ROLL PLAYER

Księga Zasad

Wstęp

Potężni bohaterowie nie pojawiają się ot tak – trzeba ich stworzyć! Rasa, klasa, charakter, umiejętności, cechy i ekwipunek - wszystko to składa się na idealnego bohatera, gotowego stawić czoła każdemu wyzwaniu podczas wyprawy po sławę i bogactwo.

W grze Roll Player konkurujesz z innymi graczami o to, kto stworzy najwspanialszego awanturnika, jakiego widział świat fantasy i najlepiej przygotuje go na odbycie epickiej wyprawy. Rzucaj i odpowiednio dobieraj kości, aby rozwijać atrybuty swojej postaci. Kupuj broń i pancerz, aby wyposażyć swojego bohatera. Trenuj go, aby nabywał nowe umiejętności i odkrywał w sobie wyjątkowe cechy, które pomogą mu podczas podróży.

Zdobywaj Gwiazdki Reputacji i stwórz postać doskonałą. Gracz z najwyższą Reputacją wygrywa grę i na pewno zatryumfuje również w starciu z ponurą i nikczemną rzeczywistością świata fantasy!

Zawartość Gry

1 mieszek na kości

60 żetonów złota

73 kości
10 zielonych
10 niebieskich
10 czerwonych
10 fioletowych
10 czarnych
10 białych
13 złotych

6 Kart Postaci

6 żetonów Charyzmy

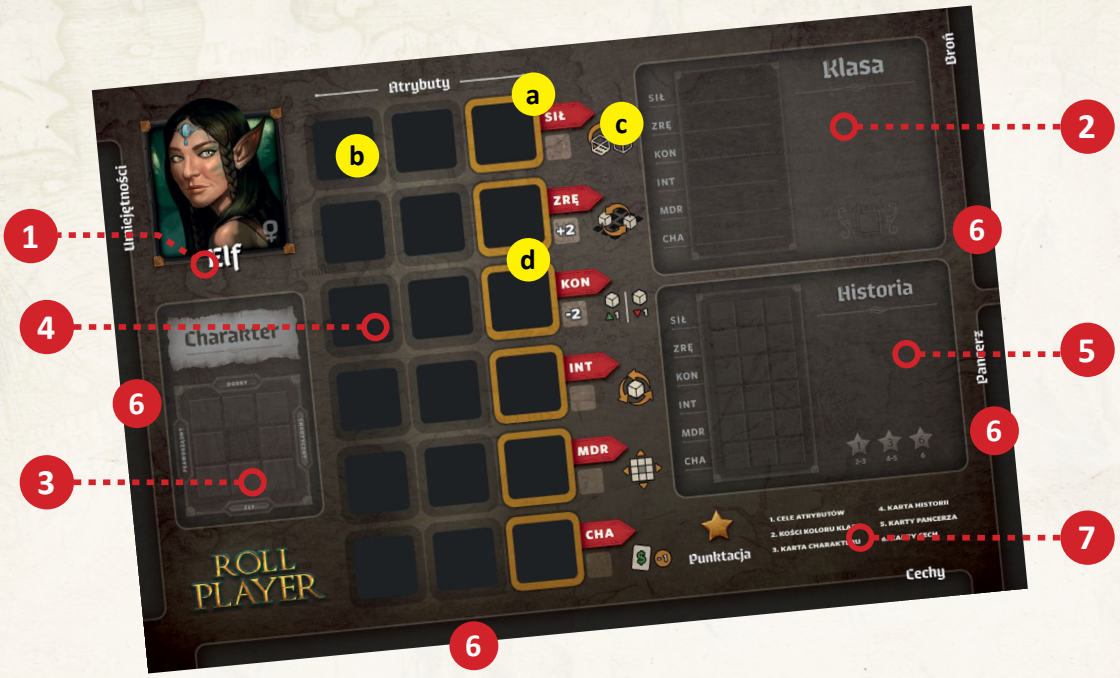
101 kart
4 karty Pomocy Gracza
6 kart Klasy
16 kart Historii
17 kart Charakteru
53 karty Rynku
5 kart Inicjatywy

12 drewnianych znaczników śledzenia
(2 w każdym kolorze Klasy)

1 Księga Zasad

Karta Postaci

Na Karcie Postaci gracze śledzą rozwój swoich bohaterów. Podczas rozgrywki sukcesywnie wypełniają kośćmi 18 pustych miejsc w 6 rzędach Atrybutów. Przy Karcie Postaci układają karty Umiejętności, Cech, Broni i Pancerza, którymi dodatkowo rozwijają bohatera. Na karcie Postaci znajdują się również miejsca na jej Charakter, który zmienia się podczas gry oraz krótką Historię. Każda karta posiada żeńską i męską stronę, które różnią się od siebie tylko ilustracją.



1. Rasa

Każda Karta Postaci przedstawia inną Rasę. Jej wybór może mieć wpływ na ostateczny wynik punktowania Atrybutów. Niektóre Rasy posiadają premie lub kary, przypisane do określonych rzędów Atrybutów.

2. Klasa

Karta Klasy określa profesję bohatera.
Gracze otrzymują kartę Klasy podczas przygotowania do gry i umieszczają w tym miejscu.

3. Charakter

Charakter postaci ukazuje jej osobowość oraz stosunek do świata i jego mieszkańców.
Gracze otrzymują kartę Charakteru podczas przygotowania do gry i umieszczają w tym miejscu.

4. Atrybuty

Sześć Atrybutów określa fizyczne, umysłowe i społeczne predyspozycje postaci. Każdy rząd Atrybutu składa się z:

a. **Nazwy Atrybutu -** Siła (SIŁ), Zręczność (ZRĘ), Kondycja (KON), Inteligencja (INT), Mądrość (MDR) i Charyzma (CHA).

b. **Pustych miejsc -** Każdy rząd Atrybutu posiada trzy puste miejsca. W trakcie gry będą w nich umieszczane kości, a gra kończy się, kiedy wszyscy gracze wypełnią te miejsca na swoich Kartach Postaci. Wyniki na kościach, w każdym rzędzie Atrybutu, są sumowane, aby określić ostateczną wartość Atrybutów postaci.

c. **Akcji Atrybutu -** Gracz może wykonać akcję Atrybutu po umieszczeniu kości w odpowiednim rzędzie Atrybutu. Przy każdym rzędzie znajduje się symbol przypominający, jaką akcję można wykonać.

d. **Premii/Kary za Rasę -** Niektóre Rasy posiadają premie lub kary przy określonych Atrybutach, które są uwzględniane przy podliczaniu punktów na koniec gry.

5. Historia

Karta Historii odkrywa sekrety bohatera z przeszłości.
Gracze otrzymują tę kartę podczas przygotowania do gry i umieszczają w tym miejscu.

6. Obszary kart Rynku

Przy Karcie Postaci znajdują się cztery obszary do układania kart kupionych na Rynku: Broni, Pancerza, Cech i Umiejętności.

7. Końcowe podliczanie

Warunki punktacji na koniec gry.

Kości i Mieszek

W trakcie gry kości losuje się z mieszka i umieszcza w rzędach Atrybutów na Karcie Postaci każdego z graczy. Podczas losowania nie wolno zaglądać do mieszka z kośćmi. Jeśli któryś z graczy przypadkiem wylosuje za dużą liczbę kości, odkłada je z powrotem do mieszka i losuje jeszcze raz.

Karty Pomocy Gracza

Każdy gracz otrzymuje kartę Pomocy Gracza, która przedstawia na awersie podsumowanie kolejności rozgrywki. Rewers jest używany do podliczenia Gwiazdek Reputacji na końcu gry.

Karty Klasy

Każdy z graczy otrzymuje jedną kartę Klasy, która określa profesję bohatera. Gracz wybiera jedną z dwóch Klas znajdujących się po obu stronach karty. Każda Klasa posiada swoje wyjątkowe cele Atrybutów oraz specjalną zdolność Klasy.

1. Cele Atrybutów

Cel dla każdego Atrybutu określony jest wartością liczbową i pokazuje, jaką liczbę Gwiazdek Reputacji otrzyma gracz, po osiągnięciu każdego celu Atrybutu.

2. Nazwa karty Klasy

3. Zdolność Klasy

Każda Klasa zapewnia graczowi niezwykłą moc.

4. Kolor Klasy

Informuje o tym, jaki kolor kości zapewni graczowi Gwiazdki Reputacji na koniec gry.

Karty Historii

Każdy z graczy otrzymuje kartę Historii, która krótko opisuje, czym jego postać zajmowała się zanim wyruszyła na poszukiwanie przygód. Zapewnia też możliwość zdobycia Gwiazdek Reputacji na koniec gry.

1. Siatka Atrybutów

Pokazuje 18 miejsc w 6 rzędach Atrybutów. Sześć miejsc w siatce jest oznaczonych określonym kolorem kości.

2. Nazwa karty Historii

3. Krótka Historia

4. Nagroda Gwiazdek Reputacji

Na koniec gry, gracze zdobywają Gwiazdki Reputacji za dopasowanie koloru kości w rzędach Atrybutów na swojej Karcie Postaci do kolorów i pozycji kości na karcie Historii. Cyfry u dołu karty Historii określają, ile kolorów należy dopasować, aby otrzymać odpowiednią liczbę Gwiazdek Reputacji. ***Przykład:*** *Jeśli gracz na koniec gry posiada dopasowane 4 kości, otrzymuje 3 Gwiazdki Reputacji.*

Karty Charakteru

Każdy gracz otrzymuje kartę Charakteru, aby śledzić jak zmienia się postawa moralna jego postaci. Na koniec gry, gracze zyskują lub tracą Gwiazdki Reputacji, w zależności od pozycji znacznika na karcie Charakteru.

1. Nazwa karty Charakteru

2. Siatka Charakteru

Pokazuje 9 możliwych położeń znacznika oraz wpływ, jaki zmiana Charakteru ma na Reputację postaci. Położenie znacznika zależy od tego, czy postać w swoich wyborach kieruje się dobrem czy złem oraz czy jest praworządna, czy chaotyczna.

3. Miejsce początkowe

Wszyscy gracze zaczynają ze znacznikiem ułożonym na środku karty Charakteru.

Karty Rynku

Podczas gry gracze kupują karty Rynku, aby rozwijać swoich bohaterów.

1. Symbol strzałki

Wskazuje kierunek przesunięcia znacznika śledzenia na karcie Charakteru.

2. Koszt

Ilość złota potrzebna, aby zakupić kartę na Rynku.

3. Rodzaj talii

Używane podczas przygotowania talii Rynku do gry.

4. Nazwa karty Rynku

5. Opis

Opisuje działanie karty w grze.

6. Klimatyczny opis

7. Typ karty

Określa, czy karta Rynku to: Broń, Pancerz, Cecha czy Umiejętność.

Karty Broni zapewniają stałe zdolności lub premie. Każda broń posiada symbol jednej lub dwóch dłoni, który wskazuje ilu rąk potrzeba, aby jej używać. Gracze nie mogą posiadać broni o sumie symboli większej niż 2 dłonie. ***Wyjątek:*** *Klasa Barbarzyńca pozwala używać broni o sumie symboli równej 4*.

Karty Pancerza dzielą się na trzy typy: kolczy, skórzany i mistyczny. Nie wywołują żadnego efektu podczas gry, jednak zbierając je w zestawy, gracze mogą zyskać Gwiazdki Reputacji. Gracze mogą zebrać dowolną liczbę kart Pancerza, niezależnie od ich typu.

Karty Umiejętności oferują graczom specjalne zdolności do użycia podczas gry oraz zmieniają Charakter postaci, kiedy są używane. Gracze mogą zgromadzić dowolną liczbę kart Umiejętności.

Karty Cech przy zakupie zmieniają Charakter postaci. Gracz otrzymuje Gwiazdki Reputacji za wypełnienie odpowiednich warunków opisanych na karcie. Gracze mogą zgromadzić dowolną liczbę kart Cech.

Karty Inicjatywy

Do ustalania przebiegu rozgrywki używa się 5 kart Inicjatywy.
Na początku każdej rundy, na kartach Inicjatywy umieszczane są kości i złoto. Następnie gracze kolejno wybierają karty Inicjatywy.
Numer na karcie określa kolejność graczy podczas zakupu kart Rynku.

Przygotowanie do Gry

Przykład rozłożenia elementów gry przy rozgrywce dla dwóch graczy

1. Każdy z graczy rzuca kością. Gracz z najwyższym wynikiem zostaje **Pierwszym Graczem**. Następnie wszystkie 73 kości należy umieścić w mieszku.

2. Rozpoczynając od Pierwszego Gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wybierają **Kartę Postaci** i układają wedle wyboru żeńską lub męską stroną do góry (wybór płci **nie ma wpływu** na rozgrywkę).

3. Każdy gracz otrzymuje 5 sztuk złota. Jeśli w grze bierze udział **trzeci gracz**, otrzymuje dodatkowo 1 sztukę złota. Jeśli w grze bierze udział **czwarty gracz**, otrzymuje 2 dodatkowe sztuki złota. Pozostałe złoto tworzy zapas.

4. Rozpoczynając od Pierwszego Gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz losuje z mieszka jedną kość, bierze **kartę Klasy** w kolorze kości i wybiera jedną z dwóch Klas znajdujących się na karcie.
Przykład: *Gracz wylosował białą kość, bierze pasującą kartę białej Klasy Kapłana/Paladyna i wybiera Paladyna.*
Po wylosowaniu złotej kości lub w kolorze wybranym już przez innego gracza, należy kontynuować losowanie, do momentu wyciągnięcia kości pasującej do pozostałych Klas. Podczas tego kroku nie otrzymuje się złota za wylosowanie złotej kości. Kiedy gracze wybiorą Klasę, wszystkie kości wracają do mieszka. Alternatywnie, zamiast losować kości, gracze mogą sami wybrać kartę Klasy, w odwrotnej kolejności, kończąc na Pierwszym Graczu.

5. Potasuj oddzielnie karty Historii i karty Charakteru. Rozdaj każdemu graczowi jedną **kartę Historii**, jedną **kartę Charakteru** oraz **kartę Pomocy Gracza**. Wszystkie pozostałe karty Historii, Charakteru i Pomocy Gracza odłóż do pudełka.

6. Gracze umieszczają kartę Historii oraz kartę Charakteru na swoich Kartach Postaci. Pobierają dwa **znaczniki śledzenia** w kolorze Klasy. Jeden z nich umieszczają na środku karty Charakteru, a drugi na karcie Klasy.

7. Podziel **karty Rynku** na dwa osobne stosy: stos kart z **jedną kropką** i stos kart z **dwiema kropkami** (kropki znajdują się w prawym górnym rogu karty). Przy grze **na trzech graczy**, odrzuć trzy karty z każdego stosu, a przy grze **na dwóch graczy**, odrzuć siedem kart z każdego stosu. Przetasuj oddzielnie oba stosy i umieść stos z jedną kropką na stosie z dwiema kropkami. W ten sposób utworzysz talię Rynku.

8. Utwórz **Rynek**, losując karty z talii Rynku, w **liczbie równej liczbie graczy plus jeden** (3/4/5 kart dla odpowiednio 2/3/4 graczy) i umieść je odkryte na środku stołu.

9. Ułóż na środku stołu, zgodnie z numeracją, **karty Inicjatywy**. Przy trzech graczach odłóż kartę "5" do pudełka. Przy dwóch graczach odłóż także do pudełka kartę "4". W ten sposób liczba kart Inicjatywy powinna odpowiadać liczbie odkrytych kart Rynku. Karty "3" i "4" mają dwa warianty, zależne od liczby graczy (górny lewy róg karty).

10. Umieść 1 sztukę złota na każdej karcie Inicjatywy poza pierwszą i ostatnią w kolejności:

- **Dla dwóch graczy -** połóż złoto na karcie "2".
- **Dla trzech graczy -** połóż złoto na kartach "2" i "3".
- **Dla czterech graczy -** połóż złoto na kartach "2", "3" i "4".

11. Zaczynając od Pierwszego Gracza, każdy z graczy losuje swoje początkowe kości z mieszka. Liczba kości, które losuje każdy z graczy, jest równa **liczbie graczy plus cztery** (6/7/8 kości dla odpowiednio 2/3/4 graczy).

12. Każdy z graczy rzuca swoimi kośćmi i umieszcza je na swojej Karcie Postaci, w rzędach Atrybutów, stosując się do poniższych zasad:

- Kości zawsze muszą być umieszczane w pierwszym pustym miejscu od lewej, w wybranym rzędzie Atrybutu.
- Podczas przygotowania do gry **nie można** używać akcji Atrybutów.
- Za każdy rząd Atrybutu, wypełniony 3 kośćmi, pobierz 1 sztukę złota.
- Za każdą wylosowaną złotą kość pobierz 2 sztuki złota.
  Wyjątek: *Gracz z kartą Klasy Złodziej pobiera nie 2, ale 4 sztuki złota za każdą złotą kość.*

13. Pierwszy Gracz rozpoczyna rozgrywkę.

Przebieg Rundy

Rozgrywka Roll Player przebiega w serii rund, z których każda podzielona jest na cztery fazy:
Fazę Rzutu, Fazę Kości, Fazę Rynku i Fazę Porządkowania.

FAZA RZUTU

Podczas Fazy Rzutu Pierwszy Gracz losuje z mieszka kości w liczbie równej liczbie kart Inicjatywy w grze i rzuca nimi, aby utworzyć Pulę Kości:

- **Dla dwóch graczy -** rzuca trzema kośćmi.
- **Dla trzech graczy -** rzuca czterema kośćmi.
- **Dla czterech graczy -** rzuca pięcioma kośćmi.

Następnie Pierwszy Gracz umieszcza kość o najniższej wartości na karcie Inicjatywy "1", kość o drugiej najniższej wartości na karcie Inicjatywy "2" i tak kolejno zapełnia wszystkie pozostałe karty Inicjatywy.

W przypadku kilku **kości o tej samej wartości**, Pierwszy Gracz decyduje w jakiej kolejności je umieszczać.

Przykład: *W grze na trzech graczy, na środku stołu, leżą 4 karty Inicjatywy. Karty ze złotem to "2" i "3". Bruno jest Pierwszym Graczem, więc losuje cztery kości z mieszka i rzuca nimi. Wyrzuca zieloną 6, czerwoną 1, złotą 4 i fioletową 6. Następnie umieszcza je kolejno, według wartości, na kartach Inicjatywy. Czerwona 1 wędruje na kartę "1", złotą 4 układa na karcie "2", a następnie decyduje, że fioletowa 6 będzie na karcie "3", a zielona 6 na karcie "4".*

FAZA KOŚCI

Podczas Fazy Kości, rozpoczynając od Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze kolejno wybierają kartę Inicjatywy, umieszczają kość na Karcie Postaci, inkasują złoto i wykonują akcję Atrybutu:

1. Wybór karty Inicjatywy - Każdy gracz wybiera jedną z dostępnych kart Inicjatywy, wraz z kością oraz złotem (jeśli się na niej znajduje) i umieszcza przy swojej Karcie Postaci.

2. Umieszczanie kości - Każdy gracz umieszcza kość ze swojej karty Inicjatywy w pustym miejscu, najbardziej na lewo dowolnego rzędu Atrybutów.

3. Inkasowanie złota - Gracz otrzymuje złoto w każdym z poniższych przypadków:

- z karty Inicjatywy, jeśli znajduje się na niej złoto;
- 1 sztukę złota z zapasu, jeśli kość, którą umieścił, wypełniła ostatnie miejsce w rzędzie Atrybutu;
- 2 sztuki złota z zapasu, jeśli umieścił na Karcie Postaci złotą kość.

4. Wykonanie akcji Atrybutu (opcjonalnie) - Po umieszczeniu kości w rzędzie Atrybutu, gracz może użyć akcji Atrybutu przypisanej do tego rzędu:

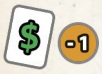
Siła: Umieszczenie kości w rzędzie Siły pozwala graczowi **zmienić wartość dowolnej kości** na jego Karcie Postaci na wartość po przeciwnej stronie tej samej kości.
Przykład: *Gracz może zamienić 1 na 6, 2 na 5, itd.*

Zręczność: Umieszczenie kości w rzędzie Zręczności pozwala graczowi **zamienić miejscami** dwie dowolne kości na jego Karcie Postaci, nie zmieniając ich wartości. Gracz, używając tej akcji Atrybutu, nie może przesunąć kości w puste miejsce na Karcie Postaci.

Kondycja: Umieszczenie kości w rzędzie Kondycji pozwala graczowi **podwyższyć lub obniżyć o 1 wartość na dowolnej kości** na swojej Karcie Postaci. Wartości na kościach nie biegną "w pętli". Oznacza to, że nie można "podwyższyć" wartości z 6 na 1, ani "obniżyć" wartości z 1 na 6.

Inteligencja: Umieszczenie kości w rzędzie Inteligencji pozwala graczowi wybrać **dowolną kość** na jego Karcie Postaci i **przerzucić** jej wynik. Gracz może wybrać czy zatrzyma nowy wynik, czy powróci do poprzedniego. Po przerzucie kość wraca w to samo miejsce na Karcie Postaci.

Mądrość: Umieszczenie kości w rzędzie Mądrości pozwala graczowi **przesunąć znacznik śledzenia** na karcie Charakteru o jedno miejsce w lewo, prawo, górę lub dół.



Charyzma: Umieszczenie kości w rzędzie Atrybutu Charyzmy pozwala graczowi **pobrać żeton Charyzmy**. Podczas Fazy Rynku, w tej turze, w trakcie zakupów, gracz może wydać żeton Charyzmy, zamiast 1 sztuki złota. Na koniec rundy niewykorzystane żetony są odrzucane.

- Gracze mogą używać akcję Atrybutu zarówno na kość wyłożoną w tej samej rundzie, jak i na kości wyłożone w poprzednich rundach.
- W Fazie Kości każdy gracz może użyć **tylko jednej akcji** Atrybutu.
- Kość, która została przeniesiona lub zmieniła swoją wartość w efekcie akcji Atrybutu, **nie powoduje** wywołania kolejnej akcji Atrybutu.
  Przykład: *Gracz układa kość w rzędzie Zręczności i używa akcji Atrybutu Zręczności, aby zamienić kości miejscami między Siłą i Charyzmą. Nie powoduje to, że gracz może wykonać dodatkowe akcje Atrybutu Siły i Charyzmy.*

Po tym jak wszyscy gracze wykonają swoje tury podczas Fazy Kości, na stole powinna pozostać jedna karta Inicjatywy.

Przykład: *Bruno wybrał kartę Inicjatywy "2" (jak w przykładzie na stronie 8). Otrzymuje złoto z karty Inicjatywy i umieszcza złotą kość z karty na drugim miejscu w rzędzie Siły. Otrzymuje kolejne 2 sztuki złota za umieszczenie złotej kości na Karcie Postaci. Używa akcji Atrybutu Siły, aby obrócić niebieską kość, którą ułożył w rzędzie Kondycji w jednej z poprzednich rund. Zmienia jej wartość z 1 na 6.*

FAZA RYNKU

Podczas Fazy Rynku każdy z graczy ma możliwość kupienia jednej karty z Rynku. Kolejność w tej fazie określają karty Inicjatywy, wybrane w Fazie Kości. Gracz z najniższą wartością na karcie Inicjatywy kupuje pierwszy, po nim następny gracz z kolejną najniższą wartością, itd.

Aby kupić kartę Rynku gracz musi opłacić jej koszt, odkładając do zapasu wymaganą ilość złota. Koszt każdej karty znajduje się w jej prawym górnym rogu. Gracz umieszcza kupioną kartę w odpowiednim miejscu przy Karcie Postaci. Nowe karty Rynku **nie są uzupełniane** podczas Fazy Rynku.

- Nie ma limitu kart Pancerza, Cech i Umiejętności, jakie może posiadać gracz.
- Gracz nie może posiadać Broni, których suma symboli dłoni jest większa niż 2. W dowolnym momencie gracz może odrzucić kartę Broni na stos kart odrzuconych. Pozwala to na zakup nowej karty Broni tak, aby nie przekroczyć ustalonego limitu.
- Kiedy gracz kupuje kartę Cechy, musi natychmiast przesunąć znacznik śledzenia na karcie Charakteru, zgodnie z kierunkiem strzałki na karcie. Jeśli znacznika nie można przesunąć, pozostaje w tym samym miejscu.
- Kupując kartę Umiejętności, gracz może jej użyć natychmiast (patrz: Używanie Kart Umiejętności na str. 11).

Jeśli gracz nie może lub nie chce kupić żadnej karty, **musi** wybrać jedną z Rynku i odłożyć ją na stos kart odrzuconych. Otrzymuje za to 2 sztuki złota z zapasu.

Po tym, jak gracz kupi lub odrzuci kartę z Rynku, odkłada swoją kartę Inicjatywy na środek stołu. W ten sposób łatwo można śledzić kto, jako następny, wykonuje Fazę Rynku.

W dowolnym momencie gry każdy z graczy może przeglądać stos kart odrzuconych.

Przykład: *W Fazie Kości Pierwszy Gracz, Bruno, wybiera kartę Inicjatywy "2", kolejny gracz, Tytus, wybiera kartę Inicjatywy "1", a ostatni gracz, Olek, wybiera kartę Inicjatywy "3". Fazę Rynku zaczyna Tytus, ponieważ, podczas Fazy Kości, wybrał kartę Inicjatywy "1". Rozgrywka toczy się na trzech graczy, więc na Rynku dostępne są 4 karty. Tytus jest zainteresowany kartą Bezmyślny, która kosztuje 6 sztuk złota. Decyduje się użyć i odrzucić żeton Charyzmy oraz zapłacić 5 sztuk złota, które odkłada do zapasu. Tytus umieszcza kartę Bezmyślny w obszarze Cech, przy swojej Karcie Postaci, i przesuwa znacznik śledzenia na karcie Charakteru, zgodnie z symbolem strzałki na karcie Bezmyślny. Jako następny działa Bruno, ponieważ wybrał kartę Inicjatywy "2". Decyduje, że nie kupi karty Rynku. Zamiast tego, odrzuca kartę Skórzane rękawice z Rynku na stos kart odrzuconych i otrzymuje 2 sztuki złota z zapasu. Dla Olka pozostały nadal dwie karty na Rynku. Decyduje się kupić Okuty kij.*

FAZA PORZĄDKOWANIA

Podczas Fazy Porządkowania gracze przygotowują się do rozegrania kolejnej rundy:

1. Wszyscy odrzucają nie użyte żetony Charyzmy.
2. Każdy gracz może odnowić (obrócić pionowo) jedną użytą kartę Umiejętności (patrz: Używanie Kart Umiejętności na str. 11). Dzięki temu karta będzie gotowa do ponownego użycia w następnej rundzie.
3. Pierwszy Gracz umieszcza w mieszku nie wykorzystaną kość z karty Inicjatywy i odrzuca wszystkie karty z Rynku na stos kart odrzuconych.
4. Pierwszy Gracz losuje nowe karty Rynku na następną rundę (w liczbie kart Inicjatywy) i umieszcza je odkryte, tworząc nowy Rynek. Jeśli w talii Rynku nie ma już kart, a trzeba wylosować nowe, Pierwszy Gracz tasuje stos kart odrzuconych (karty z jedną i dwiema kropkami razem) i tworzy nową talię Rynku przed wylosowaniem potrzebnych kart.
5. Pierwszy Gracz umieszcza 1 sztukę złota na wszystkich kartach Inicjatywy poza pierwszą i ostatnią kartą w kolejności. Na kartach Inicjatywy nie może znajdować się więcej niż 1 sztuka złota.
6. Pierwszy gracz przekazuje mieszek z kośćmi graczowi po lewej. Ten gracz będzie Pierwszym Graczem w następnej rundzie.

Używanie Kart Umiejętności

Karta Umiejętności jest gotowa do użycia zaraz po tym, jak gracz zakupi ją na Rynku.

Aby użyć karty Umiejętności, gracz przesuwa znacznik śledzenia na karcie Charakteru zgodnie z kierunkiem strzałki znajdującej się przy opisie karty Umiejętności. Następnie może użyć specjalnej zdolności karty. Na koniec wyczerpuje kartę, układając ją bokiem, aby zaznaczyć, że nie może być ponownie użyta do czasu jej odnowienia (obrócenia pionowo).

- Karta Umiejętności **nie może być użyta**, jeśli nie ma możliwości przesunięcia znacznika śledzenia na karcie Charakteru.
- Karty Umiejętności można użyć tylko, jeżeli znajduje się ona w pozycji pionowej (nie jest wyczerpana).
- Karty Umiejętności można użyć w dowolnym momencie gry (nawet podczas tury innego gracza), pod warunkiem, że opis karty tego nie zabrania.
- Podczas Fazy Porządkowania każdy z graczy może odnowić tylko jedną ze swoich kart Umiejętności.

Zdobywanie Złota

Gracze mogą zdobywać złoto na cztery różne sposoby (poza otrzymywaniem złota wskutek działania kart Umiejętności, Broni i Klasy):

- Pobierz 2 sztuki złota, kiedy umieszczasz złotą kość na Karcie Postaci.
- Pobierz 2 sztuki złota, kiedy odrzucasz kartę Rynku, zamiast ją kupować.
- Pobierz 1 sztukę złota, kiedy umieszczasz trzecią kość w rzędzie Atrybutu.
- Pobierz 1 sztukę złota, kiedy wybierasz kartę Inicjatywy, na której znajduje się złoto.

Koniec Gry

Gra kończy się na zakończenie rundy, w której wszyscy gracze wypełnią kośćmi wszystkie rzędy Atrybutów. Następnie gracze obliczają liczbę zdobytych Gwiazdek Reputacji, aby wyłonić zwycięzcę!

Końcowe Podliczanie

Gwiazdki Reputacji są przyznawane podczas Końcowego Podliczania (nie w trakcie rozgrywki). Na tym etapie każdy z graczy używa znacznika śledzenia ze swojej karty Klasy i tabelki znajdującej się na rewersie karty Pomocy Gracza, aby podliczyć zdobyte Gwiazdki Reputacji.

1. Cele Atrybutów - Karta Klasy zawiera cele dla każdego rzędu Atrybutu, znajdującego się na Karcie Postaci i pokazuje, ile Gwiazdek Reputacji zdobędzie gracz za osiągnięcie każdego celu. Gracz dodaje wartości widoczne na kościach w poszczególnych rzędach na Karcie Postaci, uwzględniając przy tym Premie lub Kary za Rasę, przedstawione na karcie Postaci i kartach Broni. Następnie porównuje końcową wartość ze swoją kartą Klasy, aby sprawdzić czy spełnia wymagania celu dla każdego rzędu Atrybutu.

- Jeśli cel jest określony przez pojedynczą liczbę, należy osiągnąć dokładnie taką samą wartość. Wartość Atrybutu powyżej lub poniżej podanego celu nie przyniesie Gwiazdek Reputacji. ***Przykład:*** *Cel atrybutu określony jest jako 17. Należy osiągnąć taką wartość, ni mniej, ni więcej.*
- Jeśli cel zawiera się w przedziale liczb, wartość Atrybutu musi zawierać się dokładnie w tym przedziale liczbowym. ***Przykład:*** *16-17, należy osiągnąć wartość 16 lub 17.*
- Jeśli cel zawiera znak plus (+), wtedy wartość Atrybutu musi być równa lub wyższa od przedstawionej wartości. ***Przykład:*** *14+, należy osiągnąć wartość 14 lub więcej.*

2. Kości w kolorze Klasy - Każda kość na Karcie Postaci, która pasuje kolorem do karty Klasy, jest warta jedną Gwiazdkę Reputacji.

3. Karta Charakteru - Każdy z graczy sprawdza pozycję znacznika śledzenia na swojej karcie Charakteru i dodaje lub odejmuje liczbę Gwiazdek Reputacji znajdujących się pod znacznikiem śledzenia.

4. Karta Historii - Jeśli gracz posiada na swojej Karcie Postaci kości pasujące kolorem i położeniem do kości przedstawionych na karcie Historii, otrzymuje Gwiazdki Reputacji:

- 0 Gwiazdek Reputacji za 0-1 dopasowań.
- 1 Gwiazdkę Reputacji za 2-3 dopasowania.
- 3 Gwiazdki Reputacji za 4-5 dopasowań,
- 6 Gwiazdek Reputacji za wszystkie 6 dopasowań.

5. Karty Pancerza - Gracze zdobywają Gwiazdki Reputacji za zestawy Pancerzy (**zestaw to jedna lub więcej kart Pancerza tego samego typu**) oraz jeżeli ich postać posiada Klasę w kolorze wyszczególnionym na karcie Pancerza.

Gracze układają swoje karty Pancerza w zestawy według typu: kolczy, skórzany i mistyczny. Dla każdego zestawu gracz liczy karty, a liczbę kart (oznaczoną pod gwiazdkami), dopasowuje do odpowiedniej gwiazdki na karcie Pancerza. Gracz otrzymuje liczbę Gwiazdek Reputacji wskazaną na gwiazdce. Ponadto, dla każdego zestawu, gracz zdobywa dodatkową Gwiazdkę Reputacji, jeżeli karty w zestawie odpowiadają kolorowi Klasy jego postaci. Ta premia liczy się za cały zestaw, a nie za każdą kartę Pancerza.

Przykład: *Jeśli Kapłan (biała Klasa) posiada cztery części Pancerza kolczego, gracz otrzymuje 8 Gwiazdek Reputacji (7 Gwiazdek Reputacji za 4 elementy zestawu kolczego, i 1 Gwiazdkę Reputacji jako premię za kolor Klasy).*

7
+1
———
8

6. Karty Cech - Każdy z graczy dodaje Gwiazdki Reputacji osiągnięte na swoich kartach Cech.

Gracz z największą liczbą zdobytych Gwiazdek Reputacji wygrywa!

- Przy **remisie** zwycięża gracz z największą ilością złota.
- Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz z najmniejszą liczbą kości w kolorze swojej Klasy na swojej Karcie Postaci.
- Jeśli nadal jest remis, gracze mogą cieszyć się ze wspólnego zwycięstwa lub zagrać jeszcze raz!

Działanie Wybranych Kart

Ogólne: Zasady na kartach mają zawsze pierwszeństwo przed zasadami z Księgi Zasad.

Świadomy (Zdolność Klasy Druida): Gracz może przywrócić na Rynek dowolną kartę ze stosu kart odrzuconych. Nie zastępuje innej karty, tylko dodaje ją do już wyłożonych. ***Przykład:*** *W grze na czterech graczy, zanim rozpocznie się Faza Rynku, może dodać szóstą kartę ze stosu kart odrzuconych, do kart Rynku.*

Czarujący (Zdolność Klasy Barda): Obie transakcje odbywają się w turze gracza, podczas Fazy Rynku. Jeśli używany jest znacznik Charyzmy, stosuje się go tylko do jednego zakupu. Zdolność Czarujący nie może być użyta do odrzucenia karty z Rynku na stos kart odrzuconych, aby uzyskać złoto.

Wspinaczka / Zastraszenie: Te umiejętności mają wpływ tylko na kości, które nie zostały jeszcze wybrane w Fazie Kości. Podczas zmiany kolejności kości na kartach Inicjatywy obowiązują takie same zasady, jak w Fazie Rzutu, tak, jakby gracz był w tym momencie Pierwszym Graczem.

Dyplomacja: Kiedy zostanie użyta, kartę należy wyczerpać, natomiast karta, która jest celem, nie zostaje wyczerpana. Istnieje możliwość, aby zmienić Charakter gracza, który używa Dyplomacji, i nie wykorzystywać zdolności karty Umiejętności, która jest celem.

Zdobiony sztylet / Długi miecz: Kiedy gracz podlicza cele Atrybutów używając tych broni, wartości na kościach mogą przekroczyć 6. Efekty kart Broni nie liczą się, kiedy sprawdzane są wymagania kart Cech, takich jak Bezmyślny czy Słabeusz. ***Przykład:*** *Jeśli gracz posiada Zdobiony sztylet, a przy Atrybucie Siły następujące kości: niebieską 5, złotą 6 i złotą 5, wartość jego Atrybutu wynosi 18 = 5 + 6 (+1) + 5 (+1), kiedy podlicza cele Atrybutów.*

Skradanie: Skradanie pozwala kupić kartę Rynku ze stosu kart odrzuconych. Gracz nie może jednak dodatkowo odrzucić karty Rynku, aby zyskać 2 sztuki złota. Podczas zakupu karty ze stosu kart odrzuconych można użyć żetonu Charyzmy. Używając Ciężkiej kuszy, gracz płaci 1 sztukę złota mniej przy zakupie takiej karty.

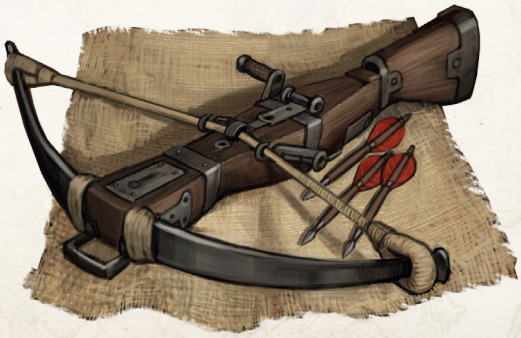
Negocjacje: Kiedy gracz używa Negocjacji i umieści złotą kość z Puli Kości na swojej Karcie Postaci, otrzymuje 2 sztuki złota. Podczas zmiany kolejności kości na kartach Inicjatywy, stosuje takie same zasady, jak w Fazie Rzutu, tak, jakby był Pierwszym Graczem.

Włamywanie: Podczas kupowania wierzchniej karty z talii Rynku nie przysługują żadne dodatkowe zniżki (żetony Charyzmy, Ciężka kusza itp.). Jeśli kupioną kartą jest karta Cechy, gracz, jeśli to możliwe, musi przesunąć znacznik śledzenia na swojej karcie Charakteru we wskazanym kierunku.

Przeszukanie: Gracz może sprawdzić zawartość mieszka z kośćmi i wybrać jedną z nich. Jeśli w wyniku Przeszukania gracz umieści złotą kość na swojej Karcie Postaci, otrzymuje złoto.

Kuglarstwo: Kiedy kość jest przemieszczana w wyniku użycia Kuglarstwa, nie można użyć akcji Atrybutu przypisanej do nowego rzędu. Gracz nie otrzymuje także złota, jeśli przesunie kość na ostatnie miejsce w rzędzie Atrybutu. Po użyciu tej karty Umiejętności zakryj powstałe puste miejsca, przesuwając kości w lewo.

Wielka tarcza: Jeśli gracz w ogóle nie posiada Pancerza lub posiada jego cały zestaw (np. 5 kolczego, 4 skórzanego lub 3 mistycznego), nie otrzyma dodatkowych Gwiazdek Reputacji za Wielką tarczę.



Dodatkowe Warianty

Mniej losowe przygotowanie
Przy mniej losowym przygotowaniu do gry, zamiast dobierać kości z mieszka, rozdaj każdemu graczowi po jednej kości w każdym kolorze (zieloną, niebieską, czerwoną, białą, fioletową i czarną). Przy trzech graczach rozdaj każdemu **dodatkowo** po jednej złotej kości, a przy czterech graczach po dwie złote kości. Następnie wszyscy gracze rzucają kośćmi i układają na Karcie Postaci, jak w standardowej rozgrywce.

Losowa talia Rynku
Podczas przygotowania do gry przetasuj razem całą talię Rynku, nie oddzielając od siebie kart z jedną i dwiema kropkami. Zrób to jeszcze **przed ewentualnym odrzuceniem** kart na stos kart odrzuconych. Doda to różnorodności rozgrywce.

Krótsza gra
Podczas przygotowania do gry każdy z graczy losuje i rzuca dwiema dodatkowymi kośćmi, które umieszcza na Karcie Postaci. Liczba kości, którą losuje każdy z graczy, jest równa **liczbie graczy plus sześć** (8/9/10 kości dla odpowiednio 2/3/4 graczy). W tym wariancie trzeci i czwarty gracz **nie otrzymują** już dodatkowego złota podczas przygotowania do rozgrywki.

Przyjazny Rynek
Podczas Fazy Rynku, jeśli gracz pobiera 2 sztuki złota, zamiast kupować kartę, nie odrzuca dodatkowo karty z Rynku. Zdolności uruchamiane w momencie, gdy gracz odrzuca kartę z Rynku, nadal są aktywowane.

Dla Jednego Gracza

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę, jak dla rozgrywki dwuosobowej, uwzględniając następujące zmiany:

- Przygotuj dla siebie jedną Kartę Postaci.
- Usuń kartę Dyplomacja z talii Rynku, a następnie przygotuj talię Rynku jak dla rozgrywki dwuosobowej.
- Usuń 1 złotą kość z mieszka i odłóż z boku. To będzie "wroga" kość.
- Po utworzeniu Rynku odkryj wierzchnią kartę z talii Rynku, aby utworzyć stos "śmietnika" obok stosu kart "odrzuconych". Karty ze śmietnika nie wracają już do gry.
- Wylosuj sześć początkowych kości z mieszka, rzuć nimi i rozłóż na swojej Karcie Postaci.

Przebieg Rundy

FAZA RZUTU

Ta faza przebiega tak samo, jak w rozgrywce wieloosobowej.

FAZA KOŚCI

Wybierz kartę Inicjatywy, umieść kość na Karcie Postaci i jeśli chcesz, wykonaj akcję Atrybutu, tak jak w rozgrywce wieloosobowej.

- Jeśli wybierzesz kartę Inicjatywy "1", nie rzucasz wrogą kością.
- Jeśli wybierzesz kartę Inicjatywy "2", pobierasz złoto z karty Inicjatywy i rzucasz wrogą kością:
    - Przy wyniku 1 przesuń pierwszą z lewej kartę Rynku do śmietnika.
    - Przy wyniku 2 przesuń środkową kartę Rynku do śmietnika.
    - Przy wyniku 3 przesuń pierwszą z prawej kartę Rynku do śmietnika.
    - Przy wyniku 4-6 nie przesuwaj żadnej karty.
- Jeśli wybierzesz kartę Inicjatywy "3" rzuć wrogą kością:

- Przy wyniku 1-2 przesuń pierwszą z lewej kartę Rynku do śmietnika.
- Przy wyniku 3-4 przesuń środkową kartę Rynku do śmietnika.
- Przy wyniku 5-6 przesuń pierwszą z prawej kartę Rynku do śmietnika.

FAZA RYNKU

Kup jedną z kart pozostałych na Rynku lub odrzuć i pobierz 2 sztuki złota, jak w rozgrywce wieloosobowej.

Następnie przesuń pierwszą z lewej kartę Rynku na stos kart odrzuconych. Jeśli pozostaną jakieś karty Rynku, przesuń je do śmietnika.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Ta faza przebiega tak jak w rozgrywce wieloosobowej, ale **zatrzymaj z boku** wrogą kość na kolejne tury.

Bohater	38 +
Mistrz	34-37
Przywódca	30-33
Podróżnik	26-29
Najemnik	22-25
NPC	≤ 21

KONIEC GRY

Gra kończy się w dokładnie taki sam sposób, jak w rozgrywce wieloosobowej.

KOŃCOWE PODLICZANIE

Końcowe podliczanie odbywa się w taki sam sposób, jak w rozgrywce wieloosobowej, za wyjątkiem tego, że za każde 8 sztuk złota, które posiadasz na koniec gry, otrzymujesz dodatkową Gwiazdkę Reputacji.

Sprawdź swój wynik z tabelką po lewej, aby zobaczyć jak ci poszło.

Autorzy

Projekt Gry: Keith Matejka
Opracowanie Graficzne: Luis Francisco
Ilustracje: John Ariosa

Edycja Polska: Ogry Games czyli:
Jacek "Chlebak" Chlebowski
Michał "Leżak" Leżański
Antoni "Monka" Mączyński

THUNDERWORKS GAMES

OGRY GAMES

Podziękowania: za redakcję tekstu dla Adrianny Rakowskiej, Artura Sobali i Jakuba Ciesiółki. Za grafiki dla Piotra Hossy. Dla wszystkich, którzy wsparli nasz projekt na wspieram.to! Specjalne podziękowanie dla Piotra Monkiewicza z R&P Dice.

Skrót Zasad

Przygotowanie do Gry

1. Rzuć kością, aby wyznaczyć Pierwszego Gracza.

2. Wybierz Kartę Postaci oraz płeć.

3. Weź 5 sztuk złota (trzeci gracz +1 sztuka złota / czwarty gracz +2 sztuki złota).

4. Wylosuj kość z mieszka i weź kartę Klasy w pasującym kolorze. Wybierz jedną z jej stron.

5. Weź kartę Pomocy Gracza, kartę Historii i kartę Charakteru.

6. Umieść dwa znaczniki śledzenia w kolorze Klasy, w odpowiednich miejscach.

7. Utwórz talię Rynku. Stos kart z jedną kropką umieść na stosie kart z dwiema kropkami (odrzucając z każdego stosu 7 kart w grze dla 2 graczy lub 3 karty w grze dla 3 graczy).

8. Wylosuj i rozłóż liczbę kart Rynku równą liczbie graczy plus jeden.

9. Rozłóż karty Inicjatywy, równe liczbie graczy plus jeden.

10. Umieść 1 sztukę złota na każdej karcie Inicjatywy poza pierwszą i ostatnią w kolejności.

11. Wylosuj z mieszka początkowe kości dla każdego gracza (6/7/8 kości dla 2/3/4 graczy).

12. Rzuć początkowymi kośćmi i rozłóż je na Karcie Postaci. Pobierz dodatkowe złoto.

13. Rozpocznij grę, zaczynając od Pierwszego Gracza.

Przebieg Rozgrywki

1. Rzut
Pierwszy Gracz losuje i rzuca kośćmi, a następnie umieszcza je na kartach Inicjatywy w odpowiedniej kolejności.

2. Kości
Każdy z graczy, w kolejności rozgrywki, wybiera kartę Inicjatywy.

- Umieść kość w pustym miejscu, najbardziej na lewo dowolnego rzędu Atrybutu.
- Pobierz złoto: z karty Inicjatywy, za umieszczenie złotej kości, za wypełnienie ostatniego miejsca w rzędzie Atrybutu.
- Wykonaj powiązaną akcję Atrybutu (opcjonalnie).

3. Rynek
W kolejności Inicjatywy, każdy z graczy odwiedza Rynek.

- Kup kartę lub pobierz 2 sztuki złota, odrzucając kartę z Rynku.
- Jeśli kupisz kartę Cechy, przesuń znacznik śledzenia na karcie Charakteru.
- Odłóż na środek wszystkie karty Inicjatywy.

4. Porządkowanie

- Każdy z graczy odrzuca żetony Charyzmy i odnawia jedną kartę Umiejętności.
- Odłóż nie użytą kość do mieszka i odrzuć pozostałe karty z Rynku.
- Wylosuj nowe karty Rynku.
- Połóż złoto na środkowe karty (lub kartę) Inicjatywy, które nie posiadają złota.
- Przekaż mieszek z kośćmi graczowi po lewej, który staje się Pierwszym Graczem.

Jeśli masz pytania lub wątpliwości, odwiedź nas na facebook.com/ogrygames lub ogrygames.com