

KUPCY Z NOCNEGO TRAKTU

 BRIAN SUHRE
 ANDREW BOSLEY
 MATT PAQUETTE CO.


LUCRUM
GAMES®

Wprowadzenie

W skutym lodem świecie Lumi życie istnieje tylko tam, gdzie żarokwarc topi wieczną zmarzlinę.

W ciemnościach nocy, która trwa przez całą zimę, zawsze jest mnóstwo do zrobienia. Pomimo nieprzeniknionego mroku, kupcy wciąż muszą wozić towary i wędrowców pomiędzy stolicą regionu, Wysoką Granią, a mniejszymi miastami. Najsprytniejsi z nich zawsze podróżują w towarzystwie inteligentnych zwierząt Lumi.

Z pomocą zwierzęcych towarzyszy i w blasku nieodzwonnych latarenek, wykorzystają oni każdą nadarżającą się okazję, by zarobić pieniądze i zdobyć prestiż za najtrudniejsze dostawy. Ci bowiem, którzy pragną zwycięstwa, będą potrzebować obu tych rzeczy.

Spis treści

Wprowadzenie	2
Zawartość pudełka	2
Omówienie gry	4
Przygotowanie	6
Rozgrywka	8
Akcje dzielnic	10
Wielki Bazar	10
Zamówienia Królowej	11
Czarny Rynek	11
Gospoda przy Dookolu	12
Eskapady Yurga	13
Ruiny Yin	13
Podróż do miasteczek na rubieżach	14
Koniec rozgrywki	16
Końcowe punktowanie	16
Pełny przykład podróży	17
Porady strategiczne	18
Dodatkowe zasady	19
Zestawienie symboli i podsumowanie podróży	24

Zawartość pudełka



1 plansza królestwa
(6 elementów)



4 planszетки wozów



4 zasłonki



60 monet
(o wartościach 1/5/10)



5 kafelków budynków
(dwustronnych)



4 pomoce graczy



30 kafelków zamówień



84 kafelki towarów
(dwustronne)



1 koło rynku



10 kart zdarzeń
(główny szlak)



10 kart zdarzeń
(skrót)



7 kart wierzchowców



22 karty towarzyszy



6 początkowych kart
bohaterów



42 karty
bohaterów



19 kart dokonań



24 żetony
żarokwarcu



12 żetonów
podków



16 żetonów
latarenek



28 kości nocy



8 kości blasku



5 kości podróży



1 znacznik
Czarnego Rynku



4 pionki wozów



1 kość wyroczni



1 kość ruin



5 kości rynku



1 znacznik Ruin Yin



6 żetonów ulepszeń wozu



4 znaczniki prestiżu
(dwustronne)

KOMPONENTY DO GRY JEDNOOSOBOWEJ



1 pionek Spółki
Prywatnej



1 znacznik prestiżu
Spółki Prywatnej
(dwustronny)



10 kart akcji
Spółki Prywatnej



6 kart
Komunikatów Gildii



3 karty
sarkofagów



1 znacznik
towarów
Spółki Prywatnej



6 kafelków
dostaw
(dwustronnych)



1 instrukcja
rozgrywki
jednoosobowej

Omówienie gry

Jako gracz wcielasz się w rolę kupca z Wysokiej Grani, posiadającego własny wóz i zaufanego wierzchowca. Twoim celem jest osiągnięcie bogactwa i sławy. Staraj się zdobywać obydwie te rzeczy po równo, ponieważ na koniec rozgrywki twój ostateczny rezultat będzie zależał od niższej z tych dwóch wartości!

W każdej turze będziesz używać jednej ze swoich kości, żeby poruszyć się pomiędzy pięcioma polami Dookola na planszy – a następnie wykonasz akcję główną, korzystając z usług zapewnianych przez pobliskie dzielnice.

Na wozie możesz mieć dwa rodzaje kości: kości nocy i kości blasku. Po zużyciu wszystkich kości nocy ze swojej rezerwy, musisz odrzucić na stałe jedną z nich, a pozostałe przerzucić – oznacza to, że kości nocy stanowią zegar, który odmierza 13 tur do zakończenia rozgrywki. Gra kończy się bowiem w chwili, gdy żaden z graczy nie ma na swoim wozie kości nocy.

Kości blasku są rzadsze i pozwalają wykonywać w turze dodatkowe akcje.

Dzielnice w lewej i środkowej części planszy pozwalają w przeróżny sposób zdobywać zasoby, rekrutować bohaterów i pozyskiwać zamówienia. Z kolei z prawej strony planszy gracze mogą eksplorować ruiny Yin, pełne cennych doskonałych towarów, a także podróżować do miasteczek na rubieżach.

Ilekoć dowolny gracz decyduje się podróżować do takiego miasteczka, inni mogą do niego dołączyć, aby stworzyć karawanę. Jeśli ty także do niej dołączysz, będziesz uczestniczyć zarówno w zyskach, jak i napotkanych niebezpieczeństwach! Kiedy inicjujesz akcję podróży, otrzymujesz dodatkowe nagrody, zwane uśmiechami losu (są one głównym sposobem zdobywania kości blasku). Kalkuluj ryzyko, pamiętaj o przygotowaniach – i czerp profity z akcji podróży innych graczy. Tędy wiedzie droga do zwycięstwa!

Kluczowe pojęcia

„Mimo iż na świat opadł długi zimowy mrok, niech nikt z was nie czuje się samotny, albowiem wszystkie nasze domy łączy droga. A czymże jest najciemniejsza nawet droga, jeśli nie korytem rzeki życia, chwały i bogactwa?”

– fragment przemówienia królowej Lumi u progu Zimonocy.

W tej części instrukcji wyjaśniamy ważne pojęcia, które pozwolą wam lepiej zrozumieć działanie kości, wozu i dwóch rodzajów podróży.

Symbol Wartość

	1
	2
	3
	4
	0
	1



WARTOŚCI NA KOŚCIACH

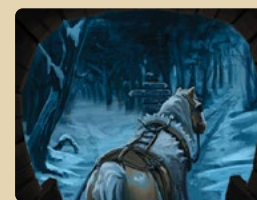
Wartości widoczne zarówno na kościach nocy, jak i blasku (przedstawione po lewej) mają znaczenie głównie podczas określania, o ile pól poruszy się twój wóz po Dookolu.

Kość podróży ma na ściankach wartości numeryczne (od 1 do 6) – determinują one możliwe nagrody i koszty zdarzeń (widocznych po prawej).



KARTY ZDARZEŃ

Ilekoć organizujesz wyprawę Czarnoszlakiem do jednego z miasteczek na rubieżach, musisz podjąć decyzję: podążać znanym głównym szlakiem, czy niezbadanym skrótem?



GŁÓWNY SZLAK

Podróżowałeś tą drogą wiele tak razy, że potrafisz ją pokonać nawet w ciemności, bez pomocy latarenek. Zarówno nagrody, jak i czekające cię zagrożenia, są tutaj mniejsze.



SKRÓT

Wybierając skrót, decydujesz się na podróż w nieznane. Będziesz potrzebować 3 latarenek, by pokonać tę mniej uczęszczaną trasę, a zarówno potencjalne zyski, jak i zagrożenia, są tu większe.

1 uśmiech losu

Wydobycie żarokwarcu
Zdobycie surowca z miasteczka kopalnia Lumi.

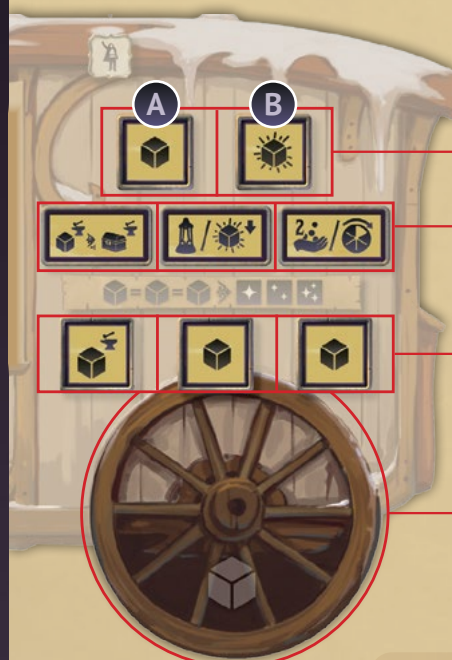
koszt 1-2 niewielki zysk 3-6

2 uśmiechy losu

Druzyna łowiecka
Ty łowisz, oni łowią. Odbierasz, ale nagrodę będzie słowna.

koszt 1-4 duży zysk 5-6

*zakresy kosztów i zysków są tu wyłącznie przykładowe



PULA AKCJI

W trakcie twojej tury kość nocy trafia na górne lewe pole (A). Kość blasku kładzie się na górnym prawym polu (B), ale wyłącznie za pomocą akcji specjalnej.

AKCJE SPECJALNE

Te trzy ramki przedstawiają różne akcje specjalne. Kiedy przenosisz kość nocy z pola blokady do puli akcji, otrzymujesz odpowiednią akcję specjalną (w zależności od tego, którą kość odblokowujesz).

POLA BLOKAD

Kości nocy leżące na tych trzech polach są zablokowane, co oznacza, że nie można zmieniać ich wartości (za wyjątkiem akcji resetu).

GŁÓWNA REZERWA

To tutaj trzyma się kości nocy aż do chwili ich użycia.

Więcej na temat używania kości dowiesz się z punktu „Krok 1: Planowanie” na s. 8.

Omówienie wozu

„Proszę spojrzeć – wystarczy złożyć tę półkę, aby ukazać się sekretny schowek. Mogę zainstalować tyle zamków, ile tylko pan sobie zażyczy, wszelako proszę pamiętać, że spędzicie w podróży wiele dni. Wóz będzie waszym jedynym domem, więc na wygodzie powinno panu zależeć w równym stopniu, co na bezpieczeństwie. Pomieści bez trudu trzy osoby, jeśli zaś wyposażę go w miękkie prycze, wypicie się wszyscy tak dobrze, jakbyście nawet na chwilę nie opuścili Wysokiej Grani”

— Yanna, kołodziejka.

Twój wóz ułatwia ci przechowywanie i organizację wszystkich ważnych elementów: kości nocy i blasku, towarów, żarokwarcu, podków, latarenek, zamówień i bohaterów.



ZAMÓWIENIA



Zamówienia przechowuje się po lewej stronie wozu. Masz tam miejsce na 3 zamówienia; jeżeli zyskasz nowe, gdy wszystkie miejsca są zajęte, musisz je odrzucić – chyba że zwolnisz dla niego miejsce, odrzucając jedno z posiadanych zamówień. Odrzucone zamówienie odłóż na spód odpowiedniego stosu zamówień.

LATARENKI



Latarenki wieszają się pod dachem wozu. Masz miejsce na 4 latarenki; jeśli zdobędziesz nową, gdy wszystkie miejsca są już zajęte, musisz ją odrzucić do puli latarenek.

BOHATEROWIE



Karty bohaterów przechowuje się nad wozem. Masz tam miejsce na 3 bohaterów; jeżeli zdobędziesz nowego, gdy wszystkie miejsca są zajęte, musisz go odrzucić – chyba że zwolnisz dla niego miejsce, odrzucając innego posiadanego bohatera. Odrzuconego bohatera odłóż na spód talii bohaterów.

Ilekcioć jakiś bonus pozwoli ci zdobyć darmowego bohatera, otrzymujesz także jego bonus (patrz s. 12).



REJESTR KUPIECKI

Zakryty stos dostarczonych zamówień i bohaterów w pobliżu wozu (na początku rozgrywki jest on pusty).

MAGAZYN (NA TOWARY)

Towary przechowuje się głównie w magazynie (patrz s. 12, by się dowiedzieć, w jaki sposób niektórzy bohaterowie pomagają w przechowywaniu towarów). Możesz układać kafelki towarów w dowolny sposób, muszą się one jednak w całości pomieścić na siatce magazynu. Ponadto w dowolnym momencie możesz zmieniać rozmieszczenie towarów w magazynie. Jeżeli zdobędziesz towar i nie zdołasz pomieścić go w magazynie, musisz go odrzucić – chyba że odrzucisz inny posiadany towar do puli, by zrobić dla niego miejsce.



TABELKA RZEMIOSŁA

Jedna z akcji specjalnych pozwala ci wytwarzać zwyczajne towary. Możesz się wówczas posłużyć tą tabelką, by sprawdzić, który towar możesz wytworzyć (patrz s. 21, by dowiedzieć się więcej).

EKWIPUNEK



W ekwipunku przechowuje się podkowy i żarokwarc. Masz tam miejsce na trzy żetony. Jeżeli zdobędziesz nowy żeton, gdy wszystkie miejsca są zajęte, musisz go odrzucić – chyba że zdecydujesz się odrzucić inny posiadany żeton do odpowiedniej puli.

GŁÓWNA REZERWA (KOŚCI NOCY)



Kości nocy są przechowywane w głównej rezerwie aż do chwili, gdy postanowisz przenieść je na pola blokad; z kolei kości na polach blokad zostają tam do momentu, gdy przeniesiesz je do puli akcji.

SPECJALNA REZERWA (KOŚCI BLASKU)



Kości blasku są przechowywane w specjalnej rezerwie aż do momentu, gdy postanowisz przenieść jedną z nich do puli akcji. Możesz posiadać **maksymalnie dwie** kości blasku na raz; **nie możesz** zdobyć trzeciej kości blasku.

Przygotowanie świata

Gracze mogą wspólnie wykonać poniższe czynności, żeby przyspieszyć przygotowanie.

1 Składanie planszy królestwa:

- Złóżcie pośrodku stołu planszę królestwa, składającą się z 6 załączających się elementów.
- Przyczepcie do niej magnetyczne koło rynku.

2 Tworzenie puli zasobów:

- Połóżcie w zasięgu wszystkich graczy następujące elementy (tworząc pulę zasobów): kości, monety, latarenki, żarokwarc, podkowy i towary.

Towary są dwustronne: z jednej strony znajduje się wersja zwyczajna, a z drugiej doskonała. Stwórzcie stosy każdego z towarów zwyczajną stroną do góry.



zwyczajny



doskonały

3 Wznoszenie budynków:

- Wybierzcie 4 dowolne budynki (pamiętając, że są one dwustronne), których chcecie używać w rozgrywce, i rozłóżcie je losowo na przeznaczonych do tego polach na planszy.

Sugerujemy, abyście w pierwszej rozgrywce użyli Kopalni Żarokwarcu, Wyroczni Lumi, Latarni Otha oraz Warsztatu Yedla. W kolejnych rozgrywkach będziecie mogli wybierać ulubione zestawy budynków albo je losować.

4 Otwieranie Wielkiego Bazaru:

- Wylosujcie jeden rodzaj towaru, rzucając kością rynku. Obróćcie koło rynku w taki sposób, aby pole wylosowanego towaru wskazywało na koszt \$5.
- Połóżcie po 1 kości na pierwszych pięciu polach koła rynku, o wartościach \$5, \$4, \$3, \$2 i \$1 (tylko jedno pole powinno pozostać puste: to o wartości \$1 najbliższej pola o wartości \$5).
- Obróćcie wszystkie kości w taki sposób, by ich ścianki pokazywały taki sam towar jak pola, na których leżą.

5 Organizowanie zamówień:

- Podzielcie kafelki zamówień na 6 stosów, zgodnie z nazwami miasteczek na rubieżach.
- Potasujcie oddzielnie każdy z tych stosów.
- Umieśćcie 6 stosów zamówień, awersem do góry, w obszarze Zamówień Królowej.

6 Przygotowanie Ruin Yin:

- Połóżcie znacznik ruin na dolnym lewym polu tablicy w obszarze Ruin Yin.
- Połóżcie w pobliżu kość ruin.

7 Tasowanie i przygotowanie zdarzeń:

- Podzielcie talię zdarzeń na dwa stosy: stos głównego szlaku i stos skrótów.
- Potasujcie oddzielnie każdy z tych stosów i połóżcie je rewersem do góry obok obszaru podróży.

8 Tworzenie stosów ulepszeń:

- Połóżcie 5 monet o wartości 1 z puli pod torem uśmiechów losu w obszarze podróży.
- Stwórzcie stos żetonów ulepszeń wozów (ich kolejność nie ma znaczenia) i połóżcie go na polu uśmiechów losu.

9 Zwolywanie towarzyszy:

- Potasujcie karty towarzyszy. Stworzony w ten sposób stos połóżcie rewersem do góry w pobliżu obszaru podróży.
- Odkryjcie 3 karty z wierzchu stosu kart towarzyszy i rozłóżcie je w rzędzie obok stosu.
- Połóżcie 1 kość podróży z puli na karcie leżącej najdalej od stosu kart towarzyszy.

10 Nawiązywanie kontaktów na Czarnym Rynku:

- Połóżcie znacznik Czarnego Rynku na dolnym polu kręgu w obszarze Czarnego Rynku.

11 Odwiedzanie gospody:

- Podzielcie karty bohaterów na dwa odrębne stosy: stos początkowych kart bohaterów, oznaczonych za pomocą asterysku (*) na rewersie, i stos zwyczajnych bohaterów.
- Potasujcie karty zwyczajnych bohaterów i połóżcie je, rewersem do góry, w obszarze Gospody przy Dookołu.
- Dobierzcie 4 karty z wierzchu stosu kart zwyczajnych bohaterów i połóżcie je odkryte obok niego na odpowiednich miejscach.

12 Rozpoznanie dokonań:

- Potasujcie karty dokonań i połóżcie je rewersem do góry w obszarze Dziedzińca.
- Odkryjcie 2 karty z wierzchu stosu dokonań i połóżcie je odkryte na polach obok.



Przygotowanie kupców

Te kroki przygotowania każdy gracz przeprowadza samodzielnie.

13 Wyłóńcie dowolną metodą pierwszego gracza. Następnie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera kolor swoich elementów i bierze odpowiednią planszетkę wozu, pionek wozu, znacznik prestiżu i zasłonkę.

14 Połóż swój pionek wagonu na polu Dookoła, które znajduje się pomiędzy Gospodą przy Dookolu a Wielkim Bazarem.

15 Połóż swój znacznik prestiżu – stroną bez oznaczenia do góry – na polu 2. toru prestiżu.

16 Weź monety o wartości 5 z puli i scho- waj je za swoją zasłonką.

17 Weź 7 kości nocy oraz 1 kość blasku z puli. Umieść te kości na swoim wozie w następujący sposób:

- Połóż 3 kości nocy na 3 polach blokad, tak by wskazywały następujące wartości: 1 na pierwszym polu; 2 na drugim polu; i 3 na trzecim polu.
- Rzuć pozostałymi 4 kośćmi nocy i umieść je w swojej głównej rezerwie.
- Rzuć 1 kością blasku i umieść ją w specjalnej rezerwie.

18 Dobierz 1 kartę dokonania z zakrytego stosu. Podejrzyj jej treść bez pokazywania jej rywalom, a następnie połóż ją zakrytą za swoją zasłonką.

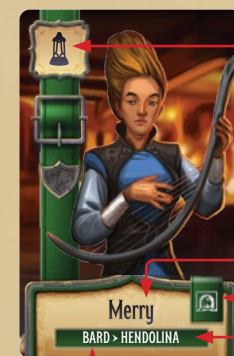
W kolejnych rozgrywkach doświadczeni gracze mogą zamiast tego dobierać po 2 karty dokonania. Następnie każdy gracz wybiera jedną kartę, którą chce zatrzymać, a drugą odkłada na spód stosu dokonania.

19 Weź z puli 1 podkowę i umieść ją w swoim ekwipunku.

20 Każdy gracz bierze z puli początkowy zwyczajny towar, w zależności od swojej pozycji w kolejności rozgrywki i od obecnej wartości poszczególnych towarów (ustalonej za pomocą koła rynku), a następnie umieszcza go w swoim magazynie.

- **1. gracz:** towar o wartości \$5.
- **2. gracz:** towar o wartości \$4 oraz 1 monetę.
- **3. gracz:** towar o wartości \$3 oraz 2 monety.
- **4. gracz:** towar o wartości \$2 oraz 3 monety.

21 Wylosuj początkową kartę bohatera i połóż ją awerssem do góry w przeznaczonym do tego miejscu ponad planszетką wozu. Weź bonus wskazany na tej karcie.



bonus bohatera

imię bohatera

symbol celu

cel podróży

klasa bohatera

22 Wylosuj kartę wierzchowca. Połóż ją awerssem do góry po prawej stronie swojego wozu.

Nieużywane elementy graczy, niepotrzebne kości nocy, startowe karty bohaterów i karty wierzchowców należy po zakończeniu przygotowania odłożyć do pudełka.

Rozgrywka

„Wielki Zegarmistrz uczynił cykl świata Lumi tak nieśpiesznym, iż jedna doba trwa cały rok. Wiosenny poranek, letni dzień, jesienny zmierzch i zimowa noc mają po trzynaście tygodni – a my staramy się tak dopasować do tego cyklu, żeby czerpać z niego korzyści! Właśnie zapadły zimowe ciemności, lecz ta długa noc nie jest czasem snu. Wyruszajcie w drogę – i nie zapomnijcie o latarenkach!

– cytat z dziennika Gildii Kupców.

Każdy gracz wykona w trakcie całej rozgrywki 13 tur. Rozpoczynając od pierwszego gracza, toczy się ona w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara – aż do chwili, gdy zainicjowany zostanie jej koniec.

W swojej turze musisz wykonać następujące kroki w podanej kolejności:

Krok 1. Planowanie

Użyj kości nocy ze swojej głównej rezerwy, aby przenieść kość z pola blokady do puli akcji. Wykonaj powiązaną z wybranym polem blokady akcję specjalną.

Krok 2. Ruch

Porusz swój pionek wozu po Dookołu, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o tyle pól, ile wskazuje wartość jednej z twoich kości w puli akcji.

Krok 3. Aktywacja

Aktywuj jedną albo obie dzielnice, z którymi sąsiaduje teraz twój pionek wozu, używając w tym celu kości z puli akcji.

Krok 4. Odpoczynek

Uprzątnij planszę królestwa. Przerzuć kości nocy, jeśli twoja główna rezerwa jest pusta.

KROK 1: PLANOWANIE

„Przygotowując się do tego przedsięwzięcia, musisz wziąć pod uwagę także kolejne – i najlepiej to po nim! Nie wspominając o tym, że uważne śledzenie poczynąń konkurencji może nadać kierunek twoim własnym działaniom”

– Kompendium Kupieckie Izaaka Gale’a.

Resetowanie – proste jak raz, dwa, trzy!

Jeśli na początku tego kroku wszystkie twoje kości na polach blokad mają tę samą wartość, możesz je zresetować do wartości: 1 (na pierwszym polu); 2 (na drugim polu); i 3 (na trzecim polu) – dokładnie tak, jak podczas przygotowania do rozgrywki.



Wybór akcji

1. Wybierz kość nocy z głównej rezerwy.
2. Użyj tej kości, aby przenieść kość z dowolnego pola blokady do puli akcji. Kość przenoszona z pola blokady do puli akcji kładzie się na lewym polu puli akcji; a kość wzięta z głównej rezerwy trafia na pole blokady w miejsce odblokowanej kości.

Uwaga: Wykonując powyższe działania, nie możesz zmieniać wartości na żadnej z przenoszonych kości!

3. Po odblokowaniu kości nocy z pola blokady, wykonaj akcję specjalną powiązaną z tym polem. Każde pole blokady oferuje inną akcję specjalną.



Przykład:

Grzesiek bierze z głównej rezerwy kość nocy o wartości 1 i używa jej, żeby odblokować kość o wartości 2, leżącą na środkowym (2-gim) polu blokady. Przenosi tę kość do puli akcji, na jej miejscu kładąc kość o wartości 1; a następnie wykonuje akcję specjalną powiązaną ze środkowym (2-gim) polem blokady.

Akcje specjalne



1. POLE

Wytwórz zwyczajny towar. Aby to zrobić, odwołaj się do tabelki rzemiosła i sprawdź, który zwyczajny towar odpowiada wartości właśnie umieszczonej przez ciebie na polu blokady kości. Weź ten towar z puli zasobów i umieść go w magazynie swojego wozu (patrz s. 21). Pamiętaj, że o tym, jaki towar wytwarzasz, decyduje nowo umieszczona na polu blokady kość – a nie ta właśnie odblokowana!



2. POLE

Weź 1 latarenkę z puli zasobów i umieść ją na swoim wozie ALBO przenieś dostępną kość blasku ze specjalnej rezerwy do puli akcji (nie zmieniając jej wartości). Jest to jedyny sposób na przenoszenie kości blasku do puli akcji (patrz s. 22).



3. POLE

Weź monety o wartości 2 z puli zasobów ALBO obróć koło rynku o 1 pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Ważne: W trzech ostatnich turach gry twoja główna rezerwa będzie pusta, co oznacza, że nie będziesz mieć kości nocy, którymi mógłbyś odblokować kości leżące na polach blokad. W takiej sytuacji po prostu bierzesz jedną z kości nocy z pola blokady i przenosisz ją do puli akcji, normalnie wykonując akcję specjalną.



Kiedy podczas jednej z trzech ostatnich tur użyjesz akcji specjalnej 1. pola, nie odwołuj się do tabelki rzemiosła – zamiast tego wytwórz 1 dowolny towar zwyczajny.

KROK 2: RUCH

„Zgodnie z edyktem Królewskiego Ministerstwa Dróg, każdy rodzaj ruchu – czy to pieszzy, czy konny, czy kołowy – ma się odbywać w sposób doskonale zorganizowany, tak jak wskazują na to znaki rzeczono ministerstwa!”

- informacja na temat wprowadzenia ruchu jednokierunkowego na Dookolu.



Wybierz **jedną kość** ze swojej puli akcji – posłuży ci ona do ruchu po Dookolu. Porusz swój pionek wozu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, o dokładnie tyle pól, ile wynosi wartość wybranej kości. Jeżeli ta wartość to 0, twój wóz nie porusza się wcale.



Jeżeli masz w puli akcji dwie kości (kość nocy i kość blasku) **nie sumuj ich wartości**. Zamiast tego wybierz **jedną** z nich i porusz wóz zgodnie z jej wartością.

Podkowy

Po użyciu kości do ruchu możesz wydać 1 podkowę, aby przesunąć pionek wozu o jedno pole **w dowolnym kierunku** – zgodnie z lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Wolno ci użyć tylko 1 podkowy na turę.



Przykład:

Grzesiek przenosi do puli akcji kość o wartości 2. Za pomocą akcji specjalnej zdobywa latarenkę, a następnie porusza się wozem o 2 pola. Na koniec decyduje się wydać 1 podkowę, aby ruszyć się o jeszcze jedno pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

KROK 3: AKTYWACJA

„Wysoka Grań zdawała się wirować za oknem mego wozu niczym bączek. Ledwie uniosłem rękę i już kupiłem lutnię; ledwie ją opuściłem i już stawiałem kolejkę wina bywalcom Gospody przy Dookolu – i nie wiedzieć kiedy namówiłem zaprawionego w bojach wojaka, by mi towarzyszył na Czarnoszaku”

- ze wspomnień Yurga.

Po ruchu wzdłuż Dookola twój pionek wozu zawsze będzie sąsiadował z dwiema dzielnicami na planszy królestwa. Możesz aktywować jedną z tych dzielnic (lub obie), używając kości z puli akcji.



W każdej dzielnicy znajduje się pole akcji, na którym możesz umieścić kość. Połóż kość na polu tej dzielnicy, której akcję chcesz aktywować. Na potrzeby tej aktywacji wartość kości nie ma znaczenia.

- Jeżeli masz w puli akcji tylko kość nocy, możesz aktywować akcję **jednej** dzielnicy, z którą sąsiaduje twój pionek wozu. Połóż tę kość na polu akcji tej dzielnicy (A).
- Jeżeli masz w puli akcji zarówno kość nocy, jak i kość blasku, możesz aktywować akcję **obydwu** dzielnic, z którymi sąsiaduje twój pionek wozu, a także **połączonego** z nimi budynku (A, B oraz 1). Połóż kości na polach akcji tych dzielnic.

Uwaga: W przeciwieństwie do kości nocy, kości blasku po użyciu wracają do puli zasobów. Są to potężne kości, które niełatwo zdobyć – można je pozyskiwać tylko dzięki uśmiechom losu przy pomocy akcji podróży (patrz s. 15).



Jeżeli masz w puli akcji dwie kości, możesz aktywować dzielnice i budynek w dowolnej kolejności, ale musisz do końca rozpatrzyć każdą akcję, nim przejdziesz do następnej.

Dzielnice

Na planszy znajduje się pięć unikalnych dzielnic. Zapewniane przez nie akcje wyjaśniamy szczegółowo na s. 10–13.



Budynki

Choć w grze dostępnych jest dziesięć unikalnych budynków, podczas rozgrywki używa się tylko czterech z nich. Akcje budynków wyjaśniamy szczegółowo na s. 19. Zwróć uwagę, że aktywując budynek nie kładziesz na nim kości.



Dookole składa się z pięciu pól, na których może się zatrzymać pionek wozu, ale tylko cztery z nich sąsiadują z budynkiem. Pomiędzy Gospodą przy Dookolu i Wielkim Bazarem nie ma budynku, co oznacza, że gdy używasz tam kości nocy i kości blasku, by aktywować obydwie dzielnice, nie możesz skorzystać z akcji budynku. Wciąż może to być jednak opłacalne zagranie!

KROK 4: ODPOCZYNEK →

KROK 4: ODPOCZYNEK

„Ten dzwon? Oznacza, że pora udać się na spoczynek. Och, nie musisz mu się podporządkowywać, ale każdy potrzebuje snu. Jeśli wolisz tyrać do upadłego, droga wolna – pamiętaj jednak, że skracasz swoją starość o wiele dni, by dzisiaj zyskać zaledwie parę godzin”

– Kosozim Naganiacz.

Weź z planszy królestwa kość nocy, wykorzystaną przez ciebie w tej turze, i połącz ją obok swojej planszетки wozu. Wykorzystaną kość blasku także zdejmij z planszy, ale odłóż ją do puli zasobów.

Następnie wykonaj wszystkie niezbędne kroki uprzątnięcia planszy królestwa:

A) KOŚCI RYNKU

Jeżeli w tej turze użyte zostały jakiekolwiek kości rynku, przerzucić je i położyć na kole rynku, na odpowiadających im polach towarów. Pamiętaj jednak, że na żadnym polu koła rynku nie mogą leżeć więcej niż dwie kości. Jeśli masz umieścić na jakimś polu trzecią kość, zamiast tego przerzucasz ją tak długo, aż uzyskasz inny wynik.

B) KARTY TOWARZYSZY

Jeżeli z rzędu towarzyszy zabierane były jakiekolwiek karty, przesun pozostałe karty maksymalnie w prawo i odkryj z talii tyle nowych, żeby uzupełnić rząd do 3 kart. Jeżeli na karcie leżącej najdalej od stosu nie ma kości podróży, weź ją z puli zasobów i połącz na tej karcie (jej wartość nie ma w tej chwili znaczenia).

C) KARTY BOHATERÓW

Jeżeli w Gospodzie przy Dookolu są wolne pola na karty bohaterów, uzupełnij je kartami ze stosu.

D) KARTY DOKONAŃ

Jeżeli na Dziedzińcu są wolne pola na karty dokonań, uzupełnij je kartami ze stosu.

Po zakończeniu tury 4, 7, 9 i 10 twoja główna rezerwa będzie pusta (nie będzie w niej żadnych kości nocy). Kiedy się to stanie, weź 1 ze zużytych kości nocy i usuń ją z rozgrywki (odrzuć do pudełka). Przerzucić pozostałe zużyte kości nocy i umieść je na powrót w głównej rezerwie.

Ważne: Po zakończeniu dziesiątej tury, po usunięciu 1 zużytej kości nocy, nie będziesz mieć już żadnych kości do przerzucenia ani umieszczenia w głównej rezerwie.

Akcje dzielnic

Wielki Bazar

„Kupuj. Sprzedawaj. Zarabiaj. Wychwalaj żarokwarc” – motto Wielkiego Bazaru.

W tej dzielnicy możesz wydawać monety, aby kupować towary. Kości rynku, leżące na różnych polach koła rynku, reprezentują rodzaje i liczbę dostępnych towarów, a ich wartość i cena zależą z kolei od obecnego położenia tych pól.

Kiedy aktywujesz tę dzielnicę, w pierwszej kolejności możesz wykonać jedną lub obie z poniższych akcji, w dowolnej kolejności:

- Przekręć koło rynku o 1 pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Przewróć 1 kość na stronę dowolnego towaru, a następnie umieść ją na odpowiadającym jej polu koła rynku.

Ważne: wciąż musisz przestrzegać zasady, że na żadnym polu koła rynku nie mogą leżeć więcej niż 2 kości.

Następnie zdecyduj, które towary chcesz kupić. Możesz dokonać tylu zakupów, ile chcesz - ich dostępność jest wyznaczona przez znajdujące się na polach kości:

- Zsumuj łączny koszt kupowanych towarów, zgodnie z obecnymi wartościami na kole rynku. Koszt dla danego pola koła rynku liczy się tylko raz – jeżeli kupujesz 2 towary z pojedynczego pola, płacisz tylko za pierwszy, drugi jest darmowy.
- Zwróć do puli zasobów liczbę monet równą łącznemu kosztowi towarów. Za każdy zakupiony towar zdejmij z koła rynku odpowiadającą mu kość i odłóż ją na bok, a następnie weź kafelek towaru z puli i umieść go w magazynie swojego wozu.



Przykład:

Zuza odwiedza Wielki Bazar. Ponieważ odpowiadają jej obecne ceny, nie przekręca koła rynku. Na rynku jest dostępna tylko jedna zbroja, a ona chciałaby kupić dwie – i dlatego przewraca jedną z kości z miksturą na stronę ze zbroją. Na koniec kupuje dwie zbroje (za \$3, druga jest darmowa) i jedną broń (za \$1). Zwraca do zasobów monety o wartości 4\$, umieszczając zakupione towary w magazynie swojego wozu. Odpowiadające im kości zdejmują z koła rynku.



Zamówienia Królowej

„Jest rzeczą powszechnie wiadomą, że ludzie najpilniej wypełniają swoje obowiązki, kiedy się przy tym bogacą. My zaś radujemy się ich bogactwem! Szczęśliwy lud to szczęśliwe królestwo”

— minister dróg królowej Giceli.

W tej dzielnicy możesz pozyskiwać nowe zamówienia na dostarczanie towarów do miasteczek na rubieżach. Na każdym zamówieniu widoczne są 3 towary – a także nazwa miejsca, do którego należy je dostarczyć.



Kiedy aktywujesz tę dzielnicę, weź zamówienie z wierzchu dowolnego stosu i umieść je na wolnym polu po lewej stronie wozu.

Uwaga: nie wolno ci przeglądać stosu zamówień – dostępne jest wyłącznie zamówienie leżące na wierzchu danego stosu.

Wymagane towary



Miejsce ich dostarczenia

Czarny Rynek

„Zgodnie ze zwyczajem, towary i licencje handlowe pozyskuje się z oficjalnych źródeł. Zwyczajowe jest także ignorowanie tego zwyczaju, jeżeli lepszy interes można ubić w ciemnej alejce”

— Kompendium Kupieckie Izaaka Gale’a.

W tej dzielnicy, położonej w szemranej części miasta, możesz robić... mniej oficjalne interesy. Tutejsi „biznesmeni” mają oni do zaoferowania cały szereg dóbr: towary, zamówienia i dokonania.



Kiedy aktywujesz tę dzielnicę, przesun znacznik czarnego rynku zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara po kole czarnego rynku.

- Możesz przesunąć znacznik o dowolną liczbę pól, płacąc po 1 monecie za każde pole.
- Musisz przesunąć znacznik o co najmniej 1 pole, ale wolno ci przesunąć go 4 razy, by wrócił na pole, na którym znajdował się na początku.
- Nie możesz przesunąć znacznika o więcej pól, niż posiadasz monet.

Po przesunięciu znacznika czarnego rynku weź dobra przedstawione na polu, na którym zakończył on swój ruch.

Górne, lewe i prawe pole oferuje pary różnych towarów. Jeśli znacznik zatrzyma się na jednym z nich, weź z puli zasobów dwa wskazane towary zwyczajne, a następnie umieść je w magazynie swojego wozu.

Dolne pole oferuje wybór pomiędzy zamówieniem i dokonaniem. Jeżeli znacznik zatrzyma się na tym polu, weź 1 zamówienie ALBO 1 dokonanie wraz z odpowiednim bonusem (patrz „Dokonania” na s. 21). Pamiętaj, że bonus podczas dobrania dokonania to jeden ze sposobów zdobywania podków.

Ważne: ponieważ znacznik czarnego rynku trzeba przesunąć o co najmniej 1 pole, musisz mieć monetę, aby aktywować tę dzielnicę. Jeżeli nie masz żadnych monet, aktywacja nie wywołuje efektu.

Przykład:

Łukasz odwiedza Czarny Rynek. Znacznik czarnego rynku znajduje się obecnie na lewym polu koła – Łukasz chciałby przesunąć go na prawe pole, za co płaci dwie monety. Następnie bierze z puli zasobów wskazane na tym polu zwyczajne towary: książkę oraz kostur, po czym umieszcza je w magazynie swojego wozu.



Gospoda przy Dookolu

„Widzę po twoich oczach, że nie jesteś jeszcze gotów na spoczynek. Jeśli masz ochotę poznać kamratów, którzy równie chętnie zignorują dziś bicie dzwonu, koniecznie zajrzyj do miejscowej gospody. Przy Dookolu, tak się nazywa – a towarzystwo w sali kominkowej nigdy nie śpi! Usłyszysz tam przechwałki i opowieści, które zadowolą najbardziej wybrednego słuchacza. Niektóre mogą się nawet okazać prawdziwe”

– Kosozim Naganiacz.

W tej dzielnicy możesz sprzedawać towary bohaterowi i nakłonić go, aby dołączył do twojej drużyny. Za sprzedane towary otrzymasz monety, a bohater zostanie z tobą aż do chwili, kiedy odwiedzisz miasteczko na rubieżach, będące celem jego podróży.



Kiedy aktywujesz tę dzielnice, wybierz 1 z dostępnych bohaterów. Na karcie każdego bohatera znajduje się nazwa miasteczka, będącego celem jego podróży, a także wymagane przez niego towary. Możesz spełnić dowolną liczbę tych wymogów, ale musisz sprzedać bohaterowi co najmniej 1 towar.

Alternatywnie, możesz wydać 1 punkt prestiżu, aby najpierw odkryć z wierzchu talii bohaterów 3 dodatkowe karty i dopiero wtedy zdecydować, któremu z 7 bohaterów sprzedać towary. Kiedy to zrobisz, pozostałych odkrytych w ten sposób bohaterów odłóż na spód talii.

Odłóż sprzedane towary do puli zasobów i weź odpowiednią liczbę monet, będącą sumą wartości sprzedanych towarów (zgodnie ze wskazaniem koła rynku).

Dodatkowo weź z puli zasobów 1 żarokwarc i 1 dodatkową monetę za każdy sprzedany doskonały towar.

Po sprzedaży towarów weź kartę tego bohatera i połóż ją na wolnym miejscu ponad swoim wozem. Natychmiast otrzymaj bonus wskazany na karcie bohatera:

-  Jeżeli symbol bonusu przedstawia latarnkę, weź z puli zasobów 1 latarnkę (patrz s. 22).
-  Jeżeli symbol przedstawia podkowę, weź z puli zasobów 1 podkowę (patrz s. 22).
-  Jeżeli symbol przedstawia skrzynię, bohater zapewnia przestrzeń magazynową dla 1 towaru **dowolnego** rozmiaru. Aż do chwili przewiezienia bohatera do celu podróży jego kartę traktuje się jako rozszerzenie twojego magazynu.



Przykład:

Bartek odwiedza Gospodę przy Dookolu i postanawia zrekrutować Atlantesa, czarodzieja z Kopczyczortów.



Atlantes wymaga trzech towarów: kostura, księgi i mikstury. Bartek ma wszystkie te towary, ale – z uwagi na ich obecną wartość rynkową – postanawia sprzedać tylko dwa z nich: kostur oraz miksturę. Otrzymuje \$4 za kostur i \$5 za miksturę, plus dodatkowe \$1 i 1 żarokwarc, ponieważ sprzedany kostur jest towarem doskonałym. Na koniec Bartek bierze 1 latarnkę z bonusu bohatera.



Atlantes będzie teraz towarzyszyć Bartkowi w podróży, zajmując jedno z miejsc w wozie aż do chwili, gdy ten dotrze do Kopczyczortów.

Uwaga: Jeżeli w twoim wozie wszystkie miejsca są zajęte, a ty postanowisz odrzucić nowo pozyskanego bohatera, zamiast jednego z poprzednich, nie otrzymujesz jego bonusu!

Eskapady Yurga

„Z początku na drogach więcej było rabusiów niż kupców, a ci, którzy szukali skrótów prowadzących przez lasy, mogli mieć pewność, że natkną się na wilki, dziczące woły, ildreny i jeszcze gorsze rzeczy. Mimo to najsprytniejsi (i najfartowniejsi) wędrowcy mogli liczyć na bajątkowe zyski i sławę. Jeden z takich pionierów, Bartholomew Yurg, osiadł w Wysokiej Grani jako bogacz i w swych ostatnich latach prowadził sklep narzędziowy”

— Pionierzy handlu autorstwa Otta Witcomba.

W tej dzielnicy możesz eksplorować pobliskie Ruiny Yin w poszukiwaniu doskonałych towarów, lub udać się w podróż do jednego z miasteczek na rubieżach, by dostarczać towary i bohaterów. Jeżeli zdecydujesz się na podróż do miasteczka na rubieżach, inni kupcy mogą do ciebie dołączyć, tworząc karawanę.



Kiedy aktywujesz tę dzielnicę, zdecyduj, czy będziesz eksplorować Ruiny Yin, czy wybierzesz się w podróż do miasteczka na rubieżach – nie możesz zrobić obu tych rzeczy jednocześnie!

Podjąwszy decyzję, ogłoś ją współgraczom, a następnie wykonaj polecenia zawarte w odpowiedniej części instrukcji.

Ruiny Yin

„O to, czy magia jest prawdziwa, czy nie, niech się kłóć uczeni i czarodzieje. Ja wiem z całą pewnością jedno: każda wyprawa do Ruin Yin obfituje w niesamowite znaleziska”

— ze wspomnień Yurga.

Kiedy eksplorujesz Ruiny Yin, przesunąć znacznik ruin zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Najpierw musisz przesunąć go o jedno pole, a następnie możesz przesunąć go o jedno dodatkowe pole za każdego bohatera znajdującego się w twoim wozie (możesz wykorzystać tylko część dodatkowych ruchów).



Po przesunięciu znacznika ruin otrzymaj towar wskazany na polu, na którym się on znajduje.

- ♦ Górne lewe, górne prawe i dolne prawe pola oferują wybór pomiędzy dwoma różnymi doskonałymi towarami. Jeśli to tam znajduje się znacznik, weź z puli zasobów 1 z 2 doskonałych towarów, wskazanych na tym polu, a następnie umieść go w magazynie swojego wozu.
- ♦ Dolne lewe pole zapewnia dowolny doskonały towar. Jeżeli to tam znajduje się znacznik, weź z puli zasobów dowolny doskonały towar i umieść go w magazynie swojego wozu.



Następnie możesz zwrócić do puli zasobów 1 latarenkę. Jeżeli to zrobisz, rzuć kością ruin i weź nagrodę wskazaną przez tę kość. Oto możliwe nagrody:



Ponownie wykonaj akcję Ruin Yin, przesuwając znacznik ruin o co najmniej 1 pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i biorąc z puli zasobów towar wskazany na polu.



Następnie znów możesz wydać 1 latarenkę, aby ponownie rzucić kością ruin. Przerzucić kość ruin. Jeżeli ponownie wyrzucisz ten symbol, weź z puli zasobów 1 kość blasku, rzuć nią i umieść ją w swojej specjalnej rezerwie. Jeżeli wyrzucić inny symbol, pobierz wskazaną nagrodę.



Weź z puli zasobów 1 towar, którego wartość wynosi 1 monetę (zgodnie z pozycją koła rynku).



Weź z puli zasobów 1 żarokwarc.



Weź z puli zasobów monety o wartości 2.



Weź 1 bohatera z Gospody przy Dookolu (jednego z odkrytych lub zakrytego z wierzchu talii bohaterów) i pobierz bonus tego bohatera, a następnie umieść go w swoim wozie. **Uwaga: temu bohaterowi nie sprzedajesz żadnych towarów.**

Doskonałe towary



Eksplorowanie Ruin Yin jest głównym sposobem zdobywania doskonałych towarów. Ponadto możliwość zdobycia doskonałych towarów często zapewniają zdarzenia skrótów (patrz s. 14 i 17), a także niektóre budynki (patrz s. 19).

Sprzedawane bohaterom w Gospodzie przy Dookolu, doskonałe towary zapewniają 1 dodatkową monetę i 1 żarokwarc (patrz s.12).

Dostarczane w ramach zamówień do miasteczek na rubieżach, doskonałe towary zapewniają 1 dodatkowy punkt prestiżu (patrz s. 15).

Podróż do miasteczek na rubieżach

„Witaj, podróżniku! Otrzep buty ze śniegu i wejdź do naszych gościnnych sal pod rozłożystymi konarami, gdzie na kilka dni będziesz mógł zapomnieć o zimnie, ciemnościach i wszelkich troskach tego świata”

— Augrame, mistrz uroczystości z Hendoliny.

Kiedy decydujesz się podróżować do miasteczka na rubieżach, stajesz się przywódcą karawany, do której mogą dołączyć inni gracze. Jako przywódca, wykonaj następujące czynności:

Krok 1. Przygotuj karawanę

Zacznij od wyboru towarzysza, trasy oraz celu podróży; a następnie ustal, kto będzie z tobą podróżować, i weź odpowiednią liczbę kości podróży.

Krok 2. Rozpatrz zdarzenie

Odkryj kartę zdarzenia i rzuć kośćmi podróży. Każdy gracz podróżujący w karawanie musi wybrać jedną kość podróży, co może się wiązać zarówno z zyskami, jak i kosztami.

Krok 3. Odwiedź miasteczko

Dotarliście do celu – wszyscy członkowie karawany mogą teraz jednocześnie dostarczać posiadane zamówienia i bohaterów.

Krok 4. Pobierz uśmiechy losu

Jako przywódca karawany, otrzymujesz 1 lub 2 uśmiechy losu w zależności od typu obranej trasy.

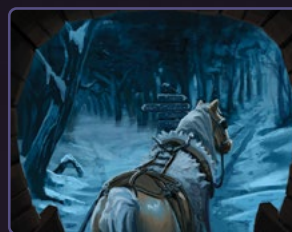


KROK 1: PRZYGOTOWANIE KARAWANY

1. Wybierz 1 towarzysza (odkrytego lub zakrytego z wierzchu talii) i połóż go – razem z kością podróży, jeśli się na nim znajduje – obok swojego wozu (patrz „Towarzysze” na s. 20).

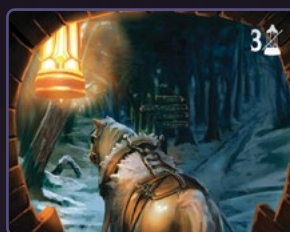


2. Określ, jaką drogą pojedzie karawana: „Pojedziemy głównym szlakiem” ALBO „Zaufajcie mi, znam skrót”. Aby wybrać skrót, musisz wydać 3 latarenki.



GŁÓWNY SZLAK

Podróż głównym szlakiem nie kosztuje cię żadnych latarenek, ale jest też mniej zyskowna.



SKRÓT

Skrót będzie cię kosztował 3 latarenki, ale ryzyko może być opłacalne!

3. Wybierz cel swojej podróży spośród 6 miasteczek na rubieżach.



4. Kiedy już określisz, dokąd i którą chcesz podróżować, każdy z pozostałych graczy jednoznacznie deklaruje „tak” lub „nie” czy chce dołączyć do karawany. Gracze robią to w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
5. Weź po 1 kości podróży za każdego podróżnika (gracza w karawanie), włącznie z tobą. Jeżeli wybrałeś towarzysza z kością podróży, dodaj tę kość do puli.

KROK 2: ROZPATRYWANIE ZDARZENIA

1. Odkryj kartę z wierzchu stosu właściwego dla wybranej drogi i odczytaj na głos jej treść.
 2. Rzuć zebranymi kośćmi podróży i umieść kości zgodnie z ich wartościami pod kartą zdarzenia.
- ♦ Każdy podróżnik musi wybrać 1 kość, a kolejność wybierania kości jest uzależniona od drogi, którą podróżuje karawana:



GŁÓWNY SZLAK

Przywódca wybiera jako pierwszy, a po nim pozostali gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



SKRÓT

Jako pierwszy wybiera gracz siedzący po lewej stronie przywódcy, a po nim pozostali gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Ważne: zanim podróżnik wybierze kość, może wydać 1 latarenkę, by przerzucić wszystkie dostępne kości. Może to robić wielokrotnie, o ile dysponuje latarenkami.



Kiedy podróżnik wybiera kość, porównuje jej wartość z kartą zdarzenia, żeby sprawdzić, jaką nagrodę otrzymuje (czarne symbole) lub jaki koszt musi zapłacić (czerwone symbole). Jeżeli gracz nie może opłacić kosztu, ignoruje go. Więcej informacji: patrz „Zdarzenia” na s. 22 i „Zestawienie symboli” na s. 24.



Kiedy każdy z podróżników wybierze kość i otrzyma nagrodę (lub opłaci koszt), odłóżcie kości podróży do puli zasobów, a kartę zdarzenia odłóżcie na stos kart odrzuconych.

KROK 3: ODWIEDZANIE MIASTECZEK

Podróżnicy mogą teraz odwiedzić miasteczka na rubieżach. Każde miasteczko leży w jednym z trzech regionów, oznaczonych za pomocą kolorów (niebieskiego, zielonego i fioletowego).

- ◆ Przywódca karawany może odwiedzić wyłącznie to miasteczko, które wybrał jako cel podróży.
- ◆ Każdy z pozostałych podróżników w karawanie może odwiedzić to samo miasteczko ALBO inne miasteczko leżące w tym samym regionie. Może także spasować.

Wszyscy podróżnicy jednocześnie dostarczają zamówienia i bohaterów do miasteczek, które odwiedzają (gracz nie musi nic dostarczać, by móc wziąć udział w podróży i być częścią karawany).

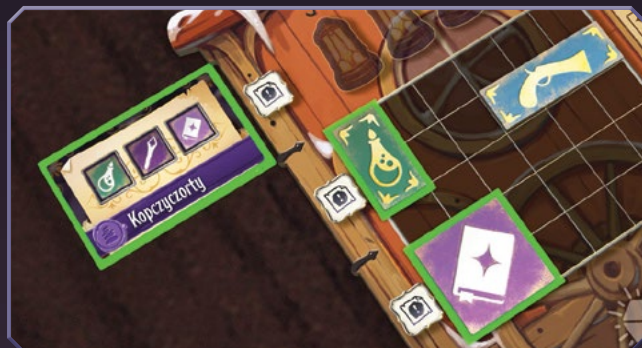
DOSTARCZANIE ZAMÓWIEŃ

Na każdym zamówieniu widać 3 towary, wymagane przez dane miasteczko, oraz jego nazwę.

- ◆ Możesz dostarczyć od 1 do 3 wymaganych towarów, oddając 1 towar dla każdego wymagania.
- ◆ Musisz spełnić co najmniej 1 wymaganie. Otrzymujesz 1/3/6 punktów prestiżu za dostarczenie 1/2/3 towarów widocznych na zamówieniu.

Ważne: otrzymujesz 1 dodatkowy punkt prestiżu za każdy dostarczony doskonały towar.

- ◆ Dostarczone towary odłóż do puli zasobów, a zrealizowane zamówienie połóż rewersem do góry na rejestrze kupieckim (zakrytym stosie dostarczonych zamówień i bohaterów).



Przykład:

Grzesiek dołączył do karawany jadącej do Wierszonocy, ponieważ ma na swoim wozie zamówienie w Kopczyczortach, które wymaga mikstury, kostura oraz książki. Realizuje zamówienie, otrzymując 4 punkty prestiżu za dostarczenie dwóch z trzech towarów: doskonałej mikstury i książki (3 punkty za 2 towary + 1 za doskonały towar).

DOSTARCZANIE BOHATERÓW

Na karcie każdego bohatera widoczna jest nazwa miasteczka na rubieżach, będącego celem jego podróży. Każdy region oferuje inne nagrody w zamian za dostarczanie bohaterów (patrz „Nagrody regionów” na s. 22).

- ◆ Weź nagrodę odpowiednią dla tego regionu, widoczną na planszy królestwa.
- ◆ Połóż zakrytą kartę bohatera w swoim rejestrze kupieckim.



Przykład:

Zuza podróżuje do Wawożna, ponieważ ma bohatera, który chce tam dotrzeć: rycerkę Agathę. Dostarczywszy ją do celu podróży, bierze z puli zasobów monety o wartości 2.

KROK 4: POBIERANIE UŚMIECHÓW LOSU

Na koniec, jako przywódca karawany, otrzymujesz 1 lub 2 uśmiechy losu w zależności od obranej drogi: 1 za podróżowanie głównym szlakiem albo 2 za podróżowanie skrótem. Jeżeli otrzymasz 2 uśmiechy losu, możesz wybrać dwukrotnie ten sam uśmiech losu.



- Otrzymujesz 1 kość blasku z puli zasobów. Rzuć tą kością i umieść ją w swojej specjalnej rezerwie. **Uwaga: jest to główny sposób zdobywania kości blasku.**
- Otrzymujesz 1 z dostępnych kart dokonań i bonus widoczny obok niej w sztandarze (albo wierzchnią kartę z talii dokonań, ale bez bonusu).
- Otrzymujesz monety o wartości 3. (Gracz, który jako pierwszy wybierze ten uśmiech losu, zamiast tego otrzymuje monety o wartości 5, umieszczone tutaj podczas przygotowania gry).
- Otrzymujesz 1 dostępne ulepszenie wozu. Jeżeli twój wóz ma już jakieś ulepszenie, **nie wolno** ci wybrać tego uśmiechu losu (patrz „Ulepszenia wozu” na s. 23).



Uwaga: na s. 17 zamieszczamy szczegółowy przykład akcji podróżowania do miasteczek na rubieżach.

Koniec rozgrywki

„Najwspanialszą chwilą zimy jest ta, gdy utęsknione światło brzasku rozświetla mroczny horyzont. Wiosną wszystko wydaje się możliwe, ba!, wręcz banalne. Najłatwiej się nią cieszyć, wracając do Wysokiej Grani na wozie pełnym kufrów złota”

— ze wspomnień Yurga.

Rozgrywka dobiega końca po zakończeniu trzynastej tury. W trzynastej turze gracze będą musieli użyć ostatniej kości nocy, jaka im została.

W chwili zakończenia rozgrywki graczom przysługuje specjalna akcja podróży. Każdy gracz może odwiedzić dowolne wybrane przez siebie miasteczko na rubieżach, by dostarczyć tam zamówienia i bohaterów. Podczas tej specjalnej akcji nie dzieje się nic innego (tj. nie wybiera się towarzyszy, nie formuje karawany, nie rozpatruje zdarzeń ani nie przyznaje uśmiechów losu).

Po zakończeniu specjalnej akcji podróży gracze przechodzą do końcowego punktowania.



Końcowa punktacja

„Bogacić można się na dwa sposoby. Pierwszy polega na gromadzeniu rzeczy, które są uznawane za cenne; drugi zaś na przekonaniu świata, iż cenne jest to, co się już posiada. No i warto pamiętać o jednym. Dobra reputacja nic nie traci ze swego blasku ani za dnia, ani nocą!”

— cytat z dziennika Gildii Kupców.

Każdy gracz podlicza swój końcowy wynik, wykonując następujące kroki:

1. Monety i prestiż

Ujawnij i przelicz (oddzielnie) zdobyte monety oraz punkty prestiżu. W dowolnej kolejności odkrywaj karty ukończonych dokonań, które zapewniają ci monety lub punkty prestiżu, i dodawaj je do odpowiednich wyników. Na koniec porównaj obie te wartości (monet i punktów prestiżu) – niższa z nich jest twoim bazowym wynikiem.

2. Punkty zwycięstwa

Zlicz swoje punkty zwycięstwa (PZ). W dowolnej kolejności odkrywaj karty zrealizowanych dokonań, które zapewniają ci punkty zwycięstwa, sumując wynik. Jeżeli masz ulepszenie wozu zapewniające 2 PZ, dodaj teraz te punkty do swojego bazowego wyniku, a ponadto dodaj 1 PZ za każdą nieużyta kość blasku, która znajduje się w twojej specjalnej rezerwie.

3. Końcowy wynik

Zsumuj swój bazowy wynik ze zdobytymi punktami zwycięstwa. To twój końcowy wynik!

Zwycięzcą gry zostaje gracz z najwyższym końcowym wynikiem!

Rozstrzyganie remisów

W przypadku konieczności rozstrzygnięcia remisu kieruj się następującymi kryteriami (w podanej kolejności):
wyższa suma posiadanych monet i punktów prestiżu >
więcej podarunków na wiernych towarzyszach > więcej dostarczonych zamówień > więcej dostarczonych bohaterów.
Jeżeli remis wciąż się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład:

Na koniec gry Bartek ma monety o łącznej wartości 37 i 39 punktów prestiżu. Ma także dwie karty dokonań, które zapewniają dodatkowe monety i prestiż, oraz kartę dokonania zapewniającą punkty zwycięstwa.

Najpierw Bartek ujawnia 3 rycerzy ze swojego rejestru kupieckiego, aby otrzymać 4 punkty prestiżu. Następnie ujawnia trzech bohaterów pozwalających mu spełnić warunek innej karty dokonania (po jednym bohaterze dostarczonym do: Wierszonocy, Wąwoźna i Dąciszkłarek) i decyduje się wziąć w nagrodę monety o wartości 3.

Bartek ma teraz monety o wartości 40 i 43 punkty prestiżu, co oznacza, że jego bazowy wynik wynosi 40.



Bartek ujawnia swoją ostatnią kartę dokonania, która wymaga łącznej sumy 12 dostarczonych zamówień i bohaterów. Tak się składa, że ma ich dokładnie 12 (5 zamówień i 7 bohaterów) dzięki czemu dodaje 2 PZ do swojego bazowego wyniku. Ma także na wozie nieużyta kość blasku, więc na koniec dodaje jeszcze 1 PZ.



Jego końcowy wynik wynosi 43 punkty!

Pełny przykład podróży

Grzesiek aktywuje Eskapady Yurga i postanawia podróżować do miasteczka na rubieżach.

1. Przygotowanie karawany

Wybór towarzysza

Grzesiek wybiera na swojego towarzysza Feniksa z końca rzędu, ponieważ zamierza podróżować skrótem. Feniks nie tylko zapewni mu dodatkową kość podróży, ale pozwoli też zdobyć latarenki (patrz „Towarzysze” na s. 20).



Wybór celu i drogi



Następnie Grzesiek deklaruje, że będzie podróżować do Pogorzalców skrótem, co kosztuje go 3 latarenki. W rezultacie inni gracze mogą dołączyć do karawany, by odwiedzić Wąwoźno bądź Pogorzelce.



Pytanie innych i gromadzenie kości podróży

Grzesiek pyta, czy ktoś chce dołączyć do karawany. Pozostali gracze odpowiadają w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara: Zuza mówi „tak”, Bartek mówi „tak”, a Łukasz mówi „nie”. Grzesiek bierze więc trzy kości podróży z puli zasobów (po jednej za każdego gracza w karawanie) i dodaje do nich kość podróży, która znajdowała się na karcie Feniksa.

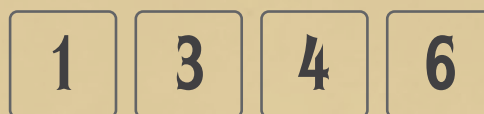
2. Rozpatrzenie zdarzenia

Rzucanie kośćmi i ich wybór

Grzesiek odkrywa kartę z wierzchu talii zdarzeń skrótu.



Następnie rzuca i otrzymuje wyniki: 1, 3, 4 i 6.



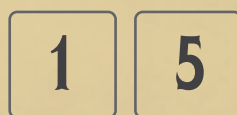
Ponieważ karawana podróżuje skrótem, gracze będą wybierać kości w następującej kolejności:

ZUZA > BARTEK > GRZESIEK

Zyski i koszty

Zuza wybiera „6” (i otrzymuje 1 żarokwarc). Bartek nie ma latarenek, żeby przerzucić kości, więc wybiera „1” (musi oddać do puli monety o wartości 3), ponieważ nie chce stracić posiadanego towaru.

Grzesiek zużył wszystkie swoje latarenki, by móc podróżować skrótem, więc zużywa żarokwarc, aby aktywować zdolność Feniksa, i bierze z puli zasobów 2 latarenki. Wydaje 1 latarenkę, żeby przerzucić kości podróży i otrzymuje wyniki 1 i 5.



Grzesiek wybiera 5 (otrzymuje 1 doskonały instrument).

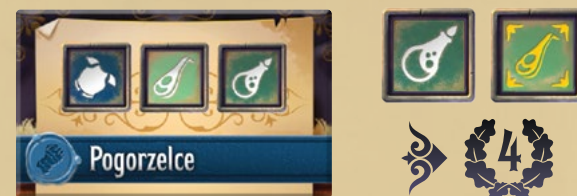
3. Odwiedzanie miasteczek

Dostarczanie zamówień i bohaterów

Zuza nie ma niczego do dostarczenia do miasteczek w tym regionie, ale inni gracze mają. Grzesiek dostarcza 2 bohaterów do Pogorzelce, za co otrzymuje monety o wartości 4 (nagroda tego regionu wynosi bowiem monety o wartości 2 za każdego dostarczonego bohatera).



Grzesiek ma także 1 zamówienie w Pogorzalcach, wymagające zbroi, instrumentu i mikstury. Dostarcza doskonały instrument i miksturę za 4 punkty prestiżu (3 za dwa towary + 1 za doskonały towar).



Bartek nie ma do dostarczenia żadnych bohaterów w tym regionie, ale ma zamówienie w Wąwoźnie, wymagające broni, kostura i zbroi. Dostarcza wszystkie trzy zwyczajne towary, za co otrzymuje 6 punktów prestiżu.



4. Pobieranie uśmiechów losu

Jako przywódca karawany, Grzesiek otrzymuje 2 uśmiechy losu, ponieważ podróżował skrótem. Pierwszym wybranym przez niego uśmiechem losu jest kość blasku – rzuca nią i kładzie w swojej specjalnej rezerwie. Jako drugi uśmiech losu wybiera jedną z dostępnych kart dokonania, którą chowa za zasłonką. Ponieważ wziął górną kartę dokonania, otrzymuje także 2 punkty prestiżu (patrz „Dokonania” na s. 21).

Porady strategiczne

Kupowanie towarów

Kupuj hurtowo

Odwiedzając Wielki Bazar, kupuj kilka towarów na raz – postaraj się zgromadzić odpowiednią sumę monet, zanim się tam udasz. Jeżeli ceny interesujących cię towarów są za wysokie, zamiast tego odwiedź Czarny Rynek.

Korzystanie z okazji

Kupowanie towarów na Czarnym Rynku to jeden ze sposobów na zaoszczędzenie monet. Uważnie obserwuj ceny rynkowe, żeby nie przepłacać na Wielkim Bazarze. Jeśli kupisz tanio towary wymagane przez bohaterów dostępnych w Gospodzie przy Dookolu, możesz całkiem nieźle zarobić!

Zdobywanie doskonałych towarów

Nie masz ochoty wydawać cennych monet na towary? Udaj się do Ruin Yin i znajdź tam doskonałe towary za darmo! Pamiętaj, by wziąć ze sobą latarenkę – albo na wszelki wypadek dwie – żeby zapuścić się jak najgłębiej i zmaksymalizować zyski.

Podróżowanie

Podróżuj często i bez zbędnego bagażu!

Częste podróże z niewielkim bagażem mają pewne przewagi nad rzadszymi dostawami z pełnym wozem. Im częściej podróżujesz, tym więcej uśmiechów losu zdobywasz. Korzystaj z nich mądrze, by wyprzedzić konkurencję!

Dołączanie do karawany

Podczas decydowania o dołączeniu do karawany ważna jest kolejność graczy w turze. Będziesz wybierać kość jako pierwszy, drugi, czy może ostatni gracz? Masz jakieś latarenki, żeby w razie potrzeby móc przerzucić kości podróży?

Pamiętaj też, że możesz dołączyć do karawany nawet wtedy, gdy nie masz niczego do dostarczenia. Może mieć to sens, jeśli prawdopodobieństwo zdobycia nagród za udział w podróży jest wysokie.

Właściwie oceniaj ryzyko, dobrze się przygotuj, i czerp korzyści z akcji podróży innych graczy, ilekroć to możliwe.

Inne

Towarzysze i żarokwarc

Aby móc czerpać korzyści z akcji oferowanych przez towarzyszy, będziesz potrzebować żarokwarcu. Podstawowym sposobem jego pozyskiwania jest sprzedaż doskonałych towarów bohaterom w Gospodzie przy Dookolu.

Bohaterowie i bonusy

Sprzedawanie towarów bohaterom w Gospodzie przy Dookolu to doskonała metoda na zarobienie odrobiny grosza, ale nie zapominaj o bonusach bohaterów – ani o nagrodzie regionu za przewiezienie bohatera. Brakuje ci latarenek, by podróżować skrótem? Sprzedawaj towary bohaterom, którzy je zapewniają. Potrzebujesz więcej prestiżu? Skoncentruj się na bohaterach jadących do Hendoliny i Dąciszkłarek.



„Ano, wybieram się do Pogorzelec. Jeśli twój wóz jest gotowy do drogi, mam tylko jedno pytanie. Kiedy wyruszamy?”

— Cecyli, najemnik.

Dodatkowe zasady

Wariant z draftem

Ten wariant pozwoli wam ograniczyć losowość w przygotowaniu do rozgrywki. Zamiast rozdawać karty wierzchowców i początkowych bohaterów, możecie je wybierać w następujący sposób.

Potasujcie karty wierzchowców. Dobierzcie ich tyle, ile osób biorących udział w rozgrywce plus jeden, a następnie rozłóżcie je odkryte w pojedynczym rzędzie. Powtórzcie tę czynność z początkowymi kartami bohaterów, rozkładając je losowo przy kartach wierzchowców.

Rozpoczynając od pierwszego gracza i podążając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz dobiera jedną parę kart. W ten sposób każdy gracz otrzyma 1 wierzchowca i 1 początkowego bohatera. Niewybrane karty odłóżcie z powrotem do pudełka.

Wariant Spółki Prywatnej

W rozgrywce jednoosobowej, opisanej dokładnie w osobnej instrukcji, stajesz naprzeciw wirtualnego przeciwnika, zwanego Spółką Prywatną. Kiedy poznasz zasady funkcjonowania Spółki Prywatnej, możesz ją dołączać także do rozgrywek wieloosobowych!

Spółka Prywatna jest brana pod uwagę przy określaniu liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Oznacza to, że może ona być używana do symulowania rozgrywki trzyosobowej (2 graczy + Spółka Prywatna) lub czteroosobowej (3 graczy + Spółka Prywatna).

W rozgrywce wieloosobowej Spółka Prywatna rozgrywa swoje tury zgodnie z normalną kolejnością graczy, ustaloną przed rozpoczęciem gry, i działa dokładnie tak samo, jak w grze jednoosobowej.

Budynki

„Tylko umówione wizyty, wyjąwszy bieżące sprawy gildii” — znak na drzwiach Oka Królowej, biura rzeczoznawcy.



Kopalnia Żarokwarcu

Weź 1 żarokwarc z puli zasobów.



Oko Królowej. Rzeczoznawca

Wydaj monety o wartości 2 lub 1 żarokwarc, by otrzymać 3 punkty prestiżu.



Przystań Lodołamaczy

Weź z puli zasobów 1 zwyczajny towar dowolnego rodzaju, który nie jest obecnie dostępny na kole rynku.



Siedziba Gildii Kupców

Wydaj monety o wartości 2 lub 1 latarenkę, by wziąć 2 zwyczajne towary z puli zasobów: 1 towar dowolnego rodzaju i 1 towar tego rodzaju, który kosztuje obecnie \$1.



Wyrocznia Lumi

Rzuć kością wyroczni i weź nagrodę zgodnie z wyrzuconym rezultatem.



Świeca i Kwarc

Wydaj 2 monety albo 1 zwyczajny towar, który kosztuje obecnie \$1, by wziąć 1 z dostępnych bohaterów albo 1 z dostępnych zamówień.



Łatarnie Otha

Weź z puli zasobów zwyczajny towar, który kosztuje obecnie \$1, i 1 latarenkę, a także otrzymaj 1 punkt prestiżu.



Posiadłość Mistrza Gildii

Możesz wymieniać między sobą dowolną liczbę następujących dóbr w stosunku 1 do 1: 1 latarenkę, 1 żarokwarc, monety o wartości 2.



Warsztat Yedla

Odwróć 1 dowolny towar w swoim magazynie ze strony zwyczajnej na doskonałą. Weź 1 latarenkę z puli zasobów.



Oszroniony Filigran

Wydaj monety o wartości 2 albo 1 towar, by wziąć z puli zasobów doskonały towar, który kosztuje obecnie \$1.

Uwaga: na planszy królestwa, pomiędzy Gospodą przy Dookolu i Wielkim Bazarem, nie ma pola na budynek.

„Różowe niebo, kwiat w rózu cały,
Wiosenną rosę płatki spijały.
Coś drgnęło w śniegu, coś brzęczało z ukrycia,
To ul po zimie budził się do życia”

— Salomon, poeta ze Starego Yin.

Towarzysze są inteligentnymi zwierzętami i stworzeniami, które posiadają potężne jednorazowe zdolności. Ilekroć aktywujesz Eskapady Yurga i decydujesz się podróżować do miasteczka na rubieżach, wybierasz dostępnego towarzysza – jednego z trzech odkrytych albo zakrytego z wierzchu talii. Możesz mieć dowolną liczbę towarzyszy, łącznie z wieloma kopiami tego samego towarzysza.

Istnieją dwa rodzaje towarzyszy: wierni towarzysze i bezpańscy towarzysze. Towarzysze oferują swoje zdolności w zamian za podarunki takie jak żarokwarc (patrz „Żarokwarc” na s. 21).

Zdolności towarzyszy możesz aktywować w dowolnym momencie, ale tylko własnej tury.



Wierni towarzysze

Aktywowanie zdolności wiernego towarzysza wymaga 1 żarokwarcu jako podarunku. Aktywując zdolność, połącz żarokwarc ze swojego ekwipunku na symbolu tej zdolności – zostaje on na karcie i przypomina, że ta zdolność została już wykorzystana - nie możesz jej ponownie użyć.

Smok Jaskiniowy		Dostarcz 1 bohatera z Gospody przy Dookolu do jego celu podróży i weź bonus regionu (ale nie bierz bonusu bohatera).		Weź z puli zasobów 1 zwyczajny towar dowolnego rodzaju, który nie jest obecnie dostępny na kole rynku.
Mrozimysz		Weź 1 z dostępnych zamówień.		Weź 1 dowolny zwyczajny towar z puli zasobów.
Feniks		Weź 2 latarenki z puli zasobów.		Przesuń znacznik Ruin Yin o 1 pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i weź towar z pola, na którym się zatrzymał.
Kruk		Weź 1 kość blasku z puli zasobów. Rzuć nią i umieść ją w swojej specjalnej rezerwie.		Rzuć kością wyroczni i weź nagrodę zgodnie z wyrzuconym rezultatem.
Pszczółka Śnieżna		Weź 1 z dostępnych bohaterów, nie sprzedawaj mu towarów (otrzymaj jego bonus).		Wytwórz zwyczajny towar, używając do tego celu kości znajdującej się na pierwszym polu blokady. Jeżeli to pole jest puste, wytwórz dowolny zwyczajny towar.
Wichrzykot		Wybierz wynik na dowolnej kości podróży i weź wskazaną nagrodę.		Dodaj 1 lub 2 do wartości wybranej kości podróży.

Bezpańscy towarzysze

Aktywowanie zdolności bezpańskiego towarzysza wymaga przeróżnych podarunków. Po aktywowaniu takiej zdolności, odłóż wymagane dobra do puli zasobów, a kartę bezpańskiego towarzysza przekaz graczowi siedzącemu po twojej lewej stronie - będzie mógł z niego skorzystać podczas jednej ze swoich przyszły tur.

Gracja		Weź 1 z dostępnych dokonań i jego bonus. Aktywowanie zdolności tego towarzysza wymaga mikstury zamiast żarokwarcu.
Migotka	 Skrót bez kosztu	Kiedy wybierasz skrót, wykonując akcję podróży do miasteczka na rubieżach, możesz zignorować koszt latarenek. Aktywowanie zdolności tego towarzysza wymaga żarokwarcu.
Cosimo	  lub 	Weź 1 z dostępnych ulepszeń wozu (jeśli jeszcze żadnego nie masz) ALBO przesuń znacznik Czarnego Rynku o jedno pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i pobierz nagrodę z pola, na którym się zatrzymał. Aktywowanie zdolności tego towarzysza wymaga oddanie bohatera zamiast żarokwarcu. Odłóż kartę tego bohatera na spód talii bohaterów.
Pierozek		Rzuć kością ruin i weź nagrodę zgodnie z wyrzuconym rezultatem. Aktywowanie zdolności tego towarzysza wymaga podkowy zamiast żarokwarcu. Zwróć tę podkowę do puli zasobów.

Żarokwarc

„Czy kiedykolwiek trzymałeś w dłoni istny cud? Bo tym są właśnie światło i ciepło, zapewniane przez żarokwarc. Dobra rada – nie trzymaj go zbyt długo ani zbyt mocno! Nawet cud może poparzyć, jeśli w porę nie wypuścisz go z uścisku”

– Ranolda, kapłanka Lumi.

Żarokwarc służy głównie do aktywowania zdolności towarzyszy.

Najpowszechniejszym sposobem zdobywania żarokwarcu jest sprzedaż doskonałych towarów bohaterom w Gospodzie przy Dookolu. Można go także zdobyć w Ruinach Yin i w niektórych budynkach, o ile oczywiście są dostępne w grze. Ponadto niektóre budynki zapewniają alternatywne zastosowania dla żarokwarcu.

Wytwarzanie

„Kiedy zrozumiałem, że zostanę największym z kupców? Gdy pewnego ranka zdałem sobie sprawę, że spędziłem całą noc na zdobieniu lutni, by dostarczyć jeszcze jedno zamówienie dla królowej”

– ze wspomnień Yurga.

Wytwarzanie jest łatwym sposobem na zdobycie dobrego towaru. Możesz wytwarzać towary, gdy wykonujesz akcję specjalną z pierwszego pola blokady (patrz s. 8).



Wytwarzając towar, odwołaj się do tabelki rzemiosła, by sprawdzić, któremu towarowi odpowiada wartość nowo zablokowanej kości nocy. Następnie weź zwyczajny towar z puli zasobów i umieść go w magazynie swojego wozu. Jedno z ulepszeń wozu pozwala wytwarzać towary doskonale zamiast zwyczajnych (patrz „Ulepszenia wozu” na s. 23).

Przykład:

Łukasz wybiera z głównej rezerwy pustą kość nocy (o wartości 0) i używa jej, aby odblokować „dwójkę” z pierwszego pola blokady i przenieść ją do puli akcji. Może wykonać akcję specjalną – bierze z puli zasobów zwyczajny instrument i umieszcza go w swoim magazynie.

Dokonania

„Pragniesz sławy, tak? To się doskonale składa, bo akurat mam ją na sprzedaż. Zapraszam do środka!”

– Ygor, sprzedawca z Czarnego Rynku.

Dokonania są osobistymi celami, które gracze mogą zapunktować na koniec rozgrywki. Za ich realizację można otrzymać monety, prestiż lub punkty zwycięstwa.



bonus
(2 punkty
prestiżu)

bonus
(1 zwyczajny
towar
i 1 podkowa)

Kiedy otrzymujesz dokonanie, wybierz 1 z odkrytych kart dokonań na dziedzińcu. Następnie weź powiązany z nią bonus, widoczny na sztandarze obok miejsca na kartę.

Alternatywnie możesz dobrać w ciemno kartę z wierzchu talii dokonań, ale nie otrzymujesz wtedy żadnego bonusu.

Trzymaj swoje dokonania zakryte za zasłonką. Możesz je w dowolnym momencie podejrzeć, ale nie ujawniaj ich przeciwnikom aż do końcowego punktowania. Realizując dokonania na koniec gry, możesz wykorzystać pojedynczego bohatera i pojedyncze zamówienie do wypełnienia wielu dokonań.

Każda karta dokonania przedstawia nagrodę, wymaganie, a czasem także limit nagrody. Limit ten określa, ile razy (maksymalnie) możesz otrzymać nagrodę za dane dokonanie.



nagroda

wymaganie

limit nagrody

Kości

„Skuteczny kupiec musi dbać o porządek w swoich działaniach. Ścieżka, którą wytyczysz dzisiaj, wpłynie na to, dokąd jutro dotrze twój wóz. Oby twoje ścieżki nigdy się nie splątały”

– Gra handlu. Elementarz.



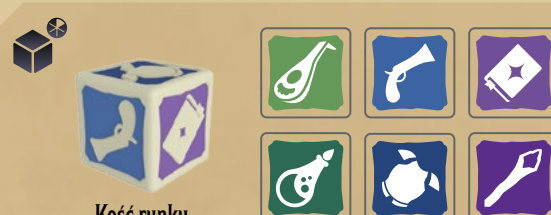
Kość nocy



Kość blasku



Kość podróży



Kość rynku



Kość wyroczni



Kość ruin

Zdarzenia

„Droga jest bez wątpienia najwspanialszym wynalazkiem ludzkości. I niech cię nie kusi, by to ją obwiniać za tarapaty, jakie mogą cię na niej spotkać”

— Hethel z Gildii Strażników Dróg.

Zdarzenia są przypadkowymi przygodami, z jakimi muszą sobie radzić karawany podczas podróży do miasteczek na rubieżach.



Każda karta zdarzenia posiada tytuł i krótki tekst fabularny, który opisuje sytuację podróżników. Ilekroć przywódca karawany odkryje nową kartę zdarzenia, powinien odczytać na głos ten tekst.

W dolnej części karty zdarzenia widnieje szereg symboli, określających ewentualne koszty i nagrody podróży, określone przez wartości wyrzucane na kościach podróży. Efekty będące nagrodami (czyli tym, co zdobywasz) są przedstawione za pomocą czarnych symboli; natomiast te będące kosztami (czyli tym, co tracisz) za pomocą czerwonych symboli.

Kiedy opłacasz koszt, tracisz wymagane zasoby. Jeżeli nie możesz wykonać efektu w pełni, wykonaj go w takim stopniu, w jakim to możliwe. Nigdy nie możesz mieć mniej niż 0 monet ani punktów prestiżu.

Przykład:

Na kościach podróży widnieją następujące wartości: 6, 2 i 1. Najpierw Łukasz wybiera 6 i otrzymuje bohatera. Następnie Bartek wybiera 2, ale ignoruje koszt, ponieważ nie posiada żadnego towaru. Na koniec Zuza wybiera 1. Ona także nie ma towarów – ma jednak monety, więc musi odrzucić do puli zasobów monety o wartości 2.

Podkowy

Po ruchu wozem możesz wydać podkowę, by poruszyć swój wóz o 1 pole w dowolnym kierunku: zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara albo przeciwnie do niego. Wolno ci wydać w ten sposób tylko 1 podkowę na turę.

Podkowy możesz zdobywać z bonusu za kartę dokonania (patrz s. 21), a także sprzedając towary bohaterom z odpowiednim bonusem (patrz s. 12).

Kości blasku

„Rozpal i zawieś nasz symbol na dachu wozu, a sam się przekonasz, że otworzą się przed tobą drzwi, które wcześniej były zamknięte”

— Brechta, przedstawiciel Gildii.

Kości blasku zapewniają dodatkowe możliwości ruchu wozem i pozwalają ci wykonać w turze dodatkową akcję.



Przykład:

Grzesiek wybiera z głównej rezerwy kość nocy o wartości 1 i używa jej, by odblokować kość 2 z drugiego pola blokady i przenieść ją do puli akcji. Może teraz wykonać akcję specjalną tego pola – postanawia przenieść kość blasku ze specjalnej rezerwy do puli akcji. Następnie decyduje się przesunąć wóz o jedno pole, używając do tego celu wartości kości blasku, i aktywuje obydwie sąsiadujące z wozem dzielnice, wraz z połączonym z nimi budynkiem.

Latarenki

Twój wóz może pomieścić maksymalnie 4 latarenki. Latarenki mają trzy główne zastosowania:

1. Przerzucanie kości podróży (patrz s. 14).
2. Podróżowanie skrótem (patrz s. 14.).
3. Rzucanie kością ruin podczas eksploracji Ruin Yin (patrz s. 13).

Latarenki zdobywa się głównie podczas kroku 1 tury (planowania), gdy przenosisz kość nocy na środkowe pole blokady swojego wozu (patrz s. 8). Można je także zdobyć, sprzedając towary bohaterom z odpowiednim bonusem (patrz s. 12), i w niektórych budynkach (patrz s. 19).

Nagrody regionów

„Nauczyciel: Mózg kupca niemal bezustannie pracuje nad tym, w jaki sposób przekuć czas w pieniądze.

Uczeń: Niemal...?

Nauczyciel: Są rzeczy cenniejsze od pieniędzy”

— Dialogi handlarki Evelynn.



Wawożno i Pogorzelce (niebieski)

Otrzymujesz monety o wartości 2 za każdego przywiezionego rycerza (Wawożno) lub najemnika (Pogorzelce).



Dąciszkłarki i Hendolina (zielony)

Otrzymujesz 2 punkty prestiżu za każdego przywiezionego alchemika (Dąciszkłarki) lub barda (Hendolina).



Wierszonoc i Kopczyczorty (fioletowy)

Otrzymujesz 1 punkt prestiżu i monety o wartości 1 za każdego przywiezionego uczonego (Wierszonoc) lub czarodzieja (Kopczyczorty).

Wierzchowce

„Kiedy wyruszyliśmy w drogę, tęgi koń mojego mistrza, Słódkopytek, był niemal niewidoczny pod stertą dodatkowych sakw, chociaż sam nic sobie nie robił z ich ciężaru”

– ze sprawozdania Matyldy, terminatorki Gildii Kupców.

Wierzchowce są wiernymi pomocnikami, zapewniającymi stały efekt jego właścicielowi. Każdy gracz rozpoczyna grę z 1 wierzchowcem, którego efekt będzie obowiązywać przez całą rozgrywkę. Poniżej zamieszczamy listę wierzchowców wraz z ich imionami i efektami.

Zdolności wierzchowców:

Brembizánt	Kiedy kupujesz towary na Wielkim Bazarze, otrzymujesz \$2 zniżki na ich łączny koszt. Łączny koszt nie może spaść poniżej zera.
Cień	Kiedy używasz kości blasku, możesz aktywować dowolny budynek na planszy, a nie tylko ten, z którym sąsiaduje twój wóz.
Kochaluch	Kiedy odwiedzasz Eskapady Yurga i decydujesz się podróżować, otrzymujesz 1 latarenkę z puli zasobów.
Słódkopytek	Kiedy poruszasz się swoim wozem, możesz się poruszyć o dokładnie 3 pola, niezależnie od wartości twoich kości. Dysponujesz rozszerzeniem magazynu o powierzchnię 2 na 2 pola (są to dodatkowe sakwy, niesione przez Słódkopytkę).
Aksamit	Twój wóz może posiadać nieograniczoną liczbę ulepszeń (a nie tylko 1). Ilekroć zdobywasz ulepszenie wozu, otrzymujesz 2 punkty prestiżu.
Szept	Kiedy wybierasz kość podróży, możesz dodać 1 do jej wartości.
Wełniaczek	Kiedy realizujesz zamówienie, dodatkowo otrzymujesz 1 żarokwarc za każdy doskonały towar, który dostarczysz w ramach tego zamówienia.

Ulepszenia wozu

„Muszę powiedzieć, że to interesujący element wyposażenia... Przybijasz go z zewnątrz? Daj, pomogę ci to nastawić”

– Yanna, stelmach.

Ulepszenia wozu są stałymi dodatkami do twojego podstawowego wozu. Możesz je zdobywać jako uśmiech losu, kiedy przeprowadzisz karawanie podróżującą do miasteczek na rubieżach. Możesz zdobyć tylko 1 ulepszenie w ciągu całej rozgrywki. Poniżej zamieszczamy ich listę wraz z opisem efektów.

Efekty ulepszeń wozów:

	Położ to ulepszenie na 1. polu blokady, zastępując jego akcję specjalną. Gdy używasz tej akcji specjalnej, wytwórz doskonały towar zamiast zwyczajnego.
	Położ to ulepszenie na 2. polu blokady, zastępując jego akcję specjalną. Gdy używasz tej akcji specjalnej, weź 1 latarenkę z puli zasobów ORAZ – jeśli możesz i chcesz – przenieś kość blasku ze specjalnej rezerwy do puli akcji.
	Położ to ulepszenie na 3. polu blokady, zastępując jego akcję specjalną. Gdy używasz tej akcji specjalnej, weź monety o wartości 3 z puli zasobów albo 1 punkt prestiżu.
	Kafelek ten zapewnia 2 PZ na koniec rozgrywki. Musisz umieścić ten kafelek w swoim magazynie – pozostaje on tam do końca rozgrywki. Możesz go przemieszczać, ale nie wolno ci go odrzucić.
	Położ na polu latarenki swojego wozu. Odtąd, ilekroć podróżujesz do Ruin Yin, nie musisz wydawać latarenki, żeby rzucić kością ruin. Nie wolno ci odrzucić tego kafelka z pola latarenki.
	Położ na polu ekwipunku swojego wozu. Natychmiast weź dowolną z nieużywanych kart wierzchowców (będziesz posiadać ich 2). Nie wolno ci odrzucić tego kafelka, żeby zrobić więcej miejsca w ekwipunku.

Twórcy

Projekt gry: Brian Suhre

Rozwój i produkcja: Brent Dickman

Ilustracje: Andrew Bosley

Dodatkowe ilustracje: Joey Julian

Projekt graficzny: Matt Paquette Co.

Teksty fabularne: Caleb Wilson



© 2024 Elf Creek Games.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Edycja polska

Project manager:
Magdalena Włodarczyk

Tłumaczenie:
Łukasz Małecki

Redakcja:
Michał Szewczyk

Skład:
Przemysław Kasztelaniec

Lucrum Games Sp. z o.o.
ul. Gazownicza 21A
43-300 Bielsko-Biała
www.lucrumgames.pl



© 2024 Lucrum Games Sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone.



INSTRUKCJA W WERSJI 2.0

Zestawienie symboli

Towary

-  weź zwyczajny towar dowolnego rodzaju, który nie jest obecnie dostępny na kole rynku
-  weź dowolny zwyczajny towar (niezależnie od koła rynku)
-  weź dowolny doskonały towar
-  weź zwyczajny towar dowolnego rodzaju, który kosztuje obecnie tyle, ile wskazuje cyfra (w tym przypadku zwyczajny towar o wartości 1)
-  wytwórz towar, posługując się kością leżącą obecnie na polu blokady z akcją wytwarzania (jeśli to pole jest puste, wytwórz dowolny towar)
-  weź wskazany towar (w tym przypadku doskonały kosztur)
-  odwróć zwyczajny towar na jego doskonałą stronę
-  odwróć doskonały towar na jego zwyczajną stronę
-  zwróć do puli zasobów dowolny towar
-  zwróć do puli zasobów najcenniejszy z twoich towarów (zgodnie z kołem rynku)
-  przestrzeń magazynowa na dowolny 1 towar

Karty

-  towarzyszy
-  wierzchowiec
-  dokonanie

Kości

-  kość rynku
-  rzuć kością wyroczni i weź nagrodę zgodnie z wyrzucenym rezultatem
-  rzuć kością ruin i weź nagrodę zgodnie z wyrzucenym rezultatem
-  kość podróży
-  kość blasku
-  kość nocy zablokowana na polu #1
-  przenieś kość blasku ze specjalnej rezerwy do puli akcji (nie zmieniając jej wartości)
-  przerzuc kość; weź z puli zasobów kość blasku, jeśli ponownie wyrzucisz ten symbol

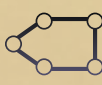
Miasteczka na rubieżach

-  Wąwożno
-  Pogorzelve
-  Kopczyczorty
-  Wierszonoc
-  Hendolina
-  Dąciszkłarki
-  dowolne miasteczko

Nagrody i straty

-  /  otrzymujesz wskazaną liczbę punktów prestiżu / tracisz wskazaną liczbę punktów prestiżu
-  /  weź monety z puli zasobów / zwróć monety do puli zasobów
-  /  weź wskazaną wartość monet z puli zasobów / zwróć wskazaną wartość monet do puli zasobów
-  /  weź latarenkę z puli zasobów / zwróć latarenkę do puli zasobów
-  /  weź podkowę z puli zasobów / zwróć podkowę do puli zasobów
-  /  weź żarokwarc z puli zasobów / zwróć żarokwarc do puli zasobów
-  /  weź bohatera (wraz z jego bonusem) z Gospody przy Dookolu (ale nie sprzedawaj mu towarów) / odrzuć bohatera ze swojego wozu (odłóż go na spód talii bohaterów)

Miejsca

-  Dookole i pięć pól ruchu wozów
-  Wielki Bazar
-  Zamówienia Królowej
-  Czarny Rynek
-  Gospoda przy Dookolu
-  Ruiny Yin
-  podróż do miasteczek na rubieżach
-  miasteczko na rubieżach
-  budynek w grze

Różne

-  zamówienie we wskazanym miasteczku (tutaj: w Wąwożnie)
-  ulepszenie wozu
-  uśmiech losu
-  przesun znacznik ruin o wskazaną liczbę pól i weź nagrodę z pola, na którym się on zatrzymał
-  przesun znacznik czarnego rynku o wskazaną liczbę pól i weź nagrodę z pola, na którym się on zatrzymał
-  obróć koło rynku o 1 pole
-  dobierz dokonanie z wierzchu talii dokonania
-  akcja, którą można wykonać tylko raz
-  wymień zgodnie z podanym stosunkiem

Podsumowanie podróży

Krok 1: Przygotowanie karawany

- Wybierz towarzysza.
- Zadeklaruj cel podróży oraz drogę, jaką wybierasz: główny szlak lub skrót (za 3 latarenki).
- W kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz deklaruje, czy dołącza do karawany („tak” lub „nie”).
- Weź z puli zasobów 1 kość podróży za każdego podróżnika w karawanie (łącznie z tobą). Jeżeli wybrałeś towarzysza z dodatkową kością, ją także dodaj do puli kości.

Krok 2: Rozpatrzenie zdarzenia

- Odkryj kartę z wierzchu talii właściwej dla obranej drogi i odczytaj na głos tekst fabularny.
- Rzuć wszystkimi zgromadzonymi kośćmi podróży.
- Każdy podróżnik musi wybrać 1 kość podróży. Kolejność ich wybierania jest zdeterminowana przez obraną drogę:



Główny szlak: Najpierw ty, następnie kolejni podróżnicy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Skrót: Najpierw podróżnik po twojej lewej stronie, następnie kolejni podróżnicy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (ty ostatni).

Każdy podróżnik może wydać 1 latarenkę, aby przerzucić wszystkie pozostałe kości podróży, zanim dokona wyboru. Ten krok można powtarzać.

- Każdy podróżnik otrzymuje nagrodę lub ponosi koszt, zgodnie z wartością wybranej kości podróży i symbolami na karcie zdarzenia.

Krok 3: Odwiedzanie miasteczek

- Podróżnicy odwiedzają miasteczka na rubieżach, by dostarczać zamówienia i bohaterów. Możesz odwiedzić tylko to miasteczko, które wybrałeś na cel podróży, a każdy z pozostałych podróżników może wybrać to samo miasteczko lub drugie miasteczko w tym regionie.
- Każdy podróżnik otrzymuje 1/3/6 punktów prestiżu za dostarczenie 1/2/3 towarów w ramach danego zamówienia, plus 1 dodatkowy punkt prestiżu za każdy dostarczony w ten sposób doskonały towar. Podróżnicy otrzymują także nagrodę za dostarczenie do miasteczek bohaterów, zgodnie z nagrodą danego regionu.
- Każdy podróżnik odkłada zrealizowane zamówienia i przewiezionych bohaterów rewersem do góry do swojego rejestru kupieckiego.

Krok 4: Pobieranie uśmiechów losu

- Pobierz uśmiechy losu w zależności od obranej drogi (dotyczy wyłącznie przywódcy karawany): 1 za główny szlak lub 2 za skrót.