry mogą mieć dowolną liczbę komnat (również tylko jedną komnatę).
- Grupa sąsiadujących ze sobą komnat tego samego typu nie może zostać podzielona na wiele klastrów.
- Dla klastra nie mają znaczenia ścieżki ani tajne przejścia, a jedynie typ komnaty.

Element: Symbol przedstawiony na karcie komnaty lub żetonie rynku (z wyjątkiem żetonów tajnego przejścia). Istnieją cztery rodzaje elementów: potwory, pułapki, gwiazdki reputacji i skrzynie skarbów.

Ścieżka: Ścieżka istnieje pomiędzy co najmniej dwiema sąsiadującymi komnatami, z których każda ma nadrukowane drzwi na wspólnych krawędziach lub wspólny żeton tajnego przejścia. Podczas umieszczania karty komnaty ścieżka nie musi być połączona z wejściem lub wyjściem z podziemi.

Pojedyncza ścieżka: Ścieżka, która nie bierze pod uwagę rozgałęzień lub odnóg.

Przebieg gry

Architekci Stonespine są rozgrywani przez 4 rundy, nazywane latami. W ciągu roku każdy gracz ułoży jeden rząd podziemi składający się z czterech kart komnat. Na koniec gry każdy gracz zbuduje podziemia składające się z 16 komnat na siatce 4x4.

Każdy rok podzielony jest na trzy fazy: **Budowanie**, **Ulepszanie** i **Porządkowanie**.

I. FAZA BUDOWANIA

Faza Budowania podzielona jest na cztery kroki:

1. Gracze jednocześnie wybierają jedną kartę komnaty z ręki i umieszczają ją odkrytą w swoich podziemiach (więcej szczegółów znajduje się w sekcji Umieszczanie kart komnat poniżej).

i W grze dwuosobowej każdy gracz odrzuca także jedną kartę komnaty ze swojej ręki.

2. Gracze przekazują pozostałe na ręce karty komnat graczowi po swojej lewej lub prawej stronie, jak pokazano poniżej dla bieżącego roku.

Rok 1

W lewo ↺

Rok 2

W prawo ↻

Rok 3

W lewo ↺

Rok 4

W prawo ↻

i W grze dwuosobowej każdy gracz dobiera także jedną kartę komnaty z talii i bierze ją na swoją rękę.

3. Powtarzaj kroki 1-2 do momentu, aż każdy z graczy umieści po cztery karty w swoich podziemiach, tworząc jeden wypełniony rząd komnat.
4. Na koniec każdy gracz odrzuca ostatnią kartę, która pozostała mu na ręce.

Wariant: W kroku 1 gracze mogą zdecydować się na umieszczanie swoich kart zakrytych zamiast odkrytych. Gdy wszyscy gracze umieszczą swoje karty komnat, jednocześnie je odkrywają.

Umieszczanie kart komnat

- Podczas jednego roku karty komnat muszą być umieszczone w tylko **jednym rzędzie**, ale można to robić w tym rzędzie w **dowolnej kolejności**.

- W roku 1 umieść karty komnat na jednym z miejsc bezpośrednio pod ramką podziemi gracza.
- W latach 2-4 umieść karty komnat tak, aby zakrywały dolną część karty w rzędzie bezpośrednio nad nią.



- Po umieszczeniu karty komnaty **nie można jej przesunąć**.
- Drzwi na kartach komnat **nie muszą** pasować do drzwi sąsiednich komnat lub ramki podziemi.

II. FAZA ULEPSZANIA

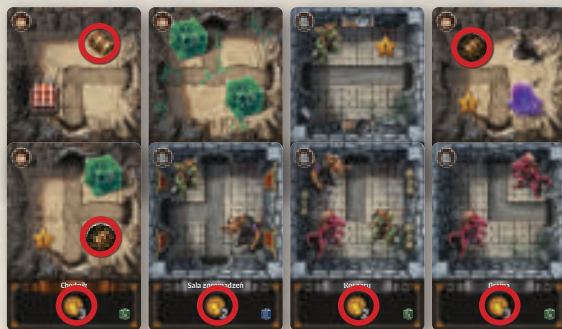
Faza Ulepszenia podzielona jest na dwa etapy. **Liczenie złota i zakupy na rynku.**

KROK 1: LICZENIE ZŁOTA

Gracze jednocześnie sumują swoje złoto za bieżący rok.

- Dodaj wartości złota na wszystkich kartach komnat umieszczonych w bieżącym rzędzie podziemi gracza.
- Dodaj 1 sztukę złota za każdy symbol **skrzyni skarbów** z każdej komnaty podziemi gracza.

! W roku 1 niektórzy gracze mogli już otrzymać złoto podczas przygotowania.



Przykład: Gracz otrzymuje 13 sztuk złota: dziesięć (3 + 2 + 2 + 3) za swoje karty komnat i trzy za swoje skrzynie skarbów.

Przesuń znacznik śledzenia każdego gracza na **torze złota** na pole równe sumie zdobytego przez niego złota. Jeśli gracz ma więcej niż 30 sztuk złota, umieść jego znacznik na polu 30.

Następnie przesuń znacznik śledzenia każdego gracza na **torze priorytetu** na pole znajdujące się bezpośrednio pod nim, zachowując aktualną kolejność graczy.

Rozstrzyganie remisów

Przy remisie pod względem największej liczby złota lub warunku punktacji na karcie celu, rozstrzygnij remisy na korzyść gracza, który ma wyższy priorytet (jego znacznik śledzenia znajduje się najbardziej po lewej stronie).



KROK 2: ZAKUPY NA RYNKU

Gracze na przemian kupują żetony rynku lub pasują, aby zdobyć kartę wyzwania, zawsze zaczynając od gracza, który ma najwięcej złota.

- A Kup Żetony:** Wybierz jeden zestaw żetonów rynku na pojedynczej karcie rynku (górny lub dolny zestaw). Zmniejsz wartość swojego złota o koszt zestawu, przesuwając swój znacznik na torze złota. Natychmiast umieść zakupione żetony rynku w dowolnej kombinacji komnat w swoich podziemiach. Następnie ponownie sprawdź, kto ma najwięcej złota. Ten gracz kontynuuje zakupy, odwiedzając rynek.

Przykład: Niebieski gracz kupuje żetony szlamu i śluzu, zmniejsza posiadane złoto o 5 na torze złota i dodaje żetony do swoich podziemi. Następnie czerwony gracz odwiedza rynek, ponieważ ma teraz najwięcej złota.



B Pas: Jeśli gracz zdecyduje się nie kupować żetonów rynku lub nie stać go na nie, musi spasować. Po spasowaniu gracz wykonuje następujące kroki:

1. Przesuwa swój znacznik śledzenia na torze złota na pole 0.
Niewydane złoto nie przechodzi na następny rok.
2. Wybiera jedną z odkrytych kart wyzwania i umieszcza ją w pobliżu swoich podziemi.
3. Przesuwa swój znacznik śledzenia spod toru priorytetu na pierwsze puste pole od lewej na torze priorytetu. Ustanawia to kolejność na następny rok (lub na potrzeby końcowej punktacji).



Powtarzaj krok zakupów na rynku, zawsze zaczynając od gracza, który ma najwięcej złota do momentu, aż wszyscy gracze spasują. W ten sposób gracz może wykonać **nawet kilka tur**, zanim inny gracz będzie miał możliwość zakupu żetonów lub spasowania.

! W roku 4 gracze **nie wybierają** kart wyzwania po spasowaniu.



Umieszczanie żetonów rynku

ELEMENTY

- Każda komnata może zawierać do czterech **elementów**. Elementy obejmują potwory, pułapki, gwiazdki reputacji oraz skrzynie skarbów i znajdują się na żetonach rynku i kartach komnat. W komnacie może znajdować się więcej niż jeden taki sam element.
- Żetony rynku przedstawiające elementy są umieszczane w czterech środkowych obszarach komnaty. Żetony rynku **nie mogą być umieszczane** w komnacie, w której znajdują się już cztery elementy i **nie mogą one zakrywać** innych elementów.

ŻETONY TAJNEGO PRZEJŚCIA

- Żetony tajnego przejścia **nie przedstawiają** elementu i **nie są umieszczane** w czterech centralnych obszarach komnaty. Zamiast tego umieszcza się je na dowolnej krawędzi komnaty (nawet bez sąsiadującej komnaty).
- Żetony tajnego przejścia tworzą **ścieżkę** między dwiema komnatami. Tajne przejście na dolnej krawędzi komnaty może utworzyć ścieżkę do komnaty umieszczonej bezpośrednio pod nią w następnym roku.



III. FAZA PORZĄDKOWANIA

W roku 4 należy pominąć Fazę Porządkowania i przejść do końcowej punktacji (patrz strona 10).

Faza Porządkowania przygotowuje rozgrywkę do następnego roku. Wykonaj następujące kroki:

1. Odrzuć wszystkie pozostałe żetony rynku na kartach rynku.
2. Odrzuć wszystkie odkryte karty rynku i zastąp je nowymi kartami z talii rynku.
3. Odkryj żetony rynku dla każdego pola na kartach rynku i umieść je tam odkryte na pasujących kształtem polach.
4. Odrzuć niewybraną kartę wyzwania. W latach 1 i 2 należy odkryć nowe karty wyzwania równe liczbie graczy plus jeden. W roku 3 **nie odkrywaj** nowych kart wyzwania, ponieważ gracze nie wybierają kart wyzwania w roku 4.
5. Rozdaj każdemu graczowi po pięć kart komnat z talii komnat.

Rozpocznijcie nowy rok, zaczynając od Fazy Budowania.

Końcowa punktacja

Na koniec roku 4 każdy gracz umieszcza swój **drugi znacznik wrót** przy wyjściu z podziemi, jak zaznaczono na dole jego karty projektu.



Następnie, korzystając z bloczka punktacji, oceń podziemia każdego gracza, sumując ich reputację w sześciu poniższych kategoriach.

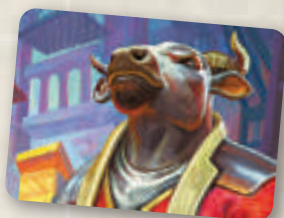
KOŃCOWY PRIORYTET

Ilość złota posiadanego przez graczy po spasowaniu w Fazie Ulepszania w roku 4, określa końcowy priorytet. Gracz na pierwszym miejscu na torze priorytetu otrzymuje 9 punktów reputacji, gracz na drugim miejscu zdobywa 6 punktów reputacji, a gracz na trzecim miejscu zdobywa 3 punkty reputacji.



KARTA CELU

Porównaj podziemia graczy, aby określić pierwsze, drugie i trzecie miejsce pod względem spełnienia warunku punktacji na karcie celu. Gracz na pierwszym miejscu otrzymuje 15 punktów reputacji, gracz na drugim miejscu zdobywa 9 punktów reputacji, a gracz na trzecim miejscu otrzymuje 5 punktów reputacji.



Jeśli karta celu określa „najwięcej” czegoś, gracz **nie może** zdobyć reputacji, jeśli nie posiada przynajmniej jednego z określonych elementów. Jeśli karta celu określa „najmniej” czegoś, gracz **może** zdobyć reputację, jeśli nie posiada żadnego z określonych elementów. Jeśli gracze remisują, rozstrzygnij remis na korzyść gracza, który jest wyżej na torze priorytetu.

KARTY WYZWANIA

Każdy gracz rozpatruje swoje trzy karty wyzwania i zdobywa reputację w oparciu o warunki punktacji każdej z nich.



REPUTACJA KOMNAT

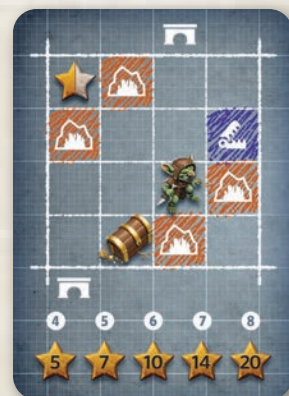
Każdy gracz sumuje wartości widoczne na gwiazdkach reputacji w swoich podziemiach i zdobywa (lub traci) taką samą liczbę punktów reputacji.



PROJEKT

Każdy gracz sprawdza swoje podziemia i zdobywa reputację w zależności od tego, ile z ośmiu wymagań na karcie projektu udało mu się spełnić. Aby zrealizować wymagania, gracze muszą mieć określony typ komnaty lub element w komnacie pasujący do pól na ich projekcie. Zdobyta reputacja jest wskazana na dole karty projektu.

Przykład: W podziemiach na stronie 11, Inka spełnia pięć z ośmiu wymagań ze swojej karty projektu. Wypełniła trzy z czterech wymagań typu komnaty (jaskinia), a także wymóg posiadania pułapki w drugim rzędzie (każdy rodzaj pułapki spełniłby to wymaganie) oraz wymaganie skrzyni skarbów w dolnym rzędzie. Za spełnienie pięciu wymagań otrzymuje 7 punktów reputacji.



 W grze dwuosobowej, reputacja nie jest przyznawana za trzecią pozycję podczas sprawdzania końcowego priorytetu i karty celu.

ŚCIEŻKI W PODZIEMIACH

Każdy gracz sprawdza ścieżki w swoich podziemiach i zdobywa reputację za ścieżki, które łączą się zarówno z jego **wejściem lub wyjściem** z podziemi. Aby połączyć się z wejściem lub wyjściem, na karcie komnaty muszą znajdować się drzwi (lub żeton tajnego przejścia) sąsiadujące ze znacznikiem wrót.

- Zdobądź 1 punkt reputacji za każdą komnatę ze ścieżką prowadzącą do **wejścia**.
- Zdobądź 1 punkt reputacji za każdą komnatę ze ścieżką prowadzącą do **wyjścia**.

W związku z tym gracz otrzymuje 2 punkty reputacji za każdą komnatę połączoną zarówno z wejściem, jak i wyjściem z podziemi, ponieważ są one liczone podwójnie.

! Wszystkie ścieżki w podziemiach są punktowane z uwzględnieniem rozgałęzień i odnóg.



Przykład: Inka zdobywa 8 punktów reputacji za komnaty połączone z wejściem (zaznaczone na zielono) i 6 punktów reputacji za komnaty połączone z wyjściem (zaznaczone na czerwono), co daje łącznie 14 punktów reputacji.

Gracz z największą liczbą punktów reputacji zdobywa tytuł Mistrza Architektów! W przypadku remisu, zwycięża gracz, który jest najwyżej na torze priorytetu.

Tryb solo

Królowa Amalia wystawiła swojego najbardziej zaufanego doradcę, Jaela, aby poddał próbie studentów Hortegully'ego. Królowa szuka bowiem wybitnych specjalistów, którzy pomogliby zaprojektować umocnienia do obrony Sabek, stolicy królestwa.

W grze solo rywalizujesz z Jaelem, aby potwierdzić swój talent doradcy królowej!



i Jael zbiera karty komnat i żetony rynku podczas gry. **Nie otrzymuje** kart projektu ani kart wyzwania, ani **nie buduje** podziemi.

Gra solo przebiega w taki sam sposób, jak gra dwuosobowa, z następującymi zmianami:

TRYB SOLO - ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

1. Użyj planszy gry dla (i) 1 gracza, zamiast strony dla (ii - iiii) 2-5 graczy.
2. W trybie solo nie ma toru priorytetu. Odłóż drugi znacznik śledzenia do pudełka.
3. W grze solo dostępnych jest dziewięć kart Jaela. Znajdź trzy legendarne karty Jaela (z symbolem  w prawym górnym rogu) i odłóż je do pudełka.
4. Potasuj pozostałe sześć podstawowych **kart Jaela** i umieść je zakryte na stole, aby utworzyć talię Jaela.

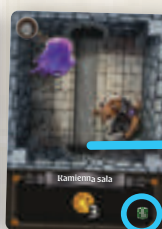
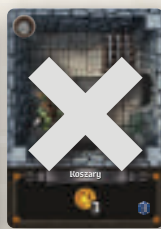
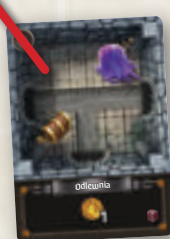


Tryb legendarny: Aby podjąć większe wyzwanie, zastąp trzy karty z symbolem  w talii Jaela trzema legendarnymi kartami Jaela z symbolem .

TRYB SOLO - ZMIANY W ROZGRYWKĘ

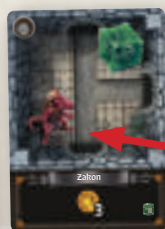
I. FAZA BUDOWANIA

1. Odkryj wierzchnią kartę z talii Jaela i umieść ją na wyznaczonym polu planszy gry lub na wierzchu wcześniej odkrytych kart Jaela.
2. Umieść kartę komnaty z ręki w swoich podziemiach.
3. Wybierz jedną kartę z ręki, którą zachowasz na następną turę.
4. Sprawdź pozostałe karty komnat na ręce. Każdą z nich, która w prawym dolnym rogu posiada symbol Jaela  lub  lub , pasujący do symbolu na aktualnie odkrytej karcie Jaela, umieść na stosie punktacji. Jael będzie zdobywać punkty za te karty na koniec gry. Odrzuć wszystkie pozostałe karty.
5. Dobierz jedną kartę komnaty za każde puste miejsce w bieżącym rzędzie podziemi.
6. Powtarzaj powyższe kroki 2-5 do momentu, aż umieścisz w swoich podziemiach cztery karty.



Przykład: Ania rozpoczyna pierwszą turę roku z pięcioma kartami na ręce. Wykłada jedną odkrytą kartę w swoich podziemiach, jedną zatrzymuje na ręce na następną turę, a pozostałe trzy sprawdza. Bieżąca karta Jaela ma symbol . Dwie ze sprawdzanych kart również mają ten symbol więc Ania odkłada je na stos punktacji Jaela. Pozostała karta ma symbol  i zostaje odrzucona.

Ania na ręce ma pojedynczą kartę zatrzymaną wcześniej w turze. Następnie dobiera trzy kolejne karty z talii komnat, ponieważ w bieżącym rzędzie podziemi są trzy wolne miejsca. W rezultacie w drugiej turze Ania ma na ręce cztery karty.



TRYB SOLO - ZMIANY W ROZGRYWKĘ, CD.

II. FAZA ULEPSZANIA

Podlicz złoto, tak jak w grze wieloosobowej, umieszczając znacznik śledzenia na torze złota.

PORÓWNAJ ZŁOTO

Porównaj swoją aktualną wartość złota z wartością złota na odkrytej karcie Jaela.



JEŚLI MASZ WIĘCEJ ZŁOTA:

Odwiedź rynek, aby kupić żetony lub spasuj.

- Jeśli **kupisz żetony**, przesun swój znacznik na torze złota i umieść żetony w swoich podziemiach. **Następnie wróć do kroku PORÓWNAJ ZŁOTO.**
- Jeśli **spasujesz**, patrz niżej.

JEŚLI MASZ TYLE SAMO LUB MNIEJ ZŁOTA:

- 1 Zbierz wszystkie żetony na kartach rynku odpowiadające symbolom  na bieżącej karcie Jaela i umieść je w obszarze punktacji Jaela.
- 2 Odrzuć odkrytą kartę wyzwania o najniższej wartości.
- 3 Odwiedź rynek, aby kupić żetony lub spasuj.
 - Jeśli **kupisz żetony**, przesun swój znacznik na torze złota i umieść żetony w swoich podziemiach. **Możesz nadal kupować żetony jeśli cię na nie stać lub spasować.**
 - Jeśli **spasujesz**, patrz niżej.



JEŚLI SPASUJESZ

LATA 1-3

- Przesun znacznik śledzenia na pole 0 na torze złota.
- Wybierz odkrytą kartę wyzwania.
- Jael zbiera **wszystkie pozostałe żetony rynku** z kart rynku.
- Przejdź do Fazy Porządkowania.

ROK 4

- **Nie przesuwaj** znacznika śledzenia na pole 0 na torze złota.
- Odwróć swój znacznik, aby zaznaczyć, że spasowałeś.
- **Nie wybieraj** karty wyzwania.
- Jael zbiera **wszystkie pozostałe żetony rynku** z kart rynku.
- Przejdź do końcowej punktacji.

 Wartość złota Jaela **nie zmienia się** po zbieraniu przez niego żetonów rynku. Jest używana tylko do określenia, kiedy zbiera żetony i ile reputacji zdobywa podczas końcowej punktacji.

 W trakcie gry Jael może zbierać żetony skrzyń skarbów, a także karty komnat z symbolami skrzyń skarbów. Nie są one jednak brane pod uwagę przy określaniu jego wartości złota.

III. FAZA PORZĄDKOWANIA

Faza Porządkowania przebiega w taki sam sposób, jak w grze wieloosobowej.

TRYB SOLO - KOŃCOWA PUNKTACJA

Punktacja w grze solo jest taka sama jak w grze wieloosobowej, z wyjątkiem końcowego priorytetu, który zastępuje końcowe złoto. Użyj bloczka punktacji stroną dla trybu solo, aby podliczyć swój wynik i wyłonić zwycięzcę gry.

Oblicz reputację Jaela w następujący sposób:

- **Końcowe złoto:** Porównaj pozycję swojego znacznika na torze złota z wartością złota na karcie Jaela za rok 4. Jeśli Jael ma tyle samo lub więcej złota niż ty, zdobywa 9 punktów reputacji, a ty otrzymujesz 6 punktów reputacji. Jeśli masz więcej złota niż Jael, on zdobywa 6 punktów reputacji, a ty 9 punktów reputacji.
- **Karta celu:** Porównaj swoje podziemia z zebranymi przez Jaela kartami komnat i żetonami rynku, aby określić pierwsze i drugie miejsce pod względem spełnienia warunku punktacji na karcie celu. Ty lub Jael za pierwsze miejsce otrzymacie 15 punktów reputacji, a za drugie miejsce 9 punktów reputacji. W przypadku remisu Jael zajmuje pierwsze miejsce.
- **Karty Jaela:** Za każdą kartę Jael otrzymuje **podstawową reputację** i reputację zgodnie z **warunkiem punktów reputacji**.
- **Reputacja komnat:** Podlicz wartości gwiazdek reputacji widoczne na kartach komnat i żetonach rynku Jaela. Zdobywa on (lub traci) taką liczbę punktów reputacji.

Jeśli zdobyłeś więcej reputacji niż Jael, zaimponowałeś doradcy królowej i zostałeś ogłoszony nowym Mistrzem Architektów Sabek!

1 GDY Jael POSIADA 10: ODRZUC WYZWANIE O NAJNIŻSZYM NUMERZE

2 *Gobliny Łobatozry*: Posiadaj najwięcej goblinów w swoich podziemiach. (15/9/5)

3 GDY Jael POSIADA 10: ODRZUC WYZWANIE O NAJNIŻSZYM NUMERZE

4 ZESTAW

5 Zaułek ognia

ZEBRANE SYMBOLE PRZEZ JAEŁA

Przykład: Jael zdobywa łącznie 132 punkty reputacji.

- 1 9 punktów reputacji za posiadanie większej liczby złota od gracza (10 vs 3),
- 2 0 punktów za kartę celu (Jael posiada 0 goblinów)
- 3 53 punkty za podstawową reputację (14 + 13 + 10 + 16),
- 4 65 punktów za warunki punktów reputacji z kart Jaela (18 za gnolle, 4 za koboldy, 15 za skrzynie skarbów i 28 za zestawy szlamu i śluzu)
- 5 5 punktów reputacji za gwiazdki reputacji (6 - 1).



Symbole



Potwór (ogólnie)
*Zawiera gnolle, gobliny,
koboldy, śluz i szlam.*



Gnoll



Goblin



Kobold



Śluz



Szlam



Pułapka (ogólnie)
*Zawiera wnyki, ostrza,
ogień, dół i kolce.*



Wnyki



Ostrza



Ogień



Dół



Kolce



Skrzynia skarbów



Gwiazdka reputacji
(pozytywna)



Jaskinia
(typ komnaty)



Tajne przejście



Gwiazdka reputacji
(negatywna)



Loch
(typ komnaty)

Autorzy

Projekt gry: Jordy Adan

Twórcy gry: Breeze Grigas, John Brieger,
Luis Francisco i Keith Matejka

Ilustracje: Lucas Ribeiro,
Damien Mammoliti i Diego Sá

© 2024 Thunderworks Games LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. *Na licencji Grok Games.*
7182 US Hwy 14 Suite #402 Middleton, WI 53562 USA

© 2024 Ogry Games, ul. Księżycowa 16/7, 62-020 Swarzędz

Edycja polska: Ogry Games

Jacek Chlebak Chlebowski, Michał Leżak Leżański

Współpraca: Artur Arto Sobala

Opracowanie grafiki: Luis Francisco,
Stephen Kerr i Shy Lev-Ari

Oprawa narracyjna: James Ryan

Redakcja: Jon Healey i David Niecikowski

grok.

OGRY
GAMES

W przypadku pytań lub wątpliwości odwiedź nas na facebook.com/ogrygames