

GÓRA i DOŁEM

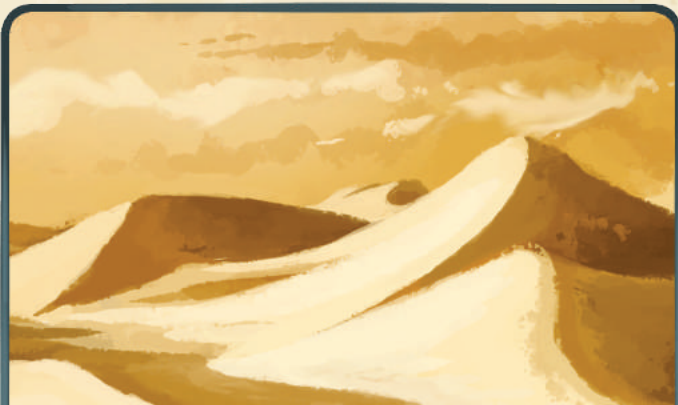


Instrukcja

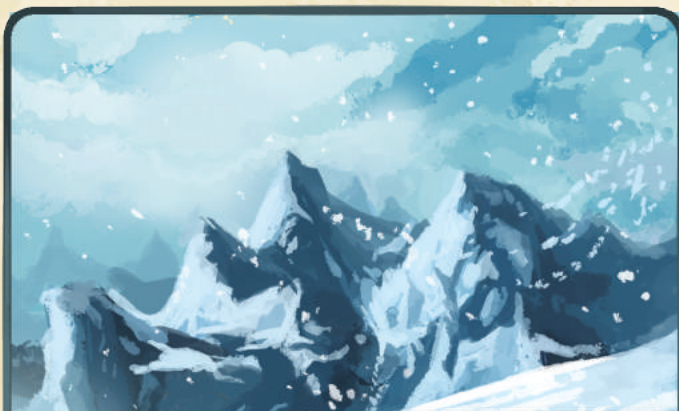
Twoja osada została splądrowana przez barbarzyńców. Ledwie zdążyłeś uratować swoje dziecko i ulubioną wędkę, nim podłożyli ogień i rozpoczęli grabież.



Uciekłeś z tamtego miejsca prosto w ciemną noc.



Wędrowałeś przez okrutną pustynię...



Pokonałeś mroźne szczyty i przekroczyłeś morze pełne rekinów.

Kiedy tylko zbudowałeś pierwszą chatę, odkryłeś ogromną sieć podziemnych jaskiń...



...pełną lśniących skarbów, rzadkich surowców i niekończących się przygód!



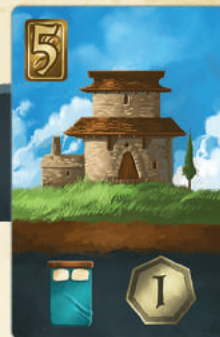
Aż w końcu je odnalazłeś!
Idealne miejsce na nowy dom.

Teraz organizujesz ekspedycje i rozbudowujesz swoją osadę, podróżując wciąż między górą i dołem...

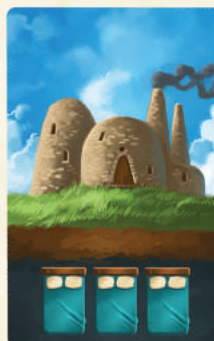
1 plansza reputacji



25 kart budynków



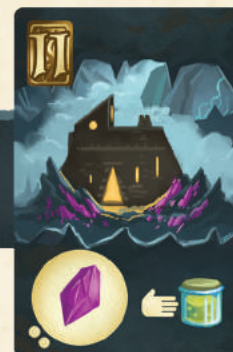
4 karty budynków początkowych



81 żetonów surowców
(12 owoców/ryb/grzybów, 10 dzbanów/lin/papierów, 8 rud, 7 ametystów)



24 karty podziemnych przyczółków



7 kostek



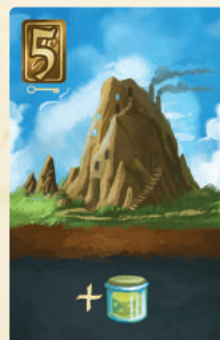
10 żetonów cydru



1 znacznik rundy



9 kart budynków z symbolem klucza



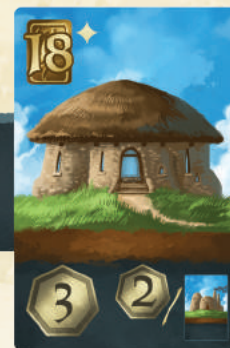
4 znaczniki
(w 4 kolorach)



20 żetonów mikstur



6 kart budynków z symbolem gwiazdy



1 karta pierwszego gracza



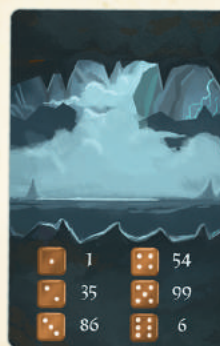
50 żetonów monet
(36 jedynek, 6 piątek, 8 dziesiątek)



4 plansze gracza



25 kart jaskiń



1 Księga Przygód (brak obrazka)

12 początkowych mieszkańców wioski
18 mieszkańców wioski
6 specjalnych mieszkańców wioski



Przygotowanie do gry

1. Rozdaj każdemu z graczy planszę gracza, 7 monet, 1 budynek początkowy oraz po 1 z każdego rodzaju początkowych mieszkańców wioski (łącznie 3 mieszkańców dla każdego gracza). Początkowi mieszkańcy mają na odwrocie symbol budynku. Tych 3 mieszkańców powinno mieć po jednym symbolu specjalnym, tak jak pokazano na następnej stronie, w miejscu oznaczonym jako "1A". Rozpoczynają oni grę na lewej stronie planszy gracza, na dużej trawiastej przestrzeni – „obszarze gotowości”.

Podczas gry czteroosobowej, umieśćcie dwóch początkowych mieszkańców, którzy nie mają symbolu młotka, na trawiastej przestrzeni z symbolem księżycy – „obszarze zmęczenia”. (Podczas pierwszej tury każdy z graczy będzie mógł użyć tylko jednego mieszkańca. Pozostała dwójka przesunie się do „obszaru gotowości” na koniec pierwszej tury. Symbol umieszczony poniżej można znaleźć na planszy reputacji i ma przypominać o tej zasadzie.)



2. Ułóż na stole, w jednym rzędzie, 6 odkrytych kart budynków z symbolem gwiazdy. Potasuj 9 kart budynków z symbolem klucza i losowo wybierz 4 z nich. Następnie umieść je w jednym rzędzie pod kartami budynków z symbolem gwiazdy. Pozostałe karty z symbolem klucza odłóż do pudełka, nie będą one używane w grze.

3. Umieść planszę reputacji na środku stołu. Odłóż wszystkich nieużywanych początkowych mieszkańców do pudełka. Odłóż na bok specjalnych mieszkańców (mają oni na odwrocie grafikę jaskini). Z pozostałych mieszkańców utwórz stos, układając ich rewersem do góry, a następnie pociągnij 5 z nich i umieść w jednym rzędzie na górze planszy reputacji.

4. Umieść znacznik rundy w najwyższej komnacie (z ciągu siedmiu jaskiń) na planszy reputacji.

5. Umieść żetony monet, surowców, cydru oraz mikstur obok planszy reputacji. Umieść 1 żeton cydru na planszy reputacji, w miejscu oznaczonym symbolem cydru.

6. Potasuj karty jaskiń i umieść je, odkryte, w stosie obok planszy reputacji.

7. Rozdaj każdemu z graczy drewniany znacznik - w takim samym kolorze, jaki posiada jego sztandar, widoczny w lewym górnym rogu na planszy gracza. Gracze umieszczają te znaczniki na polu z pochodnią na planszy reputacji.

8. Zdecydujcie, kto będzie pierwszym graczem. Otrzymuje on kartę pierwszego gracza. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Grając w 2 graczy, drugi gracz otrzymuje 1 dodatkową monetę.

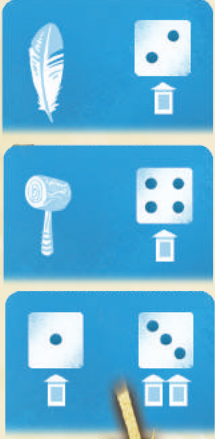
Grając w 3 graczy, drugi i trzeci gracz otrzymują 1 dodatkową monetę.

Grając w 4 graczy, czwarty gracz otrzymuje 1 dodatkową monetę.

9. Potasuj karty budynków oraz karty podziemnych przyczółków i umieść je, jako zakryte, w dwóch stosach pod planszą reputacji. Pociągnij po 4 wierzchnie karty z każdego stosu i umieść je odkryte w rzędach, obok odpowiadających talii.

10. Umieść Księgę Przygód oraz kostki w pobliżu planszy reputacji.

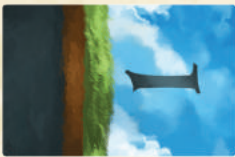
1A



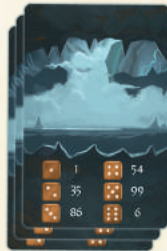
1.



8.



6.



2.



3.

4.



5.



7.

9.



Rozgrywka

Góra i Dołem jest rozgrywane w rundach.

Podczas każdej rundy gracze rozgrywają tury poprzez przydzielanie swoich mieszkańców na pola akcji. Gracz może w dowolnym momencie spasować i nie wykonywać już żadnych akcji w danej rundzie. Kiedy wszyscy gracze spasują, runda się kończy (oznacza to, że niektórzy gracze mogą rozegrać więcej tur niż inni). Po siedmiu rundach gra się kończy. Podczas każdej rundy wykonać można następujące kroki:

1. Akcje gracza:

Rozpoczynając od pierwszego gracza (gracza z kartą pierwszego gracza) i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może wykonać jedną akcję, do momentu, w którym wszyscy gracze nie spasują. Dostępne akcje to:

Eksploracja



Mieszkańcy eksplorują jaskinie, w celu znalezienia odpowiedniego miejsca na podziemny przyczółek.

Gracz ciągnie wierzchnią kartę ze stosu kart jaskiń i umieszcza ją na lewo od swojej planszy gracza (w pobliżu skał w rogu planszy). Następnie przesuwają 2 lub więcej mieszkańców z obszaru gotowości na kartę jaskini (nie ma limitu wysyłanych mieszkańców, ale nie może ich być mniej niż dwóch).

Następnie gracz rzuca kostką i odczytuje przypisany do wyniku rzutu numer paragrafu (informacje te znajdują się pod tekstem przygody). Gracz po jego lewej wyszukuje wskazany paragraf i odczytuje go na głos. Odczytuje cały paragraf, włączając w to wszystkie możliwe wybory, znajdujące się pod opisem przygody (**pogrubione**) ORAZ przypisane im punkty eksploracji. Jedyną rzeczą, która nie jest odczytywana na głos, są możliwe do otrzymania nagrody (wypisane po punktach eksploracji).

Paragraf przygody może wyglądać na przykład tak:

Zapuszczasz się do głębokiej rozpadliny, aż docierasz do szerokiej, mrocznej komnaty. Stęchła, mętna woda pokrywa skalną podłogę, a w oddali zauważasz lśniąco czerwone oczy patrzące się na ciebie z każdej strony. Unosisz latarnię i odkrywasz, że jesteś otoczony przez olbrzymie szczury, których

brązowe futra są mokre i śliskie. Zbliżają się, gotowe uczynić twoją drużynę swoim następnym posiłkiem. Spróbujesz od nich uciec i ukryć się, czy staniesz do walki?

SPRÓBUJ UCIEC I SCHOWAĆ SIĘ: Eksploracja 3 (moneta), Eksploracja 4 (grzyb)

STAŃ DO WALKI: Eksploracja 7 (pięć monet, ruda)

Po przeczytaniu opisu przygody, dwa możliwe wybory powinny być odczytane w następujący sposób: „Spróbuj uciec i schować się – eksploracja 3 lub 4. Stań do walki – eksploracja 7.”

Aktywny gracz wybiera jedną z możliwych opcji (na przykład: „uciekaj i schowaj się”) i wypowiada ją na głos. Następnie aktywny gracz podejmuje próbę zdobycia lub przewyższenia przynajmniej jednej z wartości punktów eksploracji przypisanych do wybranej opcji.

Gracz rzuca jedną kostką za każdego mieszkańca, którego wysłał do jaskini (i który znajduje się na karcie jaskini). **Musi jasno określić, która kostka jest przypisana do którego mieszkańca.** Po rzucie kładzie kostkę na mieszkańcu. W zależności od rzutu otrzymuje odpowiednią liczbę latarni, jak w przykładzie poniżej:

Za rzut o wyniku 1 gracz otrzymuje jedną latarnię (1 punkt eksploracji).



Za rzut o wyniku 3 lub więcej gracz otrzymuje dwie latarnie (2 punkty eksploracji).

Mieszkaniec wioski może wygenerować 1 lub 2 latarnie (ale nie 3).

Po rzucie wszystkimi kostkami gracz sumuje liczbę otrzymanych latarni pochodzących od jego mieszkańców. Jeżeli suma jest równa lub większa od jednej z wartości punktów eksploracji przypisanych do wybranej opcji, gracz odnosi powodzenie. Jeżeli nie posiada wystarczającej liczby latarni lub chce otrzymać ich więcej – w celu podwyższenia punktów eksploracji – może **Wyczerpać** jednego lub więcej mieszkańców w jaskini, w celu otrzymania dodatkowych latarni.

Tutaj umieść
surowce
przeznaczone na
sprzedaż.

Kolor
gracza

Eksploracja
(minimum 2
mieszkańców)

Zbiory

Budowa
(mieszkaniec musi
posiadać symbol
młotka)

Szkolenie
(Mieszkaniec musi
posiadać symbol
gęsiego pióra)

Praca



**Początkowy
przychód**
(wzrasta wraz z
ilością surowców
na torze postępu)

Punkty
otrzymywane
za każdy
surowiec na
tym polu.
Symbol
monety to
twój aktualny
przychód.

**Obszar
gotowości**

**Obszar
zmęczenia**

**Obszar
wyczerpania**

Żeby **Wyczerpać** mieszkańca wioski, gracz przesuwając mieszkańca z jaskini do obszaru wyczerpania na swojej planszy. Każdy wyczerpany mieszkaniec zapewnia jedną dodatkową latarnię.

Jeżeli ostateczna suma latarni jest równa lub większa od jednej z wartości punktów eksploracji przypisanych do wybranej opcji, przygoda kończy się powodzeniem i gracz zdobywa nagrody przewidziane dla najwyższej osiągniętej wartości punktów eksploracji.

Na przykład, jeżeli gracz wybierze „spróbuj uciec i schować się” z przygody na stronie 6, a następnie wyrzuci łącznie 5 latarni, otrzyma nagrodę za „Eksploracja 4”: grzyb.

Po otrzymaniu nagrody gracz przesuwa mieszkańców, którzy pozostali na karcie jaskini, na obszar wyczerpania na swojej planszy gracza. Następnie umieszcza kartę jaskini po prawej stronie swojej planszy gracza, pod rzędem własnych budynków (w tym samym rzędzie, w którym umieszcza pozostałe posiadane przez siebie jaskinie i podziemne przyczółki).

Jeżeli gracz nie zdobędzie wystarczającej liczby latarni do wyrównania lub przewyższenia jednej z wartości przy swoim wyborze, odnosi porażkę i nie otrzymuje karty jaskini ani żadnej nagrody. Przesuwa mieszkańców, którzy pozostali na karcie jaskini na obszar zmęczenia na swojej planszy gracza, a kartę jaskini kładzie na spód talii jaskiń. Niektóre paragrafy mają opis porażki, który musi zostać przeczytany, jeśli graczowi nie powiedzie się w wybranej przez niego opcji. Jeżeli opis porażki zawiera karę, musi być ona zastosowana na gracz.

UWAGA: Po więcej szczegółów odnośnie odczytywania przygód, zobacz pierwszą stronę Księgi Przygód.

Budowa



Mieszkaniec wioski może zbudować budynek, budynek z symbolem gwiazdy lub klucza, albo podziemny przyczółek.

Gracz przesuwa jednego ze swoich mieszkańców z obszaru gotowości na obszar zmęczenia na swojej planszy gracza. Mieszkaniec ten musi posiadać symbol młotka.

Gracz może następnie wybrać jedną z dostępnych kart budynków, budynków z symbolami gwiazdy lub

klucza, albo podziemnych przyczółków. Musi zapłacić liczbę monet równą kosztowi karty.

Koszt karty



Jeżeli gracz chce zakupić podziemny przyczółek, musi posiadać pustą, niezajętą kartę jaskini, którą zdobył wcześniej podczas eksploracji. Umieszcza on nowy przyczółek na wierzchu dostępnej karty jaskini.

Budynki oraz budynki z symbolami gwiazdy i klucza umieszczane są w rzędzie obok początkowego budynku.

Podziemne przyczółki umieszczane są w rzędzie pod rzędem budynków.



Każda budowla może posiadać specjalną umiejętność, podnosić przychody lub przynosić inne profity. Zostały one opisane w sekcji „Symbole”, na stronach 14-15.

Po zbudowaniu nowego budynku lub podziemnego przyczółku gracz dociąga nową kartę, tak aby kolejny gracz miał zawsze cztery karty do wyboru.

Zbiory



Mieszkańcy zbierają surowce z budynków lub podziemnych przyczółków.

Gracz przesuwa jednego lub więcej swoich mieszkańców z obszaru gotowości na obszar zmęczenia na swojej planszy gracza.

Za każdego zmęczonego w ten sposób mieszkańca gracz może zabrać jeden żeton surowca ze swojego budynku lub przyczółku. Umieszcza ten surowiec obok swoich monet – może go tam zostawić do wykorzystania na później, wystawić na sprzedaż w lewym górnym rogu planszy gracza albo umieścić na torze postępu.

Układanie surowców na torze postępu jest dokładniej opisane na stronie 12. Sprzedawanie oraz kupowanie surowców jest opisane w sekcji „Dodatkowe Akcje”.

Szkolenie



Mieszkaniec wioski szkoli kolejnego mieszkańca.

Gracz przesuwa jednego ze swoich mieszkańców z obszaru gotowości na obszar zmęczenia na swojej planszy gracza. Mieszkaniec musi posiadać symbol gęśiego pióra.

Gracz następnie płaci za wyszkolenie nowego mieszkańca, który znajduje się na planszy reputacji. Wybiera jednego z dostępnych mieszkańców i musi zapłacić za niego odpowiednią liczbę monet, która jest wyszczególniona pod każdym mieszkańcem.

Gracz umieszcza nowo wyszkolonego mieszkańca w obszarze zmęczenia na swojej planszy reputacji.

Gracz nie dokłada nowego mieszkańca na planszę reputacji (stanie się tak dopiero na końcu rundy.)

Praca



Mieszkańcy pracują, aby zdobyć dodatkowe monety.

Gracz przesuwa jednego lub paru swoich mieszkańców na obszar zmęczenia na swojej planszy gracza.

Za każdego zmęczonego w ten sposób mieszkańca, gracz otrzymuje jedną monetę. Dodatkowo, pierwszy gracz, który pośle mieszkańca do pracy podczas każdej z rund, otrzymuje żeton cydru z planszy reputacji. Jeżeli na planszy reputacji nie ma już żetonu cydru, gracz otrzymuje tylko monety.

Dodatkowe akcje

Dodatkowe akcje mogą być zagrane podczas tury gracza, bez konieczności zmęczenia mieszkańca. Gracz może wykonać dowolną liczbę dodatkowych akcji przed wykonaniem normalnej akcji. Po wykonaniu normalnej akcji, nie może już wykonać żadnej dodatkowej akcji.

Kupno od innego gracza

Gracz może kupić od innego gracza dowolny surowiec, cydr albo miksturę, które są umieszczone na sprzedaż w lewym górnym rogu planszy sprzedającego. Gracz może się targować, składać oferty itp., ale może zapłacić tylko monetami i to przynajmniej trzema. Sprzedający ma prawo odrzucić ofertę (z jakiegokolwiek powodu). Jeżeli dojdzie do sprzedaży surowca, mikstury lub cydru, gracz płaci wyznaczoną ilość monet i zabiera zakupiony przedmiot.

Wystawianie na sprzedaż

Gracz może wystawić na sprzedaż jeden ze swoich surowców, cydr albo miksturę, poprzez umieszczenie go w kole, znajdującym się w lewym górnym rogu swojej planszy gracza. Pozostali gracze mogą próbować kupić wystawione przedmioty w swoich turach.

Gracz może usunąć wystawiony na sprzedaż przedmiot albo wymienić go na inny tylko w swojej turze.

Gracz może mieć wystawiony na sprzedaż na raz tylko jeden przedmiot.

Wymiana rzędu budynków

Jeżeli gracz chce wymienić możliwe do wybudowania budynki lub podziemne przyczółki na nowe, może zapłacić jedną monetę, aby wymienić wszystkie cztery dostępne karty z jednego rzędu. Aktualnie dostępne karty budynków lub przyczółków umieszczone są na spodzie odpowiedniej talii. Gracz dociąga następnie cztery nowe karty z wierzchu talii i umieszcza je odsłonięte w odpowiednim rzędzie. **Może to zrobić tylko raz na turę. Nie można wymienić budynków z symbolami klucza lub gwiazdy.**

Pasowanie

Kiedy gracz nie może lub nie chce wykonywać więcej akcji, może zadeklarować: „Pasuję”. Nie będzie już mógł wykonać żadnej akcji ani dodatkowej akcji w tej rundzie.

Gracz, który nie ma żadnego mieszkańca na obszarze gotowości na początku swojej tury musi spasować. Może wykonać jedną z dodatkowych akcji przed spasowaniem.

2. Koniec rundy:

W momencie, w którym wszyscy gracze spasowali, następuje koniec rundy. Wykonaj następujące kroki przed rozpoczęciem kolejnej rundy:

Znacznik rundy

Przesuń znacznik rundy o jedną komnatę w dół (w ciągu jaskiń na planszy reputacji). Jeżeli znacznik rundy nie może już zejść niżej, gra się kończy. W takim wypadku postępuj zgodnie z instrukcjami w sekcji „Koniec gry” na stronie 13.

Cydr

Położ cydr na odpowiadającej mu ikonie na planszy reputacji (jeżeli go na niej nie ma).

Nowi mieszkańcy wioski

Przesuń wszystkich mieszkańców wioski znajdujących się na planszy reputacji, którzy pozostali na niej do końca rundy, w lewo (nie zmieniając ich kolejności), tak żeby zapełnili puste miejsca o mniejszym koszcie. Następnie uzupełnij puste miejsca po prawej nowymi mieszkańcami ze stosu mieszkańców.

Odpoczynek

Wszyscy gracze mogą teraz odświeżyć mieszkańców wioski, znajdujących się na ich własnych planszach graczy.

Na początek, gracze mogą użyć dowolnej ilości mikstur lub cydru. Jeżeli gracz użyje mikstury, może przesunąć jednego mieszkańca z obszaru wyczerpania do obszaru zmęczenia. Jeżeli gracz użyje cydru, może przesunąć jednego mieszkańca z obszaru zmęczenia do obszaru gotowości. Gracz może użyć zarówno mikstury, jak i cydru, na tym samym mieszkańcu.

Następnie gracze mogą przesunąć mieszkańców wioski z obszaru wyczerpania do obszaru zmęczenia albo z obszaru zmęczenia do obszaru gotowości – po jednym za każdy symbol łóżka, które posiadają na swoich budynkach i podziemnych przyczółkach. Mieszkaniec nie może spać w dwóch łóżkach (mieszkaniec nie może przesunąć się z obszaru wyczerpania do obszaru gotowości używając dwóch łóżek).

Zbieranie dochodów

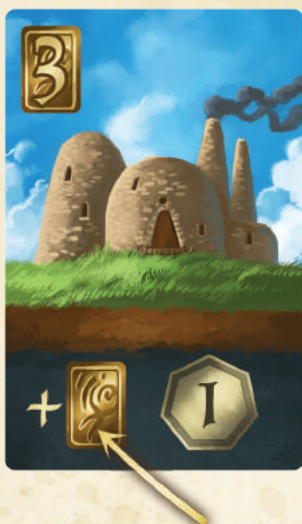
W tym momencie wszyscy gracze zbierają monety, w liczbie zależnej od własnego poziomu przychodów. Na początku gry jest on równy 4, jednak zwiększa się on wraz z liczbą różnych surowców umieszczonych na torze postępu danego gracza.



Trzy surowce na torze postępu

Gracz z torem postępu wyglądającym jak powyżej otrzymałby 6, a nie 4 monety.

Gracze otrzymują dochód również z kart budynków lub podziemnych przyczółków, które zapewniają dodatkowy przychód.



+1 Przychód na rundę

Odnowienie surowców na budynkach

Jeżeli jakikolwiek gracz posiada budynek lub przyczółek z symbolem strzałki obok surowca, a aktualnie nie ma na nim żadnego surowca, umieszcza odpowiedni surowiec na karcie.



Przełącz kartę pierwszego gracza na lewo

Pierwszy gracz przekazuje kartę pierwszego gracza graczowi na lewo, który umieszcza ją odkrytą przed sobą

Rozpocznij kolejną rundę

Jeżeli nie minęło siedem rund, rozpocznijcie kolejną.

Pozostałe zasady

Tor postępu

Tor postępu gracza to rząd kół w dolnej części planszy gracza. Gracz może umieścić na nim w dowolnym momencie dostępne surowce. Musi je układać od lewej do prawej strony, nie zostawiając ani jednego wolnego miejsca. Jeżeli gracz będzie chciał umieścić dodatkowy surowiec, który już znajduje się na torze postępu, musi umieścić go w odpowiednim miejscu na już położonym tam surowcu (na jednym miejscu na torze może być dowolna liczba takich samych surowców). Surowce mogą być układane w dowolnej kolejności.

W przykładzie poniżej, każdy przyszły owoc, który gracz będzie chciał umieścić na torze postępu zostanie umieszczony na stosie na trzecim miejscu. Kiedy gracz będzie chciał umieścić kolejny surowiec: grzyb, będzie musiał go położyć na czwartym miejscu od lewej.

Nad każdym z miejsc na torze punktacji, przeznaczonym do umieszczania surowców, znajdują się dwa numery. Znajdujący się po lewej stronie oznacza liczbę punktów, jaką otrzymamy na koniec gry. W poniższym przykładzie, jeśli gracz będzie posiadał dwa owoce na koniec gry, będą one warte po 2 punkty każdy (łącznie 4 punkty).

Numer po prawej stronie pokazuje aktualną wartość przychodu gracza. W przykładzie poniżej gracz otrzyma 6 monet (oznaczone powyżej owoców) na końcu każdej rundy (*nie otrzymuje on jednak monet oznaczonych nad innymi surowcami – tylko nad surowcem znajdującym się najdalej po prawej stronie na jego torze postępu*).

Raz położony na torze postępu surowiec nie może być z niego zdjęty.



Specjalni mieszkańcy

W grze znajduje się sześciu specjalnych mieszkańców. Są to: Kobieta Ciecz, Glogos, Kot Jaskiniowy (dwie

sztuki) oraz Człowiek z Metalu (dwie sztuki). Na początku gry umieść tych mieszkańców odkrytych obok planszy reputacji. Można ich spotkać tylko podczas konkretnych przygód z Księgi Przygód. Każdy z tych mieszkańców ma specjalne zasady.

Kobieta Ciecz: Kobieta Ciecz jest niepokojącym mieszkańcem. Kiedy dołącza do twojej wioski tracisz jeden punkt reputacji.



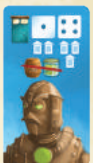
Glogos: Glogos jest ekspertem w budowaniu. Kiedy użyjesz go do akcji budowy, zapłać jedną monetę mniej niż normalnie.



Kot Jaskiniowy: Kot Jaskiniowy nie lubi wykonywać poleceń. Za każdym razem, kiedy gracz wysła Kota do wykonania akcji, musi on rzucić kostką. Wynik o wartości 1 i 2 powoduje, że Kot nie robi kompletnie nic i od razu gracz przesuwa go do obszaru „wyczerpania”. Jeżeli kot nie wykona akcji, możesz wysłać innego mieszkańca, żeby wykonał dowolną akcję.



Człowiek z Metalu: Człowiek z Metalu korzysta z własnego łóżka. Nie może używać tych z posiadanych budynków. Cydr oraz mikstury na niego nie działają.



Reputacja

Tor reputacji jest miernikiem prestiżu i szacunku jakim cieszy się wioska gracza. Wszyscy gracze rozpoczynają na polu z pochodnią. Jeżeli gracz zyskuje reputację, porusza swój znacznik w dół toru, w kierunku dna jaskini. Jeżeli gracz traci reputację, porusza swój znacznik do góry na torze reputacji, w kierunku powierzchni.

Gracze z wyższą reputacją otrzymają więcej punktów na koniec gry.

Reputację można zdobyć lub stracić, w rezultacie wyborów podjętych podczas akcji Eksploracji.

Koniec gry

Po rozegraniu siedmiu rund gra się kończy, a gracze podliczają punkty. Otrzymują je za:

Tor postępu

Gracze podliczają punkty za każdy surowiec na torze postępu. Liczba punktów, jaką każdy surowiec jest warty, oznaczono nad odpowiednim kołem na planszy gracza. W poniższym przypadku, gdyby gracz miał cztery owoce na trzecim kole, dostałby po 2 punkty za każdy owoc, co łącznie dałoby 8 punktów. Gdyby miał tylko jedną linę i jedną rybę, otrzymałby 1 punkt za każdy z tych surowców.



Budynki

Każdy budynek jest wart 1 punkt. Odnosi się to również do budynków z symbolem klucza lub gwiazdy oraz do podziemnych przyczółków. Nie odnosi się to do pustych kart jaskiń. Za budynek startowy również otrzymuje się punkt.

Reputacja

Na koniec gry, gracz z najwyższą reputacją otrzymuje dodatkowe 5 punktów. Gracz, który jest na drugim miejscu na torze reputacji otrzymuje 3 dodatkowe punkty. Gracz znajdujący się na trzecim miejscu otrzymuje 2 dodatkowe punkty. Podczas gry dwuosobowej tylko gracz z największą reputacją dostaje bonus: 3 punkty (symbolizuje to ikona postaci z numerem 2 obok trójki na torze reputacji). Jeżeli gracze remisują na tym samym miejscu na torze reputacji, dodaj punkty za remisujące miejsca, a następnie podziel przez 2 (zaokrąglając do góry). Otrzymany wynik to punkty, które dostaje każdy z remisujących graczy. *Przykład: Asia i Jędrzej remisują na najwyższym miejscu na torze reputacji. Dodają 5 punktów + 3 punkty (ponieważ są na pierwszym i drugim miejscu), wynik dzielą przez 2, co daje każdemu graczowi po 4 punkty.*

Gracze również zyskują lub tracą punkty w zależności od pola, na którym stoją na torze punktacji. Na przykład, jeżeli znacznik gracza na koniec gry znajduje się na najwyższym polu na torze reputacji, w pobliżu powierzchni, gracz straci 2 punkty.

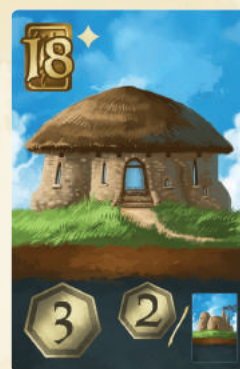
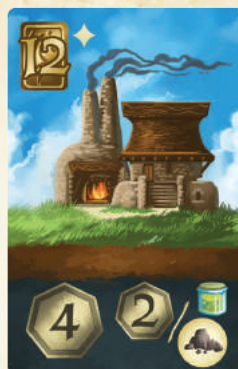
Bonusy z kart

Niektóre budynki dają dodatkowe punkty. W większości przypadków punkty są wypisane na dolnej części karty. Karta pokazana poniżej daje graczowi 2 dodatkowe punkty.



Niektóre karty dają dodatkowe punkty za posiadanie określonych przedmiotów. Karta przedstawiona poniżej (po lewej) daje graczowi 4 dodatkowe punkty oraz 2 dodatkowe punkty za każdą posiadaną miksturę i 2 dodatkowe punkty za każdą posiadaną rudę (przedmioty lub surowce muszą znajdować się albo na torze postępu, albo w zapasach gracza, nie na budynku).

Karta przedstawiona poniżej po prawej stronie, daje graczowi 3 dodatkowe punkty oraz 2 dodatkowe punkty za każdy budynek/ budynek z kluczem/ budynek z gwiazdą, który posiada. *Pamiętaj: każdy budynek i podziemny przyczółek zawsze dają 1 dodatkowy punkt na koniec gry, ponieważ są budynkami.*



Porównanie wyników

Gracze porównują sumy punktów, które uzyskali. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa! W przypadku remisu wygrywa gracz z największą ilością monet. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa gracz z większą liczbą mieszkańców. Jeżeli to nie rozstrzygnie o wygranej, gracz o większej liczbie budynków wygrywa.

Symbole



Grzyb



Ryba



Owoc



Lina



Dzban



Papier



Ruda



Ametyst

UWAGA: Kolejność surowców od góry do dołu pokazuje jak często występują w grze. Grzyb jest najczęściej występującym i najłatwiej go zdobyć.

POWSZECHNE SUROWCE

RZADKIE SUROWCE

UNIKATOWE SUROWCE



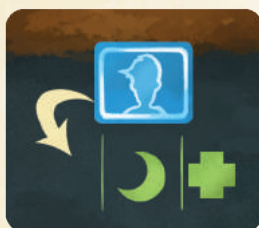
Punkty: Gracz z największą liczbą punktów na koniec gry wygrywa. Karta z takim symbolem daje 3 dodatkowe punkty.



Monety: Monety są używane do kupna budynków oraz szkolenia nowych mieszkańców. Mogą być również potrzebne w niektórych przygodach.



Łóżka: Za każdy symbol łóżka na karcie posiadanej przez gracza można przesunąć jednego mieszkańca z obszaru „wyczerpania” do obszaru „zmęczenia” ALBO z obszaru „zmęczenia” do obszaru „gotowości” na planszy gracza.



Szkolony do gotowości: Jeżeli gracz posiada kartę z tym symbolem, może umieścić nowo wyszkolonego mieszkańca w obszarze „gotowości” zamiast w obszarze „zmęczenia”.



Moneta za budowanie: Jeżeli gracz posiada kartę z takim symbolem, po zakupie dowolnego budynku otrzymuje 1 monetę. Musi zapłacić całkowity koszt za budynek przed otrzymaniem monety. Gracz nie otrzymuje monety po zbudowaniu tego budynku (wzięciu tej karty), dopiero przy zakupie kolejnego.



Przerzut: Takie symbole pozwalają graczowi przerzucić kostkę podczas akcji Eksploracji. Gracz musi zaakceptować nowy wynik rzutu (w przypadku znajdującym się na grafice, ponieważ są 2 symbole, gracz może dwukrotnie przerzucić kostkę podczas przygody).



Moneta za Eksplorację: Jeżeli gracz posiada kartę z tym symbolem, otrzymuje 1 monetę po udanej akcji Eksploracji.



Cydr/Mikstury jako monety: Karta z takim symbolem pozwala używać cydru lub mikstury, tak jakby były monetami.



Eksploracja: Te symbole reprezentują doświadczenie mieszkańca w eksploracji. Symbol po lewej mówi, że rzut o wartości 1 lub więcej daje jedną latarnię. Symbol po prawej mówi, że rzut o wartości 4 lub więcej daje dwie latarnie.



Młotek: Mieszkaniec z tym symbolem może wykonać akcję Budowania.



Gęsie pióro: Mieszkaniec z tym symbolem może wykonać akcję Szkolenia.



Młotek/Gęsie pióro Plus: Mieszkaniec z jednym z tych symboli może wykonać akcję Budowania/Szkolenia, za którą płaci jedną monetę mniej.



Kot Jaskiniowy: Kot Jaskiniowy: Ten symbol należy do Kota Jaskiniowego. Za każdym razem, kiedy gracz wysłał Kota do wykonania akcji, musi on rzucić kostką. Wynik o wartości 1 i 2 powoduje, że Kot nie robi kompletnie nic i od razu gracz przesuwa go do obszaru „wyczerpania”.



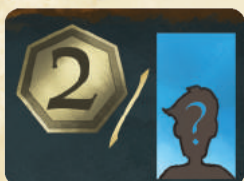
Zła reputacja: Mieszkaniec z tym symbolem powoduje, że gracz traci jeden punkt reputacji w momencie otrzymania tego mieszkańca.



Człowiek z Metalu: Te symbole odnoszą się do Człowieka z Metalu. Ten mieszkaniec posiada własne łóżko, a cydr i mikstury na niego nie działają.



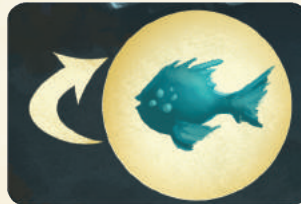
Zysk reputacji: Kiedy gracz kupuje kartę z tym symbolem, od razu otrzymuje 1 punkt reputacji (jednorazowo).



Punkty za Mieszkańców: Dzięki temu symbolowi gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa za każdego mieszkańca, którego posiada.



Surowce (na kartach): Kiedy gracz kupuje kartę z takim symbolem, od razu umieszcza na niej 2 odpowiadające karcie surowce. Te surowce mogą być zbierane z karty. Karta nie produkuje dodatkowych surowców.



Odnawialne surowce (na karcie): Kiedy gracz kupuje kartę z takim symbolem, od razu umieszcza na niej 1 odpowiadający karcie surowiec. Może on być zebrany z karty. Jeżeli na karcie na koniec rundy nie ma surowca, należy go tam umieścić.



Przychód za (surowce): Ta karta zapewnia jedną monetę przychodu za każdy ametyst oraz jedną monetę przychodu za każdą rudę, którą gracz posiada na swoim torze postępu.



Mikstura (na karcie): Kiedy gracz kupuje kartę z takim symbolem, otrzymuje od razu 1 miksturę.



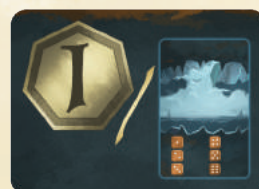
Przychód mikstur (na karcie): Na koniec każdej rundy gracz otrzymuje jedną miksturę.



Przychód (na karcie): Jeżeli gracz posiada kartę z tym symbolem, otrzymuje na koniec rundy 1 dodatkową monetę.



Punkty za przedmioty: Jeżeli gracz posiada kartę z tym symbolem, otrzymuje dodatkowe punkty zwycięstwa za posiadanie konkretnych surowców. W tym przypadku będą to 2 punkty za każdą miksturę oraz 2 punkty za każdą rudę, które posiada na koniec gry.



Punkty za puste jaskinie: Ten symbol dodaje 1 punkt za każdą pustą kartę jaskini (bez przyczółków), którą posiada gracz.

Indeks

Akcje	6-9
Tor postępu	12, 13
Łóżko	10, 14
Budowa	8
Kupno od innego gracza	9
Cydr	10
Koniec rundy	10-11
Eksploatacja	6-8
Dodatkowe akcje	9-10
Koniec gry	13
Zbiory	9
Przychód	7, 10-11
Praca	9
Pasowanie	10
Mikstura	10, 15
Wymiana rzędu budynków	10
Reputacja	12, 13
Wystawianie na sprzedaż	9
Specjalni mieszkańcy	12, 15
Szkolenie	9
Symbole	14-15
Mieszkaniec wioski	6, 9, 10, 15



Zmęczony na Gotowy
(zużyj)



Wyczerpany na Zmęczony
(zużyj)



Zmęczony na Gotowy
LUB
Wyczerpany na Zmęczony

Twórcy i podziękowania

Autor gry: Ryan Laukat

Ilustracje: Ryan Laukat

Opracowanie graficzne: Malorie Laukat

Autorzy przygód: Ryan Laukat, Alf Seegert, Malorie Laukat

Playtesterzy: Malorie Laukat, Brandon Laukat, Rachel Green, Matt Green, Alf Seegert, Benson J. Whitney, Ryan Butcher AKA Thinkbomb, Michael Mindes AKA Awesomeness, Jeremy Tritchler, Shawn Tritchler, Michael Brown, Alison Brown, Mike Risley, Barbara Allen, Matt Allen. Dziękujemy wszystkim, którzy włożyli swój wkład w pracowanie tej gry.

Specjalne podziękowania dla wszystkich wspierających na Kickstarterze, dzięki którym ukazała się ta gra!

Przebieg rundy

1. Akcje gracza

Eksploatacja (Przeczytaj paragraf, zdobądź kartę jakini.)

Zbiory (Zbierz surowce ze swoich kart.)

Budowa (Zakup dowolny dostępny budynek lub podziemny przyczółek.)

Szkolenie (Wyszkól nowego mieszkańca.)

Praca (Zdobądź jedną monetę za każdego wysłanego mieszkańca.)

Dodatkowe akcje

Kupno od innego gracza

Wystawianie na sprzedaż

Wymiana rzędu budynków (Zapłać monetę.)

Pasowanie

2. Koniec rundy

Znacznik rundy

Nowy cydr

Nowi mieszkańcy

Odpoczynek

Zbieranie dochodów

Odnowienie surowców na budynkach

Przełącz kartę pierwszego gracza na lewo

Edycja Polska

Tłumaczenie: Piotr Cebulak, Marcin Siudak

Skład: Piotr Cebulak

Redakcja: Jacek Lendzioszek

Korekta: Zespół Bard

