

 GERMÁN
P. MILLÁN

 ENRIQUE
FERNÁNDEZ



COVENANT

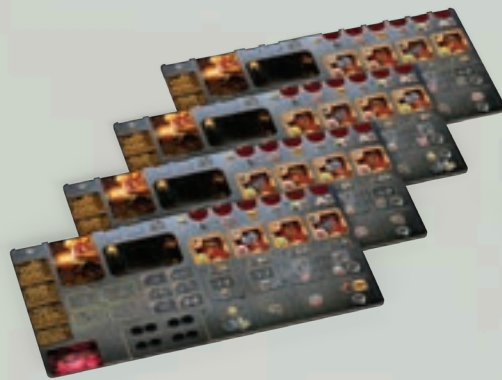


INSTRUKCJA

KOMPONENTY



1 PLANSZA GŁÓWNA



4 PLANSZE KLANU (PO 1 NA GRACZA)

Pamięć i codzienne życie Klanów krasnoludów.



1 ZNACZNIK ERY



1 WORECZEK



32 KRASNOLUDY (PO 8 NA GRACZA: 4 Z SIŁĄ 1/2 I 4 Z SIŁĄ 3/4)

Robotnicy dostępni dla każdego Klanu, którzy aktywują Akcje Narzędzi (zob. str. 8).



36 PIONÓW WROGA



60 ZNACZNIKÓW ZASOBÓW
(po 15 z każdego rodzaju: Żelazo, Szmaragd, Złoto i Mythrall)



30 ŻETONÓW ZDOBIEŃ (PO 15 Z KAŻDEGO RODZAJU)

Dzięki nim Akcje stają się mocniejsze, gdy Narzędzia są nimi Ozdobione (zob. str. 11).



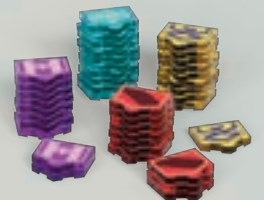
30 ŻETONÓW POKRZEPZENIA (20 ŻETONÓW +1 I 10 ŻETONÓW +2)

Jednorazowo zwiększają Siłę Krasnoluda (zob. str. 8).



28 KRÓLEWSKICH MONET

Zapewniają nagrody po ich zdobyciu i w każdej fazie Rady (zob. str. 13).



40 ZNACZNIKÓW KLANU (PO 10 NA GRACZA)

Do oznaczania PC, Dworu Królewskiego, Prestiżu i Kopalni na torach, a także Majestatycznych Budowli.



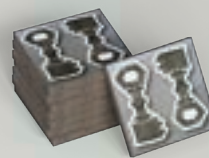
8 KAFELKÓW MAGAZYNU (PO 2 NA GRACZA)

Są odblokowywane w trakcie rozgrywki i umożliwiają przechowywanie większej liczby Zasobów.



27 RELIKTÓW

Obiekty, których można użyć na początku albo na końcu tury, aby uzyskać jednorazową nagrodę. Posiadanie kilku różnych Reliktów może zapewnić PC na koniec gry (zob. str. 16).



8 KAFELKÓW PODWÓJNYCH KLUCZY (PO 2 NA GRACZA)

Podczas fazy Rady możesz posiadać w swoich Lochach Wrogów w liczbie równej lub mniejszej od liczby Kluczy, które posiadasz (zob. str. 20).



3 KOŚCI WROGA

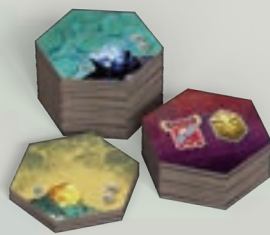


1 ZNACZNIK GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO



24 NARZĘDZIA (PO 5 Z KAŻDEGO RODZAJU + 4 KSIĄŻKI)

Można wykuć nowe Narzędzia, które są potężniejsze od tych, z którymi zaczynasz (zob. str. 9).



24 KAFELKI KOMNATY

Są odkrywane podczas eksploracji Góry.



24 KAFELKI GRUZU

Zapewniają Zasoby, gdy wykonywana jest Akcja Kopania (zob. str. 17).



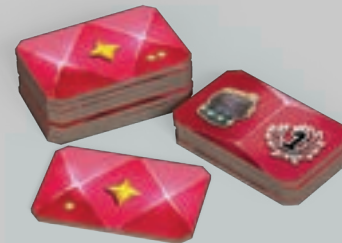
36 KAFELKÓW TRADYCJI

Zapewniają nagrodę za każdym razem, gdy zostanie spełniony wskazany warunek (zob. str. 36).



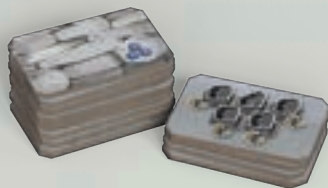
10 KAFELKÓW STARTOWYCH

Wskazują Zasoby zyskiwane przez graczy na początku rozgrywki (zob. str. 5).



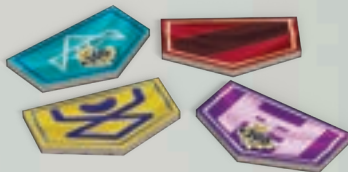
12 KAFELKÓW CELU (PO 6 Z KAŻDEGO RODZAJU)

Wskazują cele, które zapewniają PC na koniec gry (zob. str. 40).



18 KAFELKÓW PROJEKTU (PO 6 Z KAŻDEGO RODZAJU)

Zapewniają Punkty Chwały na koniec fazy Rady (zob. str. 38).



4 TARCZE KLANU (PO 1 NA GRACZA)

Wskazują kolor każdego gracza. Jeśli wartość Punktów Chwały danego gracza przekroczy 100, tarcza jest odwracana, aby wskazać, że ten gracz ma ich więcej niż 100.



4 POMOCE GRACZA (PO 1 NA GRACZA)

Zawierają szczegółowe informacje na temat wszystkich symboli oraz inne przydatne informacje.



60 WÓZKÓW (PO 15 NA GRACZA)

Służą do oznaczania wykonanych przesyłek za pomocą Akcji Transportu (zob. str. 20).



56 BUDYNKÓW (PO 14 W KAŻDYM KOLORZE)

Podstawowe Budynki: 4 Domy, 4 Warsztaty. Majestatyczne Budowle: 3 Filary i 3 Bramy.



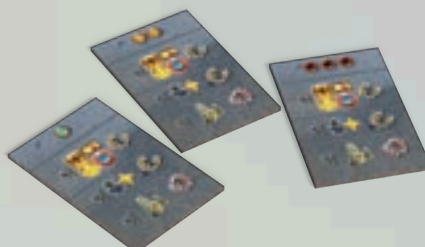
PLANSZA RADY STARSZYCH

Wykorzystywana w Trybie Solo (zob. str. 30).



12 KART NARZĘDZI RADY STARSZYCH, PODZIELONYCH NA 4 KARTY KAŻDEGO RODZAJU

Wykorzystywane w Trybie Solo Solo (zob. str. 30) (Kilof, Topór, Cyrkiel i Wózek).



3 KAFELKI POZIOMU TRUDNOŚCI

Wykorzystywane w Trybie Solo (zob. str. 30).



KOŚĆ RADY STARSZYCH

Wykorzystywana w Trybie Solo (zob. str. 30).

KRÓL KRASNOLUDÓW WYDAŁ ROZKAZ RODOM KAŻDEGO Z KLANÓW KRASNOLUDÓW. NIEZWYKLE PILNE I WAŻNE JEST ODZYSKANIE KARRAK-SÜR-KAZAR, ŚWIĘTEJ GÓRY I RODOWEJ SIEDZIBY KRASNOLUDÓW OD PIERWSZEJ ERY BRODY. ZBYT DŁUGO MROCNIE LORDOWIE ZAWŁASZCZALI TO MIEJSCE, A ICH STWORZENIA BEZCZEŚCIŁY JEJ KOMNATY, W KTÓRYCH NIEGDYŚ MIESZKALI NAJSZLACHETNIEJSI KRASNOLUDOWIE. TA ZNIEWAGA NIE MOŻE TRWAĆ DŁUŻEJ!
KRASNOLUDY WRACAJĄ DO GÓRY.

COVENANT TO GRA PLANSZOWA, W KTÓREJ GRACZE ROZGRYWAJĄ SWOJE TURY W TRAKCIE ROZGRYWKI PODZIELONEJ NA TRZY ERY. PODCZAS SWOICH TUR GRACZE PRZYDZIELAJĄ KRASNOLUDÓW ZE SWOJEGO KLANU DO RÓŻNYCH NARZĘDZI, KTÓRE POZWALAJĄ IM EKSPLOWAĆ STAROŻYTNE KOMNATY I WYPĘDZAĆ WROGÓW, JEDNOCZEŚNIE ODBUDOWUJĄC DOM NALEŻĄCY DO ICH PRZODKÓW. NA KONIEC GRY KLAN, KTÓRY ZDOBYŁ NAJWIĘCEJ CHWAŁY, ZYSKUJE ZARÓWNO UZNANIE MONARCHY, JAK I ODNOSI ZWYCIĘSTWO W ROZGRYWCE.

W GRZE COVENANT KAŻDY GRACZ WCIELA SIĘ W PRZYWÓDCĘ KLANU KRASNOLUDÓW, KTÓRY PRZYJĄŁ PAKT ZAWARTY Z KRÓLEM THORJALEM, MAJĄCY NA CELU ODZYSKANIE RODOWEJ SIEDZIBY KRASNOLUDÓW. PRZEZ 3 RUNDY ZWANE ERAMI, TWÓJ KLAN BĘDZIE PRACOWAŁ NAD ODBUDOWĄ UTRACONEGO MIASTA, KTÓRE WIEKI TEMU ZOSTAŁO PODBITE I ZNISZCZONE PRZEZ CIEMNE SIŁY.

TWOJE KRASNOLUDZKIE PRZEDMIOTY I NARZĘDZIA UMOŻLIWIĄ CI WYKONYWANIE WSZELAKIEGO RODZAJU AKCJI: KOPANIE W GÓRZE, POKONYWANIE WROGÓW, KTÓRZY SIĘ W NIEJ UKRYWAJĄ, ORAZ BUDOWANIE RÓŻNYCH RODZAJÓW BUDYNKÓW, KTÓRE PRZYWRÓCĄ DAWNYM KOMNATOM BLASK I ŚWIATŁO.


GDY GRACZE ZAKOŃCZĄ SWOJE TURY, KLANY ZBIERAJĄ SIĘ W RADZIE, PODCZAS KTÓREJ GRACZE ZYSKUJĄ KORZYŚCI I ZDOBYWAJĄ PUNKTY CHWAŁY (PC) ZA RÓŻNE OSIĄGNIĘCIA. CYKL TEN BĘDZIE KONTYNUOWANY AŻ DO TRZECIEJ RADY, PODCZAS KTÓREJ ZOSTANIE PODLICZONY WYNIK KOŃCOWY.

GRACZ, KTÓRY NA KONIEC ROZGRYWKI BĘDZIE MIAŁ NAJWIĘKSZĄ LICZBĘ PUNKTÓW CHWAŁY, ZOSTAJE ZWYCIĘZCĄ!

PODZIĘKOWANIA OD AUTORA

Tak długi rozwój gry byłby niemożliwy bez cierpliwości, poświęcenia i rad Juana Ruiza de la Fuente, Juana Milli, Aidy Hernández, Samuela Joany'ego, Alfonso Hernández Haro, Antonio Gámiza i Davida J. Iglesiasa. Dziękuję również J. R. R. Tolkienowi za stworzenie fascynującego i inspirującego wszechświata, a także całemu zespołowi wydawnictwa Devir za umożliwienie realizacji tego projektu.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

1 W sposób losowy rozdajcie Pomoc Gracza każdemu graczowi. Na jednej z nich znajduje się symbol . Ten gracz otrzymuje znacznik Gracza Rozpoczynającego.



2 Następnie losowo rozdajcie plansze Klanów.

3 Każdy gracz bierze Tarczę w kolorze wybranego przez siebie Klanu i umieszcza ją na polu Tarczy na swojej planszy Klanu, stroną z +100 do dołu. Następnie każdy gracz bierze 2 kafelki Magazynu i umieszcza je na odpowiednich polach na swojej planszy Klanu, stroną zamkniętą do góry.

4 Każdy gracz bierze drewniane komponenty w swoim kolorze:

1 8 Kransoludów: Krasnoludy o Sile 3/4 umieszcza obok swojej planszy Klanu. Wszystkie pozostałe z Siłą 1 umieszcza w swojej Tawernie.

2 15 Wózków: Umieszcza je obok swojej planszy Klanu.

3 10 znaczników Klanu: Umieszcza po 1 znaczniku na początku każdego toru na planszy Głównej, za wyjątkiem toru Punktów Chwały, na którym znacznik Klanu umieszcza na polu "5". Pozostałe znaczniki Klanu umieszcza obok swojej planszy Klanu.



4 4 Domy, 4 Warsztaty, 3 Filary i 3 Bramy. Filary i Bramy umieszcza w wyznaczonych miejscach na planszy Głównej. Dom i Warsztat umieszcza w odpowiednich miejscach w Obszarze Narzędzi na swojej planszy Klanu. 2 Domy i 2 Warsztaty umieszcza na Obszarze Kuźni, zgodnie ze wskazaniem na ilustracji.



5 2 kafelki Podwójnych Kluczy umieszcza w odpowiednich miejscach w Obszarze Narzędzi na swojej planszy Klanu.

5 Wzdłuż jednej strony planszy Głównej odkryjcie po tyle kafelków Startowych, Tradycji, Celu I i Celu II, ilu jest graczy. Zaczynając od gracza siedzącego po **prawej** stronie Gracza Rozpoczynającego i dalej w kierunku **przecíwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara**, każdy gracz wybiera po 1 kafelku, aż wszyscy gracze będą mieli po 1 kafelku każdego rodzaju: 1 kafelku Startowym, 1 kafelku Tradycji, 1 kafelku Celu I i 1 kafelku Celu II.



Każdy gracz umieszcza Zasoby wskazane na swoim kafelku Startowym na polu Magazynu na swojej planszy Klanu. Żetony Pokrzepienia trafiają do Tawerny danego gracza. Kafelki Celu są umieszczane zakryte we wskazanym miejscu, a kafelek Tradycji umieszczany jest odkryty na wyznaczonym miejscu. Na koniec każdy gracz porusza swoje znaczniki do przodu na każdym odpowiadającym im torze, zgodnie ze wskazaniem, zyskując w ten sposób wszelkie korzyści wskazane na każdym polu, do którego dotarł jego znacznik. Po wykonaniu tej czynności odłóżcie kafelki Startowe i pozostałe kafelki do pudełka.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI




1 Umieście planszę Główną na środku obszaru gry. Użyjcie strony odpowiedniej dla liczby graczy biorących udział w rozgrywce: strona dla 1-2 graczy albo strona dla 3-4 graczy. Jeśli grasz w Trybie Solo (1 gracz), sprawdź szczegółowe zasady przygotowania na str. 30. Jeśli gracie w 3 osoby, weźcie Wózki w nieużywany kolorze, aby zakryć pola Zasobów po prawej stronie Królewskiego Tronu, wraz z 2 Filarami i 2 Bramami (Wózki te **nie** są wliczane do punktacji Tronu na koniec gry).

2 Umieście pionów Wrogów w Woreczku i odłóżcie go na bok.

3 Potasujcie kafelki Tradycji. Odkryjcie losowo 4 z nich i umieśćcie je na wskazanych polach. Pozostałe ułóżcie w dwóch zakrytych stosach obok planszy Głównnej.



4  Umieście znacznik Ery na pierwszym polu toru Ery.


5 Podzielcie kafelki Projektu na podstawie symbolu znajdującego się na rewersie i dokładnie je potasujcie, a następnie losowo umieśćcie po jednym odkrytym kafelku każdego rodzaju na przeznaczonych dla nich polach na planszy Głównnej. Odłóżcie pozostałe kafelki do pudełka.




6 Potasujcie kafelki Gruz. Wylosujcie 5 z nich i umieśćcie odkryte w wyznaczonych miejscach. Pozostałe ułóżcie w dwóch zakrytych stosach obok planszy Głównnej.



7 Rzućcie 3 kośćmi Wroga i umieśćcie je w odpowiednich miejscach.

8 Potasujcie kafelki Komnaty. Umieśćcie 4 z nich zakryte na polach w Komnatkach Góry oznaczonych symbolem , a następnie odkryjcie je. Na pozostałych polach Komnat Góry umieśćcie zakryte kafelki Komnat. Jeśli w rozgrywce bierze udział tylko 1 lub 2 graczy, zostanie 5 takich kafelków, które należy odłożyć do pudełka.



9  Na odkrytych kafelkach Komnat rozłóżcie losowo tyle pionów Wroga, wylosowanych z Woreczka, ile czaszek znajduje się na danym kafelku.

10 Potasujcie kafelki Reliktów. Odkryjcie losowo 4 z nich i umieśćcie je na wyznaczonych polach. Pozostałe ułóżcie w dwóch zakrytych stosach obok planszy Głównnej.



11 Potasujcie kafelki Narzędzi. Odkryjcie losowo 4 z nich i umieśćcie je na wyznaczonych polach. Pozostałe ułóżcie w dwóch zakrytych stosach obok planszy Głównnej.



12 Potasujcie kafelki Królewskich Monet. Odkryjcie losowo 4 z nich i umieśćcie je na wyznaczonych polach. Pozostałe ułóżcie w dwóch zakrytych stosach obok planszy Głównnej.



13 Posegregujcie żetony Zdobień według rodzaju i potasujcie je osobno. Odkryjcie 3 z każdego rodzaju i umieśćcie je na wyznaczonych polach. Pozostałe ułóżcie w dwóch zakrytych stosach obok planszy Głównnej.



14 Obok planszy Głównnej stwórzcie Pulę Ogólną różnych znaczników Zasobów (Żelazo, Szmaragd, Złoto i Mythrall) oraz żetonów Pokrzepienia.





KRASNOLUDY I ICH NARZĘDZIA

Na kolejnych stronach zagłębimy się w szczegóły Akcji i sposobu gry w Covenant. Są jednak dwa rodzaje komponentów, które warto wyjaśnić od razu, ponieważ są wykorzystywane w całej grze: **Narzędzia** i **Krasnoludy** (robotnicy). Komponenty te określają, które **Akcje** można wykonać i z jaką **Siłą**. W trakcie gry możesz wzmacniać Krasnoludów swojego Klanu, wykubać dla nich nowe Narzędzia i ulepszać je za pomocą Zdobień.



KRASNOLUDY

Każdy gracz rozpoczyna grę z 4 Krasnoludami o Sile 1 w swojej Tawernie, których może rozwijać w trakcie rozgrywki, aby zwiększać ich Siłę. Siła Krasnoluda określa moc z jaką wykonuje Akcję, gdy jest przypisany do Narzędzia w turze jego Klanu.



Krasnolud o Sile 3, który jest przypisany do Akcji Transportu, może nieść maksymalnie 3 Zasoby.



POKRZEPIENIE



Za każdym razem, gdy gracz przypisuje swojego Krasnoluda do Narzędzia, może wydać 1 pojedynczy żeton Pokrzepienia, aby tymczasowo zwiększyć Siłę tego Krasnoluda.



Występują Pokrzepienia zapewniające +1 i takie, które zapewniają +2.



Ten symbol wskazuje, że gracz **zyskuje żeton Pokrzepienia**. Oznacza to, że gracz może zyskać żeton Pokrzepienia +1 z Puli Ogólnej albo wymienić 1 ze swoich żetonów Pokrzepienia +1 na żeton Pokrzepienia +2.

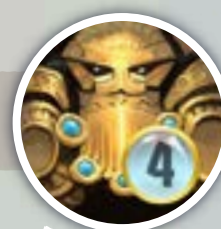
Gracz decyduje się wydać żeton Pokrzepienia +1 dla swojego Krasnoluda o Sile 3, aby mógł on przetransportować 4 Zasoby, zamiast 3.



WZMOCNIENIE KRASNOLUDA



Gdy pojawi się ten symbol, gracz może wzmacnić 1 Krasnoluda swojego Klanu, z wyjątkiem Krasnoluda, który jest używany w aktualnej turze. W ten sposób Siła Krasnoluda zostaje trwale zwiększona o 1. Aby wzmacnić Krasnoluda z Siłą 1 lub 3, wystarczy odwrócić jego pion na drugą stronę, a jeśli jest to Krasnolud o Sile 2, należy wymienić jego pion na pion ze swojej rezerwy, umieszczając go stroną z Siłą 3 ku górze. Krasnoludów nie można wzmacnić na stałe powyżej Siły 4, ale nadal mogą otrzymywać Pokrzepienie dla ich Akcji.



NARZĘDZIA

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę mając do dyspozycji 4 Narzędzia początkowe nadrukowane na jego planszy Klanu, po 1 z każdego rodzaju:



KILOF

KOPANIE

Umożliwia wykonanie **Akcji Kopania** (zob. str. 17).



TOPÓR

WALKA

Umożliwia wykonanie **Akcji Walki** (zob. str. 18).



CYRKIEL

BUDOWA

Umożliwia wykonanie **Akcji Budowy** (zob. str. 22).



WÓZEK

TRANSPORT

Umożliwia wykonanie **Akcji Transportu** (zob. str. 20).



W trakcie rozgrywki gracze mogą udać się do Kuźni, aby zyskać nowe, potężniejsze Narzędzia, w tym piąty typ: Książkę.

KSIAŻKA. Umożliwia wykonanie **Akcji Czytania**, której można użyć tak, jakby była dowolną Akcją.



KSIAŻKA CZYTANIE

Każde Narzędzie składa się z 4 różnych elementów:



- 1 Symbol Akcji, który zostanie zakryty Krasnoludem przypisanym do tego Narzędzia (zob. str. 14).
- 2 Koszt Wykucia Narzędzia (zob. str. 10).
- 3 Ilustracja.
- 4 Miejsce na Zdobienie (zob. str. 11).

KUŹNIE

Gdy gracze zdobędą korzyści następujących symboli, będą mogli wykuwać Narzędzia i je Ozdabiać:



WYKUWANIE NARZĘDZI

Pozwala ci na zyskanie 1 Narzędzia spośród dostępnych na planszy Głównej, wykonując następujące kroki:

- 1 Odrzuć 1 Żelazo plus Zasób wskazany w koszcie wybranego Narzędzia (w sumie 2 Zasoby) z twojego Magazynu.
- 2 Umieść Wykute Narzędzie w dowolnym pustym miejscu w jednej z kolumn na twojej planszy Klanu, pod jednym z nadrukowanych Narzędzi. Są 4 kolumny, które oznaczone są runami: **R**, **Y**, **F**, **D**. W każdej z tych kolumn można umieścić maksymalnie 2 Narzędzia.



*Niebieski umieścił 2 Narzędzia w kolumnie **Y**, więc nie może umieścić w niej więcej Narzędzi.*



* Kuźnia na twojej planszy Klanu to miejsce, w którym będziesz umieszczać dostępne Budynki, gotowe do budowy.

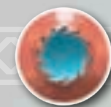
- 3 Natychmiast zyskaj nagrodę nadrukowaną w miejscu, w którym umieszczasz Narzędzie:
 - 1 Wzmocnij Krasnoluda i umieść Dom oraz Warsztat z tego miejsca w twojej Kuźni.
 - 2 Zyskaj 2 żetony Pokrzepienia i umieść Dom oraz Warsztat z tego miejsca w twojej Kuźni.
 - 3 Zyskaj kafelek Podwójnego Klucza i umieść go nad twoim Lochem. Porusz się o 2 pola do przodu na torze Prestiżu.
 - 4 Zyskaj kafelek Podwójnego Klucza i umieść go nad twoim Lochem. Przenieś 2 Wrogów do sąsiedniej Komnaty lub Komnat, albo przenieś tylko 1 Wroga 2 razy. Odrzuć 1 z 2 kafelków zamkniętego Magazynu, aby zyskać 2 dodatkowe miejsca w Magazynie.
 - 5 Porusz się o 2 pola do przodu na torze Dworu Królewskiego i dostarcz 1 Zasób do Królewskiego Tronu zgodnie ze standardowymi zasadami transportu Zasobów (zob. str. 20).
 - 6 Porusz się o 2 pola do przodu na torze Kopalni.
 - 7 Ozdób 1 Narzędzie, płacąc standardowy koszt.
 - 8 Odrzuć 1 Żelazo i zyskaj Relikwię odpowiadającą twojej pozycji na torze Kopalni. Odrzuć 1 z 2 kafelków zamkniętego Magazynu, aby zyskać 2 dodatkowe miejsca w Magazynie.

TAWERNA

LOCH



ZDOBIENIE



Pozwala ci na dodanie 1 z dostępnych na planszy Głównej Zdobień do 1 z twoich Narzędzi, wykonując następujące kroki:

- 1 Odrzuć Zasób wskazany na planszy Głównej obok interesującego cię Zdobienia, a następnie natychmiast zyskaj wskazaną nagrodę PC:



SREBRNE ZDOBIENIA

Zapewniają natychmiast 3 PC.



ZŁOTE ZDOBIENIA

Zapewniają natychmiast 2 PC.



Aby użyć jednego z tych Zdobień, musisz odrzucić 1 Złoto. Natychmiast zdobywasz 2 PC, jeśli wybrałeś Złote Zdobienie.

- 2 Umieść to Zdobienie na wierzchu dowolnego Narzędzia na twojej planszy Klanu, na którym jest wolne miejsce w wybranym kolorze: srebrne Zdobienia muszą znajdować się na srebrnych polach, a złote Zdobienia na złotych polach.
- 3 Wymień Zdobienie, który właśnie zabrałeś, na inne w tym samym kolorze. Umieść je na miejscu, które właśnie zwolniłeś, nie przesuając pozostałych Zdobień.

WAŻNE ZAŁOŻENIA

Jeśli na symbolu znajduje się czerwona liczba, wskazuje ona ile musisz wydać tego, co wskazuje symbol. Jeżeli liczba jest czarna, zyskujesz lub zdobywasz tyle tego, co wskazuje symbol.

Efekty działania poszczególnych symboli gry są objaśnione w **Pomocach Gracza**, dzięki czemu gracze mogą w każdej chwili sprawdzić, jak działa dany symbol.



Wydaj z PC



Porusz się o 2 pola do przodu na torze Dworu Królewskiego.

ZASOBY I MAGAZYN

W grze występują 4 rodzaje Zasobów:



ŻELAZO



SZMARAGD




ZŁOTO



MYTHRALL



UNIWERSALNY

Za każdym razem, gdy gracz zyskuje Zasób, musi go umieścić w odpowiednim miejscu na swojej planszy Klanu. Podstawowa liczba miejsc dla każdego Klanu wynosi 4, a w każdym z nich można przechowywać 1 Zasób. Gdy nowe Narzędzie zostanie Wykute i umieszczone w jednym z 2 pól na planszy Klanu oznaczonych symbolem , odblokowuje ono 1 z 2 kafelków Magazynu, który zostaje usunięty, dzięki czemu ten gracz zyskuje 2 nowe miejsca do przechowywania Zasobów. Jeśli zyskujesz Zasób, ale nie masz miejsca na jego przechowanie, możesz pozbyć się aktualnie przechowywanych Zasobów, aby zrobić miejsce na nowy Zasób.



TOR DWORU KRÓLEWSKIEGO, PRESTIŻU I KOPALNI

Występują 3 tor, które służą do śledzenia różnych aspektów gry:



TOR DWORU KRÓLEWSKIEGO

Pozwala zyskiwać łaskę Korony, reprezentowaną przez Królewskie Monety.



TOR PRESTIŻU

Pozwala wzmacniać Krasnoludy twojego Klanu i zyskiwać kafelki Tradycji.



TOR KOPALNI

Umożliwia odnajdywanie potężnych Reliktów poprzez Kopanie w górze.

Gdy gracz porusza się do przodu na jednym z torów, porusza swój znacznik Klanu wzdłuż tego toru, zyskując wszelkie korzyści pokazane na każdym polu, do którego dotrze.



Niebieski zyskuje 2 punkty Prestiżu, więc porusza swój znacznik Klanu o 2 pola do przodu na tym torze. Dociera do pola z premią ze Wzmocnieniem, którą natychmiast przypisuje do jednego z Krasnoludów w jego Tawernie.

OSIĄGNIĘCIA



W miarę poruszania się po torach Dworu, Prestiżu i Kopalni, twój znacznik Klanu będzie docierał do pól oznaczonych symbolem, który reprezentuje Osiągnięcia. Im dalej zajdziesz, tym więcej Osiągnięć zdobędzie twój Klan. Na każdym torze można zyskać maksymalnie 4 Osiągnięcia. Możesz więc zyskać maksymalnie 12 Osiągnięć dla twojego Klanu, jeśli uda ci się zejść wystarczająco daleko na wszystkich 3 torach. Na koniec gry możesz zdobywać Punkty Chwały za Cele na twojej planszy Klanu, w oparciu o Osiągnięcia (zob. str. 27).



KRÓLEWSKIE MONETY

KRÓL KRASNOLUDÓW PRZYNAJĘ PRZYWILEJE KLANOM, KTÓRE PODEJMĄ NAJWIĘKSZE WYSIĘKI W CELU ODZYSKANIA KRÓLESTWA PRZODKÓW.

ZYSKIWANIE KRÓLEWSKICH MONET



Wybierz jedną z Monet dostępnych na planszy Głównej (niektóre z nich mają koszt w PC, który musisz zapłacić, jeśli taką wybierzesz) i umieść ją w dostępnym miejscu na twojej planszy Klanu. W ten sposób zyskujesz korzyść wskazaną **pod** polem, na którym właśnie umieściłeś Monetę (a nie **na** samej Monecie). Jeśli nie masz już wolnego miejsca (bo posiadasz już 6 Monet), możesz umieścić nową Monetę, odrzucając jedną z tych, które już masz i ponownie zyskać z korzyści spod tego pola.



Niebieski zyskał Królewską Monetę. Wybiera Monetę, która powoduje utratę 2 PC, więc porusza swój znacznik Klanu na torze PC o 2 pola do tyłu. Następnie umieszcza Monetę w pustym polu na swojej planszy, co pozwala mu natychmiast zyskać kafelek Reliktu.

AKTYWACJA KRÓLEWSKICH MONET PODCZAS RADY



W fazie Rady (zob. str. 26) Królewskie Monety na twojej planszy Klanu zapewniają korzyści wskazane przez symbole na każdej z Monet. Moneta zyskana podczas Rady nie zapewnia nadrukowanej na niej korzyści w tej fazie, a jedynie korzyść spod pola, na którym została umieszczona.

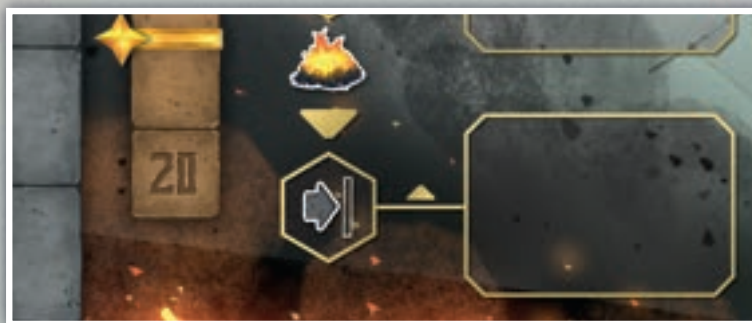
PRZEBIEG ROZGRYWKI



Rozgrzywka toczy się przez 3 Ery. Każda Era składa się z 4 tur Klanu na gracza, które są wykonywane pojedynczo i po kolei, zaczynając od Gracza Rozpoczynającego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, a następnie kończy się fazą Rady (zob. str. 26), którą wszystkie Klany rozpatrują w tym samym czasie. Po zakończeniu danej Ery zaczyna się kolejna.



Rozgrzywka kończy się po fazie Rady w trzeciej Erze.



TURY KLANU

Każdy gracz rozgrywa turę swojego Klanu indywidualnie. Podczas swojej tury gracz musi wybrać jednego z Krasnoludów dostępnych w Tawernie na jego planszy Klanu i przypisać go do jednego z jego dostępnych Narzędzi w celu wykonania Akcji. Ten krok jest **obowiązkowy** tak długo, jak w Tawernie danego gracza znajduje się co najmniej jeden Krasnolud, który musi zostać przypisany do dowolnego dostępnego Narzędzia (takiego, do którego nie został przypisany żaden Krasnolud). Każda tura rozgrywana jest zgodnie z poniższymi krokami:

Gracz ma teraz możliwość wykorzystania Relikwii (zob. str. 16).

- 1 Gracz wybiera 1 z pionów Krasnoludów, który ma w Tawernie na swojej planszy Klanu ("dostępny Krasnolud") i przypisuje go do 1 z Narzędzi, które posiada, na którym nie ma Krasnoluda ("dostępne Narzędzie"). Gracz umieszcza Krasnoluda w lewym górnym rogu Narzędzia, tak aby zakrył ikonę Akcji (Kilof, Topór, Cyrkiel, Wózek albo Książka).

Niebieski wybiera Krasnoluda o Siłę 2 i przypisuje go do dostępnego Topora, umieszczając go na wierzchu pola u góry po lewej, aby zakryć ikonę Topora.



- 2 Opcjonalnie, przed wykonaniem Akcji, gracz może wydać 1 żeton Pokrzepienia, aby tymczasowo zwiększyć Siłę Krasnoluda do końca aktualnej tury. Żeton Pokrzepienia może mieć wartość +1 albo +2. Żeton Pokrzepienia należy umieścić obok Krasnoluda, jako przypomnienie dla pozostałych graczy o tymczasowym wzroście Siły, a następnie odrzuca się go, umieszczając w Puli Ogólnej na koniec tury.

Niebieski umieszcza żeton Pokrzepienia +2 do Siły obok Krasnoluda przypisanego do Topora. Zatem Krasnolud, który standardowo ma Siłę 2, w tej turze będzie miał Siłę 4.



3 Użycie Narzędzia. Każde Narzędzie może zapewnić maksymalnie 2 rodzaje korzyści, z których każda musi zostać w pełni rozpatrzona, przed przejściem do następnej, w kolejności preferowanej przez gracza. Korzyści, jakie może zapewnić każde z Narzędzi, są następujące:



1 AKCJA. Każde Narzędzie pozwala graczowi wykonać 1 z 4 Akcji w grze (Kopanie, Walka, Budowa albo Transport) wykorzystując Siłę przypisanego do niego Krasnoluda (zob. str. 16).

2 ZDOBIENIE. Narzędzie ze Zdobieniem zapewnia dodatkowy efekt, niezależny od Siły Krasnoluda. Jeśli Akcja wybranego Narzędzia zostanie użyta do Ozdobienia używanego właśnie Narzędzia, **można** go użyć już w aktualnej turze (więcej informacji na temat Zdobienia znajduje się na str. 11).



Niebieski przypisuje do Ozdobionego Topora Krasnoluda o Sile 2, wraz z żetonem Pokrzepienia +2, dzięki czemu może wykonać, w wybranej kolejności, Akcję Walki z Siłą 4, i wykorzystać efekt Zdobienia.



Jeśli w innej turze Niebieski przypisze Krasnoluda do Kilofa, który nie ma Zdobienia i Ozdobi go za pomocą Akcji Narzędzia, może aktywować efekt własnego Zdobienia.

Opcjonalnie, jeśli gracz nie użył Relikwii na początku swojej tury, może użyć jej teraz (pod warunkiem, że nie została zdobyta w aktualnej turze, zob. str. 16).

Po wykonaniu tych kroków usuń wszystkie użyte żetony Pokrzepienia z planszy Klanu. Następnie przesuń kafelki na planszy Głównej i uzupełnij puste miejsca nowymi kafelkami ze stosu, jeśli to konieczne. Następnie kolejka przechodzi do kolejnego gracza w kolejności, który wykonuje turę jego Klanu. Gracze wykonują swoje tury do momentu, aż w ich Tavernach nie będzie już żadnych Krasnoludów. Gdy tak się stanie, rozpoczyna się faza Rady. Wraz z końcem trzeciej fazy Rady, kończy się rozgrywka.

UZUPEŁNIANIE KAFELKÓW NA PLANSZY GŁÓWNEJ

Wszelkie puste miejsca powstałe po zabraniu kafelków z planszy Głównej muszą zostać uzupełnione na koniec każdej tury Klanu. Aby to zrobić, przesuń zgodnie ze strzałkami wszystkie kafelki, aby wypełnić powstałe luki, a następnie odkryj nowe kafelki i umieść je we wszystkich pustych miejscach. **Wyjątkiem** są **Narzędzia** i żetony **Zdobień**, które nie są przesuwane podczas uzupełniania (w tych obszarach planszy Głównej nie ma strzałek).



Na koniec tury Niebieskiego w obszarze Kopalni pozostają 2 puste pola, więc wszystkie kafelki zostają przesunięte w prawo, aby wypełnić puste pola, pozostawiając 2 pola uzupełnione kafelkami ze stosu rezerwowego.

RELIKTY



W trakcie rozgrywki gracze mogą zyskiwać kafelki Reliktów, które są potężnymi artefaktami, wykutymi przez starożytne Krasnoludy zamieszkujące górę dawno temu, z których można skorzystać tylko raz.

Opcjonalnie, ale tylko przed przypisaniem Krasnoluda do Narzędzia **albo po** wykonaniu wszystkich Akcji w twojej turze (czyli na samym końcu tury), możesz użyć **jednego** z twoich Reliktów. Aby użyć Reliktu, obróć go o 90°, aby wskazać, że został użyty, ale jednocześnie tak, aby pozostał widoczny dla wszystkich graczy do końca rozgrywki. Każdy Relikt może zostać użyty tylko raz na całą rozgrywkę i tylko 1 Relikt może być użyty w danej turze. **Ponadto nie można użyć Reliktu w tej samej turze, w której został zyskany.**

Każdy Relikt ma inną ilustrację, w zależności od jego rodzaju **1** i korzyści, jakie zapewnia **2** (zob. Pomoc Gracza). Liczba **3** wskazuje ile Reliktów tego rodzaju znajduje się w grze.

Na koniec gry Relikty zapewniają PC zależne od liczby zebranych przez siebie **różnych rodzajów** Reliktów oraz Wykutyh przez siebie Narzędzi w kolumnie odpowiadającej danemu rodzajowi (zob. str. 28).



Ta ikona wskazuje, że gracz zyskuje 1 kafelek Reliktu, który znajduje się na tym samym polu, na którym znajduje się jego znacznik lub za nim na torze Kopalni.



Niebieski może użyć 1 z 2 posiadanych przez niego Reliktów przed lub po przypisaniu Krasnoluda do Narzędzia. Jeśli to zrobi, musi obrócić Relikt o 90 stopni w prawo, aby wskazać, że został użyty i który pozostaje tam do końca gry.

AKCJE PODSTAWOWE

Każde Narzędzie pozwala graczowi na wykonanie Akcji, po przypisaniu do niego Krasnoluda. Siła tej Akcji zależy od Siły przypisanego Krasnoluda i ewentualnego żetonu Pokrzepienia, który został do niego dodany. Gracz wykonuje Akcję wskazaną przez Narzędzie, do którego przypisał Krasnoluda i zyskuje efekt Zdobienia, jeśli takowy występuje. Efekty te mogą zostać wprowadzone w dowolnej, wybranej przez gracza kolejności.

Teraz przyjrzymy się, jak działają 4 podstawowe Akcje gry: Kopanie, Walka, Transport i Budowa, a także Akcja Czytania, która jest Akcją uniwersalną.

CZYTANIE



WIELKA KSIĘGA BRODY JEST ZAPISEM WSZYSTKICH ODKRYĆ, PODJĘTYCH PRZEDSIĘWZIĘĆ, PAKTÓW, KONTRAKTÓW I SKARG KLANU NA PRZESTRZENI JEGO DŁUGIEJ HISTORII.

Jest to Akcja uniwersalna, która pozwala graczowi wykonać dowolną Akcję podstawową (Kopanie, Walka, Budowa albo Transport), wykorzystując Siłę przypisanego Krasnoluda.



KOPANIE



OTWIERANIE NOWYCH TUNELI W GÓRACH JEST JEDNOCZEŚNIE EKSCYTUJĄCE I PRZERAŻAJĄCE. ZAWSZE OGARNIA CIĘ RADOŚĆ I DUMA, GDY WKRACZASZ NA TERENY NALEŻĄCE DO TWOICH PRZODKÓW, LECZ NIGDY NIE WIESZ, CO MOŻE SIĘ TAM DZIŚ KRYĆ.

Siła Krasnoluda przypisanego do tego Narzędzia wskazuje liczbę kafelków Gruz, które możesz usunąć z obszaru Kopalni (zob. str. 7) na planszy Głównej, co natychmiast zapewnia ci Zasoby wskazane na każdym z nich. Zgodnie ze wskazaniem na planszy Głównej, aby usunąć pierwszy kafelek Gruz, należy wykorzystać 2 punkty Siły.



Po zyskaniu Zasobów, wybrane kafelki zostają odrzucone. Zyskane Zasoby muszą być przechowywane zgodnie z objaśnieniami na str. 12: Zasoby i Magazyn.

Niebieski przypisuje do Kilofa Krasnoluda o Sile 3. Wybiera 3 kafelki Gruz, które zapewniają 1 Żelazo, 1 Żelazo i 1 Złoto. Bierze te Zasoby do Magazynu i odrzuca 3 kafelki Gruz.

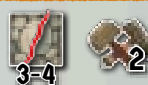


Po odrzuceniu kafelków Gruz otrzymujesz dodatkową nagrodę:

Jeśli odrzuciłeś 1 lub 2 kafelki Gruz, zyskujesz nagrodę w postaci 1 ruchu do przodu na torze Kopalni.



Jeśli odrzuciłeś 3 lub 4 kafelki Gruz, zyskujesz nagrodę w postaci 2 ruchów do przodu na torze Kopalni.



Jeśli odrzuciłeś 5 kafelków Gruz, zyskujesz nagrodę w postaci 3 ruchów do przodu na torze Kopalni.



Po zyskaniu Zasobów z kafelków Gruz, aby odkryć **jeden** kafelek Komnaty (niezależnie od liczby odrzuconych kafelków Gruz), należy wykonać poniższe kroki:

- 1 Wybierz kafelek Komnaty, który jest zakryty (wskazuje nagrodę) i znajduje się obok kafelka, który został już odkryty.
- 2 Zyskaj nagrodę wskazaną na wybranym kafelku.
- 3 Odkryj kafelek i umieść na nim tyle pionów Wroga, ile Czaszek znajduje się na kafelku, losując je z Woreczka.



Niebieski odrzuca 3 kafelki Gruz, więc porusza się o 2 pola do przodu na torze Kopalni i musi odwrócić 1 kafelek Komnaty. Chciałby wybrać taki, który da mu nagrodę w postaci Królewskiej Monety, ale ten kafelek nie znajduje się obok żadnego kafelka, który został już odkryty. Zamiast tego wybiera kafelek, który zapewnia 1 ruch do przodu na torze Kopalni i 1 ruch do przodu na torze Prestiżu. Po otrzymaniu nagrody odwraca kafelek i umieszcza na nim 1 Wroga, ponieważ ma na sobie 1 Czaszkę.

❖ DZIELNICE I OBECNOŚĆ KLANÓW W NICH

Odkrywając kolejne Komnaty Góry zauważysz, że występują w 3 różnych kolorach. Każda grupa sąsiadujących ze sobą kafelków Komnaty w tym samym kolorze tworzy **dzielnicę**. Dzielnice mogą składać się z jednego kafelka lub kilku sąsiadujących ze sobą kafelków. W połączeniu z obecnością Klanów w dzielnicach, mogą wpłynąć na końcowy wynik graczy, którzy wykuwają Narzędzia w kolumnie punktującej za dzielnice (zob. str. 29).









W tej grupie odkrytych Komnat, jak możemy zobaczyć, utworzyły się dotychczas 4 różne dzielnice.

WALKA

CZTERY NIKCZEMNE SIŁY WYSŁAŁY SWOICH SŁUGUSÓW, ABY ROZPRZESTRZENILI TRUCIZNĘ PO NASZEJ GÓRZE. ŻADEN KRASNOLUD NIE ZAZNA SPOKOJU, DOPÓKI TEN ZŁY WPŁYW NIE ZOSTANIE WYKORZENIONY.

Siła Krasnoluda przypisana do tego Narzędzia wskazuje ilu Wrogów może on pokonać w dowolnych Komnatach Góry. Góra została opuszczona i zdevastowana przez 3 różne rodzaje Wrogów, a pokonanie każdego z nich wymaga innej wartości Siły. Możesz podzielić całkowitą Siłę przypisanego Krasnoluda, aby pokonać kilku Wrogów obecnych w różnych Komnatach, korzystając z pojedynczej Akcji Walki:

GOBLINY 	Małe i psotne, ale to nie czyni ich mniej dumnymi. Ich duża liczebność sprawia, że są niebezpiecznym przeciwnikiem.	1 
ORKOWIE 	Silni, wytrzymali i niestrudzeni.	2 
TROLE 	Groźni i masywni, których skóra jest twarda jak kamień. Są najstraszniejszymi rywalami Krasnoludów.	3 



Niebieski przypisuje do Topora Krasnoluda o Sile 3 i dodaje żeton Pokrzepienia +1. Pozwala mu to pokonać 4 Goblina, albo pokonać 2 Orków, albo pokonać 1 Orka i 2 Goblina, albo pokonać 1 Trolla i 1 Goblina.



Po pokonaniu Wrogów awansujesz na torze **Prestiżu** i zyskujesz **nagrodę** zależną od pokonanych Wrogów.

GOBLINY



Za **każde 2 Goblina**, które pokonałeś, porusz się o **1 pole** do przodu na torze Prestiżu.



ORKOWIE



Za **każdego Orka**, którego pokonałeś, porusz się o **1 pole** do przodu na torze Prestiżu.



TROLE



Za **każdego Trolla**, którego pokonałeś, porusz się o **2 pola** do przodu na torze Prestiżu.

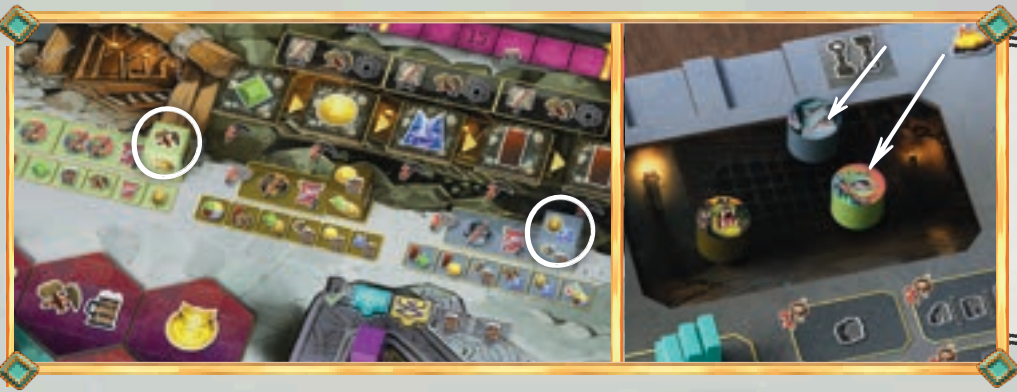


Niebieski pokonuje Trolla (używając Siły 3) i Goblina (używając pozostałego 1 punktu Siły), dzięki czemu porusza się o 2 pola do przodu na torze Prestiżu. Gdyby pokonał drugiego Goblina, mógłby wykonać kolejny ruch do przodu do pary Goblina, ale nie miał na to wystarczająco dużo punktów Siły. Po pokonaniu Wrogów Niebieski otrzymuje nagrodę wskazaną na kościach.



Nagroda wskazana jest na górnej ścianie kości Wroga, odpowiadającej rodzajowi pokonanego Wroga. Nagrodę tę można zyskać tylko **raz** za pokonanie każdego **rodzaju** Wroga w danej Walce, niezależnie od tego, ilu Wrogów danego rodzaju zostało pokonanych. Nagrody te zyskujesz w wybranej przez siebie kolejności. Po zyskaniu nagrody z danej kości Wroga rzuć nią, aby wyznaczyć nagrodę za kolejne pokonanie Wroga tego rodzaju. Jeśli z jakiegokolwiek powodu gracz zrezygnuje z zyskania nagrody, nie rzuca kością Wroga.

Na koniec umieść wszystkich pokonanych Wrogów w Obszarze Lochów na twojej planszy Klanu (zob. Wrogowie i Lochy, str. 20).



Niebieski zyskuje nagrodę z szarej kości Wroga, ponieważ pokonał co najmniej 1 Trolla, a także nagrodę z zielonej kości Wroga, ponieważ pokonał co najmniej 1 Goblina. Jako że nie pokonał żadnego Orka, nie otrzymuje nagrody z ciemnozielonej kości Wroga. Za każdą zyskaną nagrodę gracz rzuca kością, z której ją zyskał. Kończy Akcję Walki umieszczając pokonanych Wrogów w swoich Lochach.

WROGOWIE I LOCHY



Ten kafelek zapewnia ci 2 Klucze.

Wrogowie znajdujący się w Lochach Klanu zapewniają temu graczowi Punkty Chwały w fazie Rady. Liczba **Wrogów**, których Klan może przechowywać w swoich Lochach podczas fazy Rady, a co za tym idzie, liczba Punktów Chwały, które może zdobyć, zależy od liczby **Kluczy**, jakie posiada ten Klan.

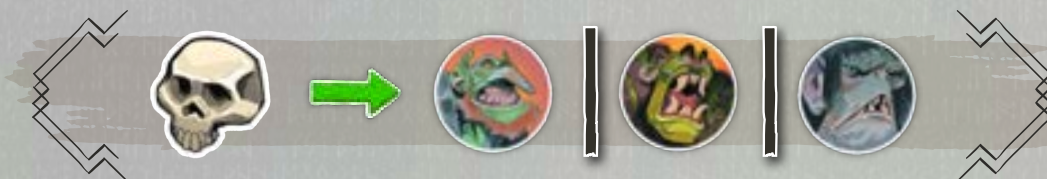
Na początku każdy Klan może przechowywać w swoich Lochach 2 Wrogów dowolnego rodzaju. Dodatkowo, za każdy posiadany Klucz może przechować 1 Wroga dowolnego rodzaju. Więcej Kluczy można uzyskać poprzez Wykuwanie Narzędzi i umieszczanie ich na polach, w których znajdują się Klucze.



PORUSZANIE WROGÓW



W niektórych okolicznościach gry możesz mieć możliwość Poruszenia Wrogów do sąsiedniej, odkrytej Komnaty. Żadnego Wroga nie można Poruszyć na zakryty kafelek. W jednej Komnacie nie może znajdować się jednocześnie więcej niż 3 Wrogów.



TRANSPORT



ODRESTAUROWANIE WSPANIAŁYCH POMNIKÓW WZNIESIONYCH PRZEZ PIERWSZYCH KRASNOLUDÓW NIE JEST PROSTYM ZADANIEM. ZAWSZE MUSISZ MIEĆ POD RĘKĄ ODPOWIEDNIE ZASOBY POTRZEBNE DO WYKONANIA KONKRETNEGO ZADANIA, A ICH BEZPIECZNY TRANSPORT JEST BARDZIEJ SKOMPLIKOWANY, NIŻ MOGŁOBY SIĘ WYDAWAĆ NA PIERWSZY RZUT OKA.

Siła Krasnoluda przypisana do tego Narzędzia określa liczbę Zasobów, które mogą być przetransportowane z twojej planszy Klanu do pojedynczego miejsca budowy Majestatycznej Budowli na planszy Głównej.

Gracze mogą odrestaurować solidne Filary i gigantyczne Bramy podtrzymujące serce góry. Są to specjalne Budowle wymagające dużej liczby materiałów. Zatem zanim gracz będzie mógł je zbudować (za pomocą Akcji Budowy), musi dostarczyć na miejsce wszystkie wskazane Zasoby, aby wykuć interesujący go element: Filar albo Bramę.

Gdy wykonasz tę Akcję, aby przetransportować odpowiednie Zasoby z twojej planszy Klanu, zdobędziesz Punkty Chwały. Po zakończeniu transportu otrzymasz element Majestatycznej Budowli wraz z nagrodą, wykonując poniższe kroki:

- Wybierz 1 z 6 **miejsz budowy Majestatycznej Budowli** na planszy Głównej. Występują 3 Filary i 3 Bramy na Klan. Każde miejsce budowy wskazuje maksymalną liczbę Zasobów, jaką **każdy Klan** może tam dostarczyć (1, 2 albo 3 Zasoby). Nie można wybrać miejsca budowy, dla którego limit Klanu został już osiągnięty. Wykonując Akcję Transportu **możesz dostarczyć Zasoby tylko do jednego miejsca budowy**. Nie ma możliwości podzielenia dostawy na kilka miejsc budowy.





Aby zbudować ten Filar, muszą być dostarczone dokładnie 3 Zasoby. Niebieski ma już w tym miejscu Wózek w swoim kolorze, ponieważ w poprzedniej turze dostarczył tam Zasób.

Może zatem wybrać to miejsce budowy i dostarczyć maksymalnie 2 dodatkowe Zasoby, ponieważ nie przetransportował jeszcze 3 wymaganych Zasobów.

- 2** Siła Krasnoluda decyduje o liczbie Zasobów, które można przenieść z Magazynu do danego miejsca budowy. Zasoby te muszą odpowiadać wymaganym Zasobom, które nie zostały jeszcze dostarczone do wybranego miejsca budowy. Nie jest możliwe dostarczenie większej liczby Zasobów, niż przewidziano dla danej Budowli. Jeśli jednak Krasnolud nie wykorzystał całej swojej Siły, może dostarczyć Zasoby do Komnaty Tronowej Króla (zob. str. 22). Zakryj miejsca, wskazujące dostarczone przez siebie Zasoby, Wózkami w swoim kolorze. Po dostarczeniu każdego Zasobu zyskujesz następującą **nagrodę**:



Niebieski wybiera Filar, na którym ma już 1 Wózek w jego kolorze, a do jego ukończenia potrzebne są 3 Zasoby. Nadal może tam dostarczyć 2 kolejne Zasoby. Ta Akcja ma Siłę 3. Oznacza to, że po przetransportowaniu 2 brakujących Zasobów (ponieważ nie może przetransportować Zasobów na inne miejsce budowy Majestatycznej Budowli za pomocą tej samej Akcji), może dostarczyć 1 Zasób na Królewski Tron. Niebieski odrzuca 1 Mythrall i 1 Żelazo, ponieważ są dostępne pola, w których można umieścić te Zasoby. Zakrywa te pola (dla Żelaza i Mythrallu) niebieskimi Wózkami i zdobywa łącznie 3 PC (1 PC za Żelazo i 2 PC za Mythrall).

- 3** Gdy dostarczysz maksymalną liczbę Zasobów, będziesz mieć w wybranym miejscu budowy tyle Wózków w swoim kolorze, ile potrzebnych jest tam Zasobów. Następnie weź z tego miejsca element Majestatycznej Budowli i umieść go na twojej planszy Klanu.
- 4** Na koniec umieść twój znacznik Klanu na pustym miejscu nad miejscem budowy tej Majestatycznej Budowli. Zaznaczasz w ten sposób, że zrealizowałeś dostawy dla danego miejsca budowy i nie możesz już wykonywać tam Akcji Transportu. Następnie zyskujesz **nagrodę** wskazaną na zajętych przez twój znacznik Klanu miejscu, którą może być:

◆ **PORUSZENIE SIĘ DO PRZODU NA TORZE DWORU KRÓLEWSKIEGO:**



◆ **ZYSKANIE ŻETONU POKRZEPIENIA:**



Niebieski ukończył tę Majestatyczną Budowlę, osiągając limit 3 Zasobów wymaganych do Filaru. Bierze więc niebieski Filar i umieszcza go w Kuźni na swojej planszy Klanu, a następnie zakrywa swoim znaczkiem Klanu pole, które zapewnia ruch do przodu na torze Dworu Królewskiego (nagroda, którą zyskuje natychmiast). Teraz Niebieski ma dostępny Filar, który może zbudować w późniejszej turze.

TRON THORJALA, KRÓLA KRASNOLUDÓW



Król Thorjal buduje wielki tron, a klany mogą współpracować przy jego tworzeniu.

Budowa Królewskiego Tronu podlega takim samym zasadom, co Akcja Transportu. Oznacza to, że gracze mogą odrzucić wymagane Zasoby dla Komnaty Tronowej i umieścić w odpowiednich miejscach Wózki w swoim kolorze, aby zdobywać PC w zależności od tego, jakie Zasoby dostarczyli. Materiały na Królewski Tron można transportować na dwa różne sposoby:

- Wykonując Akcję Transportu na miejsce budowy Majestatycznej Budowli (na którym nie osiągnąłeś jeszcze limitu), jeśli twój Krasnolud ma nadmiar Siły po wykonaniu wszystkich dozwolonych dostaw na to miejsce, możesz wykorzystać pozostałą Siłę na dostarczenie określonej liczby Zasobów na Królewski Tron.

Niebieski przypisuje do Wózka Krasnoluda o Siłę 4. Wybiera Bramę, do której muszą zostać dostarczone jeszcze 2 Zasoby. Po dostarczeniu pozostały mu jeszcze 2 punkty Siły, więc może dostarczyć 2 razy na Królewski Tron. Nie może dostarczyć tylko 1 pojedynczego Zasobu na miejsce budowy, a następnie 3 Zasobów na Królewski Tron, ani nie może dostarczyć 4 Zasobów bezpośrednio na Tron, ponieważ priorytet ma ukończenie wybranej Majestatycznej Budowli.



Innym sposobem na transport Zasobów do Tronu jest zyskanie tej nagrody. Możesz dostarczyć tyle Zasobów, ile wskazuje liczba na symbolu Wózka (w tym przypadku maksymalnie 2 Zasoby). Ta nagroda nie pozwala na dostarczanie Zasobów na miejsca budowy Majestatycznych Budowli.

Jeśli wszystkie miejsca na Królewskim Tronie zostały zajęte przez Wózki, nie można tam dostarczać więcej Zasobów. Na koniec gry Klan, który posiada najwięcej Wózków w Komnacie Tronowej, zdobywa PC (zob. str. 27).

BUDOWA



NIEWIELE STWORZEŃ NA TYM ŚWIECIE MOŻE KONKUROWAĆ Z KRASNOLUDAMI W DZIEDZINIE PROJEKTOWANIA ARCHITEKTONICZNEGO. NASI ARCHITEKCI, INŻYNIEROWIE I RZEMIEŚLNICY SĄ BEZ WĄTPIENIA NAJBARDZIEJ UTALENTOWANI NA ŚWIECIE.

Siła Krasnoluda przypisanego do tego Narzędzia wskazuje na rodzaj Budynku, który Klan może wybudować w tej turze. Występują 4 rodzaje Budynków:

DOMY



Gościnne domy, w których krasnoludy odpoczywają i mieszkają.

WARSZTATY



W środku rozbrzmiewa brzęk kowadła i stali, a krasnoludy wykuwają potężne narzędzia i magiczne zdobienia.

BRAMY



Te ogromne wrota oddzielają różne rejony miasta krasnoludów i są ozdobione symbolami i trzonami klanów, które zamieszkują za nimi.

FILARY



Imponujące kolumny podtrzymujące ciężar góry, na których wyrze są runy opowiadające historię krasnoludów.

Gdy wykonujesz Akcję Budowy, musisz wybrać 1 opcję z poniższej listy. Każda opcja ma minimalną wartość Siły, która jest wymagana, aby móc wybrać tę opcję. Ponadto możesz budować wyłącznie rzeczy, które znajdują się w obszarze **Kuźni** na twojej planszy Klanu. Jeśli wybierzesz opcję wymagającą mniejszej wartości Siły, niż masz do dyspozycji, niewykorzystana Siła przepada. Jeśli opcja pozwala na Budowę więcej niż jednego Budynku, możesz je budować w dowolnej kolejności.

WYMAGANA SIŁA

1		2	
3		4	
5		6	

BUDYNKI



Niebieski przypisuje do Cyrkla Krasnoluda o Sile 4, co pozwala mu na zbudowanie Warsztatu, a także Filaru albo Bramy. Postanawia jednak zbudować Dom i Warsztat, co wymaga od niego jedynie Siły 3. W ten sposób ostatni punkt Siły po prostu przepada.



Gdy stawiasz Budynek, umieść odpowiadający mu komponent z twojej planszy Klanu na jednym z widocznych (odkrytych) kafelków Komnaty Góry, bez względu na to, czy są tam obecni Wrogowie. Po postawieniu Budynku nie można go już zmienić na inny rodzaj, ani nie można go przenieść. Każdy rodzaj Budynku jest umieszczany w inny sposób:

BUDYNKI PODSTAWOWE: DOMEY I WARSZTATY



Te **Budynki Podstawowe** można umieszczać bezpośrednio na kafelkach Komnaty, jeśli jest dostępne miejsce. Na każdym kafelku można umieścić 1 (♦) albo 2 (♦♦) Budynki (nie można umieścić Budynku, jeśli nie ma dostępnego miejsca). Każdy gracz może mieć **1 pojedynczy Budynek Podstawowy na każdym kafelku Komnaty**.

Każdy gracz zaczyna z 2 Domami i 2 Warsztatami w Obszarze Kuźni na swojej planszy Klanu. Gracze mogą dodać do swojej Kuźni dodatkowe Domy i Warsztaty, wykuwając Narzędzia umieszczane potem w miejscach, które odblokowują kolejne Budynki.



Ta Komnata ma miejsce na maksymalnie 2 Budynki Podstawowe (Domy lub Warsztaty).



MAJESTATYCZNE BUDOWLE · FILARY I BRAMY

Gracze rozpoczynają grę bez żadnej z tych Majestatycznych Budowli na swoich planszach Klanu. Można je zyskać wyłącznie poprzez Akcję Transportu. Podczas budowy, Majestatyczne Budowle są umieszczane w miejscach, w których kafelki Komnaty stykają się ze sobą:



FILARY. Są budowane w miejscu, w którym stykają się punkty 3 różnych, odkrytych Komnat (nie można ich umieścić w punkcie Komnaty, która jest zakryta) i zawsze muszą być **oddzielone od wszystkich pozostałych Filarów więcej niż jedną krawędzią kafelka**.



Niebieski może zbudować Filar w punktach oznaczonych "ptaszkiem".



BRAMY. Są budowane wzdłuż krawędzi łączących 2 sąsiadujące ze sobą Komnaty, pod warunkiem, że **na żadnej z tych Komnat nie ma już innej Bramy**.



Niebieski może zbudować Bramę w punktach oznaczonych "ptaszkiem".



Na koniec rozgrywki gracze zdobywają PC za obecność ich Budynków w poszczególnych dzielnicach Komnat Góry. Każdy Budynek zapewnia obecność Klanu w każdej Komnacie, z którą ma kontakt (zob. str. 18). W fazie Rady, Budynki mogą zapewniać PC na podstawie kafelków aktywnego Projektu (zob. str. 26).

PREMIE Z BUDYNKÓW

Po postawieniu Budynku natychmiast zyskujesz premię, która zależy od rodzaju postawionego Budynku oraz rodzaju **złoża Zasobu** w Komnacie, w której obecnie stoi ten Budynek. Każda Komnata jest bogata w jeden rodzaj Zasobu, a każdy rodzaj Budynku wykorzystuje te Zasoby na różne sposoby:

BUDUJĄC DOM NA ZŁOŻACH: 			
			
	ZYSKUJESZ		

BUDUJĄC WARSZTAT NA ZŁOŻACH: 			
			
	MOŻESZ WYKUĆ PRZEDMIOT (ZOB. STR. 10)		

ZDOBYWASZ PUNKTY CHWAŁY ZA KAŻDE ZŁOŻE W KOMNATACH, KTÓRYCH DOTYKA BRAMA:

BUDUJĄC BRAMĘ NA ZŁOŻACH: 			
			

ZA KAŻDE ZŁOŻE W KOMNATACH, KTÓRYCH DOTYKA FILAR, MOŻESZ PORUSZYĆ SIĘ DO PRZODU O 1 POLE NA WSKAZANYM TORZE:

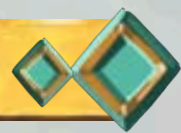
BUDUJĄC FILAR NA ZŁOŻACH: 			
			



Umieszczając Bramę, która dotyka Komnat ze Złożami Szmaragdu i Złota, zdobywasz łącznie 3 PC.



Umieszczając Filar, który dotyka 2 Komnat ze Złożami Szmaragdu i 1 ze Złożem Mythrallu, poruszasz się o 2 pola do przodu na torze Kopalni i o 1 na torze Dworu Królewskiego.



WIELCY PRZYWÓDCY POSZCZEGÓLNYCH KLANÓW SPOTYKAJĄ SIĘ Z KRÓLEM PRZY OGNISKU, ABY INFORMOWAĆ GO O SWOICH POSTĘPACH, ŚPIEWAĆ PIEŚNI O SWYCH CZYNACH I PLANOWAĆ PRZYSZŁE PRZEDSIĘWZIĘCIA.



Jeśli Gracz Rozpoczynający na początku swojej tury, ma już przypisanych wszystkich 4 Krasnoludów do Narzędzi, rozpoczyna się **faza Rady**. W tym momencie wszyscy gracze muszą mieć puste Tawerny.

- ◆ Na początku Rady Gracz Rozpoczynający przesuwa znacznik Ery o 1 pole do przodu, a wszyscy gracze wykonują następujące kroki w podanej kolejności:
- ◆ **Jednocześnie**, wszyscy gracze odsyłają 4 swoich Krasnoludów, których przypisano do Narzędzi, do odpowiednich Tawern, nie zmieniając ich aktualnej Siły. Stają się oni ponownie dostępni.
- ◆ **W kolejności tur**, każdy gracz zyskuje wszystkie korzyści nadrukowane na Królewskich Monetach (zob. str. 13) znajdujących się na jego planszy Klanu. Po rozpatrzeniu korzyści z Monet, gracze zyskują nagrody za swoje kafelki Tradycji (zob. str. 36), których wymagania aktywacji zostały spełnione podczas tej fazy Rady (zgodnie ze wskazaniem obok ikony ognia: kafelki 6, 12, 16, 17, 19, 21 i 36). Uwaga: Korzyść wynikająca umieszczenia Królewskiej Monety w danym miejscu, jest przyznawana tylko w momencie umieszczenia tam Monety, a nie w czasie trwania Rady. Jeśli gracz w tej fazie zyska Królewską Monetę, **zyska** nagrodę spod pola, w którym została umieszczona, ale podczas tej fazy Rady nie zyska nagrody nadrukowanej na samej Monecie.
- ◆ **Jednocześnie**, gracze sprawdzają, ilu Wrogów mogą przechowywać w swoich Lochach. Każdy posiadany Klucz pozwala temu graczowi przechować w jego Lochach 1 pion Wroga dowolnego rodzaju. Gracze muszą zwrócić do Woreczka wszystkich Wrogów, których nie są w stanie przechować w Lochach. Ci Wrogowie uciekają i znów chowają się w górze!

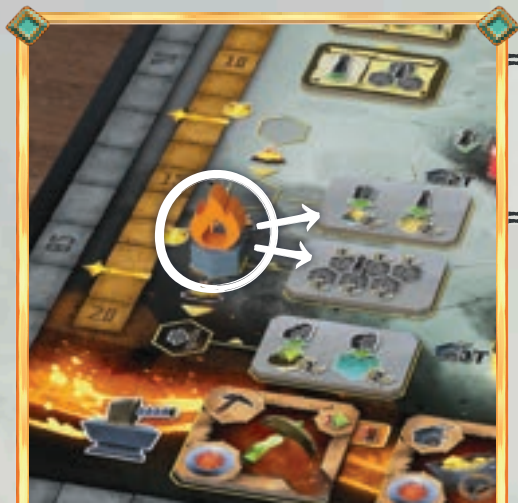
Niebieski ma 4 Klucze i łącznie 6 Wrogów w swoich Lochach. Umieszcza z powrotem w Woreczku z wybranych Wrogów.



- ◆ **Jednocześnie**, gracze zdobywają PC za Wrogów, których przechowują w swoich Lochach, a konkretnie:



- ◆ **W kolejności tur**, gracze zdobywają PC zgodnie z kafelkiem Projektu (zob. str. 38), który znajduje się tuż po prawej stronie znacznika Ery oraz z wszystkich kafelków nad nim.



Na koniec drugiej fazy Rady gracze podliczają swoje postępy na podstawie tego, co wskazuje pierwszy i drugi kafelku Projektu.

Na koniec, jeśli znacznik Ery nie dotarł jeszcze do ostatniego pola, Gracz Rozpoczynający zaczyna kolejną Erę od jego tury Klanu. Jeśli znacznik Ery znajduje się w tym momencie na ostatnim polu jego toru gra się kończy i przeprowadzana jest Punktacja Końcowa (zob. str. 27).



Rozgrywka kończy się natychmiast po zakończeniu trzeciej fazy Rady, gdy znacznik Ery dotrze do ostatniego pola. Gdy to następuje, zdobywane są Punkty Chwały, zgodnie z poniższymi wytycznymi:

KRÓLEWSKI TRON

Gracze, którzy zajmują pierwsze, drugie i trzecie miejsce pod względem największej liczby Wózków przy Królewskim Tronie, zdobywają odpowiednio 6, 3 i 1 PC. Jeśli kilku graczy remisuje, wygrywa go ten z remisujących, który ma więcej Wózków na najwyższych polach. Jeśli nadal jest remis, wygrywa go gracz, który ma więcej Wózków na kolejnym najwyższym poziomie, i tak dalej, aż do rozstrzygnięcia remisu. Jeśli remis nie zostanie rozstrzygnięty na żadnym poziomie, obaj gracze zdobywają pełną liczbę PC za sporne miejsce. Aby zdobyć PC z Królewskiego Tronu, gracz musi mieć tam co najmniej 1 Wózek.



Niebieski i Czerwony mają po 3 Wózki przy Tronie. Żółty ma 2, a Fioletowy nie ma żadnego. Niebieski i Czerwony mają po jednym Wózku na górnym poziomie (pola z Mythrallem) 1, więc sprawdzają następny poziom (pola ze Złotem). Niebieski ma 2 Wózki 2, a czerwony 1 3. Zatem Niebieski zdobywa 6 PC, Czerwony zdobywa 3 PC, a Żółty zdobywa 1 PC.



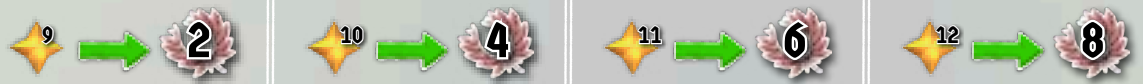
CELE

Każdy gracz sprawdza liczbę Osiągnięć, które zyskał. Jeśli zyskał co najmniej 4 Osiągnięcia, może odkryć i pokazać 1, wybrany przez niego jego kafelek Celu. Jeśli zyskał 8 lub więcej Osiągnięć, może odkryć 2 kafelki. Każdy gracz zdobywa PC za każdy odkryty przez niego kafelek Osiągnięć. Szczegóły dotyczące tych kafelków zostały wyjaśnione na str. 40.



OSIĄGNIĘCIA

Gracze zdobywają PC w zależności od liczby Osiągnięć, jakie zyskali na wszystkich torach.



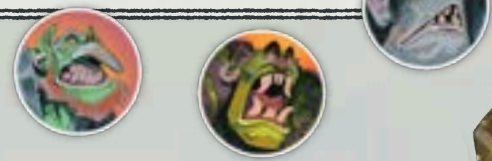
WROGOWIE W GÓRZE

Każdy gracz traci 2 PC za każdy kafelek Komnaty, na którym jest obecny (co najmniej 1 Budynek w jego kolorze), na którym znajduje się co najmniej 1 Wróg.

Należy pamiętać, że Filar styka się z 3 Komnatami, co oznacza, że można stracić do 6 PC, jeśli w każdej z tych Komnat znajduje się co najmniej 1 Wróg. W przypadku Bram, które dotyczą 2 Komnat, maksymalna strata może więc wynieść 4 PC.



Niebieski jest obecny w 3 Komnatach z co najmniej 1 pionem Wroga: 1, 2 i 4. Traci więc 6 PC. Żółty również jest obecny w 3 Komnatach z Wrogami: 1, 2 i 3, w związku z czym również traci 6 PC.





NARZĘDZIA

Każda kolumna na planszy Klanu gracza, w której wykuto nowe Narzędzia, może zapewnić premie na koniec gry. W każdej kolumnie mogą znajdować się maksymalnie 2 Narzędzia. Narzędzia początkowe nadrukowane na planszy Klanu **nie są brane pod uwagę przy obliczaniu tej premii**. Poniżej opisano premie dla każdej kolumny Narzędzi:



Za każdy różny rodzaj Reliktu, który posiadasz, niezależnie od tego, czy był użyty, zdobywasz tyle PC, ile wynosi liczba Wykutyh Narzędzi w tej kolumnie (maksymalnie 2 PC za każdy różny rodzaj Reliktu).

Różnymi Reliktami są te, które posiadają różne ilustracje. Występuje 6 różnych rodzajów Reliktów (zob. str. 16).



Niebieski ma 4 Relikty, z których 3 są różne. Wykuł 1 Narzędzie w kolumnie , więc zdobywa $3 \times 1 = 3$ PC.



Każdy Wróg (dowolnego rodzaju) przechowywany w Lochach twojego Klanu, zapewnia ci tyle PC, ile wynosi liczba Wykutyh Narzędzi w tej kolumnie (maksymalnie 2 PC na Wroga).



Niebieski ma 4 Wrogów w swoich Lochach. Wykuł 2 Narzędzia w kolumnie , więc zdobywa $4 \times 2 = 8$ PC.



Każda dzielnica (zob. str. 18), w której jesteś obecny (masz w niej co najmniej 1 Budynek), zapewnia ci tyle PC, ile wynosi liczba Wykutyh Narzędzi w tej kolumnie (maksymalnie 2 PC na dzielnicę, w której jesteś obecny). Należy pamiętać, że Filar może zaznaczyć twoją obecność w nawet 3 różnych dzielnicach, a Brama w 2 różnych dzielnicach.



Niebieski jest obecny w 6 różnych dzielnicach: 2, 3, 4, 5, 6 i 7. Wykuł 2 Narzędzia w kolumnie T, więc zdobywa $6 \times 2 = 12$ PC.



Każda Majestatyczna Budowla (Filar lub Brama) znajdująca się na twojej planszy Klanu lub Zbudowana przez ciebie w Komnatach Góry zapewnia ci tyle PC, ile wynosi liczba Wykutyh Narzędzi w tej kolumnie (maksymalnie 2 PC na Filar/Bramę).



Niebieski ma 1 Bramę na swojej planszy Klanu i zbudował 2 Filary w Komnatach Góry. Wykuł 2 Narzędzia w kolumnie B, więc zdobywa $3 \times 2 = 6$ PC.



POKRZEPIENIE I DODATKOWE ZASOBY

Zdobywasz 1 PC za każde sumę 3 jednostek (wartości z żetonów Pokrzepienia i liczba Zasobów).

Niebieski kończy rozgrywkę z żetonem Pokrzepienia +2, kolejnym żetonem Pokrzepienia +1 i 4 Zasobami (Żelazo, Złoto i 2 Mythralle). Łącznie ma 7 pozostałych jednostek, więc zdobywa 2 PC.



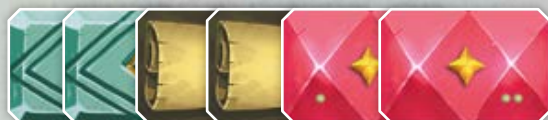
Po zsumowaniu wszystkich PC wygrywa gracz, który zdobył ich najwięcej! W przypadku remisu pod względem największej liczby PC, zwycięża ten z remisujących graczy, który zyskał najwięcej Osiągnięć. Jeśli nadal jest remis, gracze wspólnie odnoszą zwycięstwo, wznosząc toasty przy dwóch rogach krasnoludzkiego piwa.



RADA STARSZYCH KRASNOLUDÓW NIE JEST ZNANA ZE SWOJEJ ULEGŁOŚCI. TA GRUPA STARYCH KRASNOLUDÓW NIE STRONI OD CIĘŻKIEJ PRACY. NIE MOŻESZ POZWOLIĆ, ABY SZTANDARY TWOJEGO KLANU BYŁY CHŁOSTANE BICZEM HAŃBY I OBOJĘTNOŚCI!

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotuj rozgrywkę 2-osobową według standardowych zasad. Przygotuj planszę Główną w standardowy sposób, z jednym wyjątkiem:



Odkryj 2 kafelki Startowe, 2 kafelki Tradycji, 2 kafelki Celu I i 2 kafelki Celu II. Wybierz po 1 kafelku każdego rodzaju, a pozostałe odłóż do pudełka. Przygotuj Radę Starszych w następujący sposób:

- 1 Umieść planszę Rady Starszych z boku twojej planszy Klanu.
- 2 Umieść wybrany kafelek Poziomu Trudności na odpowiednim miejscu. Określa on liczbę PC, które Rada Starszych zdobywa na koniec gry. Na początek zalecamy wybranie Normalnego Poziomu Trudności (zob. str. 34).
- 3 Weź karty Narzędzi Rady Starszych i podziel je według 4 rodzajów, tworząc 4 talie. Następnie potasuj każdą z tych talii osobno zakryte i dobrać losowo 1 Kłof, 1 Topór, 1 Cyrkiel i 1 Wózek, tworząc w ten sposób zakrytą talię z 4 różnymi Narzędziami. Potasuj ją i umieść po lewej stronie planszy Rady Starszych. Są to podstawowe Narzędzia Rady Starszych i możliwe, że nigdy nie dowiesz się, co się w niej znajduje. Od teraz ta talia będzie nazywana talią "Dostępnych Narzędzi".
- 4 Potasuj razem wszystkie pozostałe karty zakryte (po 3 karty każdego rodzaju), tworząc z nich talię. Potasuj tę talię i umieść ją nad górną krawędzią planszy Rady starszych, obróconą o 90 stopni. Są to Narzędzia, które Rada Starszych może stworzyć w trakcie rozgrywki. Nigdy nie możesz sprawdzać, co znajduje się w tej talii. Od teraz ta talia będzie nazywana talią "Kuźni Rady Starszych". Gdy Rada Starszych wykuje Narzędzie, zostanie ono dobrane z tej talii (zob. Nagrody Rady Starszych, str. 33).
- 5 Wybierz dla Rady Starszych dowolny kolor, inny od twojego, i umieść:
 - 1 Wszystkie Domy i Warsztaty w tym kolorze na odpowiednich polach wskazanych na jej planszy.
 - 2 Filary i Bramy na polach budowy Majestatycznej Budowli na planszy Głównej (obok twoich).
 - 3 Jej znacznik Klanu na polu "5" oznaczający jej PC oraz po 1 jej znaczniku Klanu na polu startowym każdego z 3 torów.
 - 4 Wszystkie pozostałe Wózki i jej znaczniki Klanu odłóż obok jej planszy. Będą one wykorzystywane do transportu materiałów na miejsca budowy Majestatycznych Budowli oraz Królewskiego Tronu.
 - 5 Odłóż wszystkie jej pionoy Krasnoludków do pudełka. Rad Starszych ich nie używa.
- 6 Na koniec weź znacznik Gracza Rozpoczynającego. Będziesz odpowiedzialny za wywołanie fazy Rady.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się według standardowych zasad, z wyjątkiem zmian opisanych poniżej.

SZCZEGÓLNE UWAGI DOTYCZĄCE DECYZJI RADY STARSZYCH

Na planszy Głównej są wskazane wartości kości obok niektórych rodzajów kafelków, 6 miejsc budowy Majestatycznych Budowli i 5 rzędów Komnat Góry. Wartości te determinują **wybory**, jakie podejmie Rada Starszych w trakcie swojej tury, wykonując Akcje w tych obszarach. Tak więc, gdy widzisz słowo "**wybiera**" (lub synonimy bądź pochodne), oznacza to, że Rada Starszych musi rzucić jej kością:

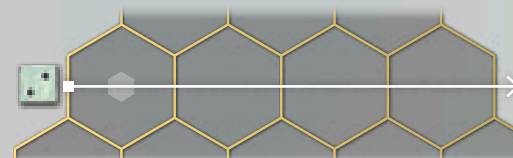
- ◆ **Gdy Rada Starszych musi wybrać kafelek Gruz, kafelek Tradycji, Zdobienie lub Królewską Monetę:** rzucić kością Rady Starszych, która bierze komponent znajdujący się na polu wskazanym przez wartość na kości.



- ◆ **Gdy Rada Starszych musi wybrać miejsce budowy Monumentalnej Budowli:** rzucaj kością Rady Starszych do momentu, aż wypadnie wartość wskazująca miejsce, na którym nie umieszczono jeszcze żadnego z Wózków w kolorze Rady Starszych.



- ◆ **Gdy Rada Starszych musi wybrać rząd w Komnatach Góry:** czasami Rada Starszych musi wybrać rząd w Komnatach Góry, w którym postawi Budynek, odkryje Komnatę lub pokona Wrogów. Aby tego dokonać, rzuć kością Rady Starszych, która wybiera rząd wskazany przez wynik na kości.



TURA RADY STARSZYCH

Gdy jest tura Rady Starszych, musisz wykonać poniższe czynności w podanej kolejności.

- 1 Odkryj wierzchnią kartę z talii Dostępnych Narzędzi, którą Rada Starszych ma po lewej stronie jej planszy. Umieść tę kartę odkrytą po prawej stronie planszy Rady Starszych. To stos "Odrzuconych Narzędzi". Jeśli Rada Starszych nie ma żadnych Dostępnych Narzędzi, potasuj wszystkie Odrzucone Narzędzia, aby utworzyć nową talię i umieść ją po lewej stronie planszy Rady Starszych.
- 2 Następnie wykonaj Akcje wskazane na odkrytym Narzędziu, ściśle przestrzegając kolejności 4 wskazanych kroków, od góry do dołu (zob. Akcje Narzędzi poniżej).
- 3 Rada Starszych kończy swoją turę.



AKCJE NARZĘDZI

W swojej turze Rada Starszych aktywuje Akcje, korzystając z karty Narzędzia, która została odkryta. Warto zwrócić uwagę na to, że wszystkie Narzędzia tego samego rodzaju wskazują 3 identyczne Akcje, a po nich wskazana jest nagroda, która różni się w zależności od danej karty. Oznacza to, że dla każdego Narzędzia należy wykonać łącznie 4 kroki.

Poniżej opisano Akcje każdego Narzędzia wraz z nagrodą, którą Rada Starszych zyskuje po wykonaniu tych Akcji:



KILOF
KOPANIE



TOPÓR
WALKA



WÓZEK
TRANSPORT

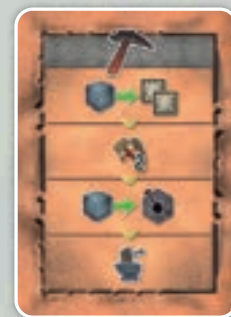


CYRKIEL
BUDOWA

KILOF – KOPANIE



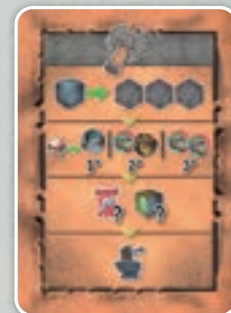
- ◆ Najpierw rzucaj kością Rady Starszych tyle razy, ile potrzeba, aby **wybrała** 2 różne kafelki Gruz u spośród tych znajdujących się na planszy Głównej. Są one odrzucane. Pamiętaj, że **Rada Starszych nie zyskuje Zasobów**.
- ◆ Następnie Rada Starszych poruszają się o 2 pola do przodu na torze Kopalni. Rada Starszych zyskuje również Relikt (zob. Nagrody Rady Starszych, poniżej).
- ◆ Następnie **wybiera** rząd w Komnatach Góry i odkrywa zakryty kafelek Komnaty, który znajduje się najbardziej z lewej strony w tym rzędzie. Jeżeli wszystkie Komnaty w danym rzędzie zostały już odkryte, Rada Starszych **wybiera** inny rząd. Po wybraniu kafelka przyznawana jest nagroda, Komnata zostaje odkryta, a wskazana liczba Wrogów zostaje umieszczona w tej Komnacie.
- ◆ Na koniec Rada Starszych zyskuje nagrodę (zob. Nagrody Rady Starszych, str. 33).



TOPÓR – WALKA



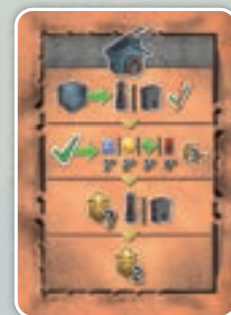
- ◆ Najpierw Rada Starszych **wybiera** rząd w Komnatach Góry, w którym może spełnić jedno z poniższych wymagań (w wypisanej kolejności preferencji): co najmniej 1 Troll lub co najmniej 1 Ork i 1 Goblin lub co najmniej 2 Gobliny.
- ◆ Zaczynając od Komnaty znajdującej się najbardziej z lewej w tym rzędzie, Rada Starszych pokonuje 1 Trolla; jeśli nie ma Trolla, pokonuje pierwszego Orka i pierwszego Goblina; a jeśli nie ma Orków, pokonuje pierwsze 2 Gobliny. Pokonani Wrogowie są umieszczani w Lochach na planszy Rady Starszych.
- ◆ Jeśli w Komnatach Góry nie ma rzędu z Trollem lub z Orkiem i Goblinem lub z 2 Goblinami, Rada Starszych zamiast tego zdobywa 4 PC.
- ◆ Następnie Rada Starszych zyskuje nagrody za pokonanych Wrogów. Pamiętaj, że nigdy nie zdobywa Zasobów (zob. Nagrody Rady Starszych, str. 33).
- ◆ Na koniec Rada Starszych zyskuje nagrodę (zob. Nagrody Rady Starszych, str. 33).

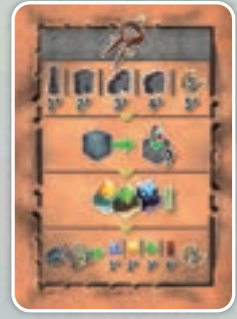


WÓZEK – TRANSPORT



- ◆ Najpierw Rada Starszych **wybiera** miejsce budowy Majestatycznej Budowli, do którego nie dostarczyła jeszcze Zasobów.
- ◆ Po wybraniu miejsca budowy, Rada Starszych zapełnia na nim tyle pól, ile łącznie potrzeba dostaw dla tego miejsca budowy (czyli 1, 2 albo 3) za pomocą jej Wózków. Priorytetem jest zapełnienie miejsca z Mythrallem, następnie ze Złotem, potem ze Szmaragdami i na końcu z Żelazem. Umieszcza 1 Wózek w każdym miejscu i standardowo zdobywa PC za dostarczanie zasobów. Pamiętaj, że Rada Starszych nie zyskuje Zasobów, więc nie musi ich odrzucać, aby ukończyć Majestatyczną Budowlę.
- ◆ Rada Starszych zyskuje Filar lub Bramę, którą właśnie ukończyła i umieszcza ją na swojej planszy. Następnie umieszcza swój znacznik Klanu na miejsca budowy Majestatycznej Budowli, na miejscu najbardziej z lewej, zyskując w ten sposób możliwość ruchu do przodu na torze Dworu Królewskiego.
- ◆ Na koniec Rada Starszych zyskuje nagrodę (zob. Nagrody Rady Starszych, str. 33).





CYRKIEL – BUDOWA

- ◆ Najpierw Rada Starszych ustala, który Budynek, spośród tych dostępnych na jej planszy, zostanie wybudowany. Priorytetem jest budowa Filaru. Jeśli nie jest dostępny, wybuduje Bramę. Jeśli nie jest dostępna, wybuduje Warsztat. Jeśli nie jest dostępny, wybuduje Dom. Jeśli na planszy Rady Starszych nie ma żadnych Budynków, Rada Starszych zamiast tego zdobywa 5 PC.
- ◆ Następnie musi **wybrać**, w której Komnacie wybuduje wybrany Budynek. W zależności od tego, jaki Budynek jest budowany, istnieją różne sposoby postępowania:



JEŚLI JEST TO FILAR: rzuć kością Rady Starszych, aby **wybrać** 1 z 6 Komnat wskazanych na diagramie na planszy Rady Starszych. Jeśli Komnata nie została jeszcze odkryta i ujawniona, rzuć ponownie kością Rady Starszych. Po wybraniu odkrytej Komnaty należy umieścić Filar w pierwszym punkcie (poruszając się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), który łączy się z 2 innymi odkrytymi Komnatami i w którym nie ma żadnego innego Filaru. W ten sposób Filar będzie znajdował się w kontakcie z 3 odkrytymi Komnatami (jak zwykle). **Ten Filar może zostać zbudowany obok innego Filaru** (należy zignorować zasadę minimalnej odległości).



JEŚLI JEST TO BRAMA: rzuć kością Rady Starszych, aby **wybrać** 1 z 6 Komnat wskazanych na diagramie na planszy Rady Starszych. Jeśli Komnata nie została jeszcze odkryta i ujawniona, rzuć ponownie kością Rady Starszych. Po wybraniu odkrytej Komnaty należy umieścić Bramę na pierwszej krawędzi (poruszając się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), która łączy się z inną odkrytą Komnatą i na której nie ma żadnej innej Bramy. W ten sposób Brama będzie znajdowała się w kontakcie z 2 odkrytymi Komnatami (jak zwykle). **Ta Brama może dotykać Komnaty, która dotyka innej Bramy.**



JEŚLI JEST TO WARSZTAT LUB DOM: Rada Starszych **wybiera** rząd Komnat Góry, w którym znajduje się Komnata z co najmniej 1 dostępnym miejscem na Dom lub Warsztat (jak zwykle). Następnie umieszcza Dom albo Warsztat w pierwszej Komnacie od lewej, w której jest dostępne miejsce. Rada Starszych **może posiadać 2 podstawowe Budynki (Dom lub Warsztat) w tej samej Komnacie.**

- ◆ Następnie zyskuje nagrody odpowiadające Budynkowi, który został właśnie zbudowany, oraz Złożom w połączonych Komnatach, zgodnie ze standardowymi zasadami:
 - Jeśli umieściła Filar, porusza się do przodu na torach.
 - Jeśli umieściła Bramę, zdobywa PC.
 - Jeśli umieściła Warsztat, wykuwa Narzędzie i/albo Zdobie Narzędzie.
 - Jeśli umieściła Dom, nic nie zyskuje.
 - Więcej szczegółów znajdziesz poniżej w sekcji Nagród Rady Starszych.
- ◆ Na koniec Rada Starszych zyskuje nagrodę (zob. Nagrody Rady Starszych poniżej).

NAGRODY RADY STARSZYCH

W swojej turze Rada Starszych zyskuje nagrody zgodnie ze standardowymi zasadami gry. Na przykład, jeśli odkryje kafelek Komnaty, zyskuje nagrodę wskazaną po drugiej stronie. Jeśli pokona Wroga, porusza się do przodu na torze Prestiżu i zyskuje nagrodę wskazaną na kości Wroga. Podobnie, gdy porusza się do przodu na torze i dociera do określonego pola lub stawia Budynek i zdobywa bonusy za Złoża, zdobywa nagrodę.

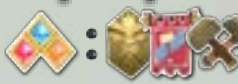
Poniżej przedstawiono szczegółowe kroki, które należy wykonać, w zależności od zdobytej nagrody:



Pozyskując Zasób dowolnego rodzaju: Rada Starszych nic nie zyskuje.



W przypadku konieczności ruchu na dowolnym torze: porusza się do przodu o odpowiednią liczbę pól na wskazanym torze. Jeśli dotrze do pól, które zapewniają jakikolwiek rodzaj kafelka lub Siłę, otrzymuje je w sposób opisany poniżej.



Uzyskując możliwość ruchu do przodu na dowolnym, wybranym przez nią torze: porusza się o 1 pole do przodu na **każdym** z 3 torów.



Uzyskując Pokrzepienie lub Wzmocnienie Krasnoluda: zamiast tego zdobywa 1 PC.



Podczas Wykuwania Narzędzia: bierze wierzchnią kartę z talii Kuźni Rady Starszych (nad jej planszą) i umieszcza ją na spodzie talii Dostępnych Narzędzi (po lewej stronie jej planszy). Jeśli nie ma Dostępnych Narzędzi, i tak umieszcza tam Wykute Narzędzie, tworząc talię Dostępnych Narzędzi składający się z jednej karty. Jeżeli w Kuźni nie ma już żadnych Narzędzi, nic nie robi.



Podczas zyskiwania dowolnego rodzaju kafelka Tradycji, Królewskiej Monety lub Zdobienia Narzędzi: Rada Starszych **wybiera** go za pomocą kości Rady Starszych. Rada Starszych ignoruje wszelkie możliwe straty PC widoczne w miejscu każdej zdobytej Królewskiej Monety lub kafelka Tradycji, a także PC zdobywane przez Zdobienia. Następnie umieszcza zyskany komponent w strefie Magazynu na jej planszy (zob. Magazyn Rady Starszych).



Zyskując kafelek Reliktu: Rada Starszych zyskuje pierwszy kafelek Reliktu, zaczynając od góry, którego rodzaju ty (jako gracz) jeszcze nie zyskałeś. Jeśli wszystkie dostępne Relikty są tego samego rodzaju co te, które już posiadasz, Rada Starszych zyskuje ten, który znajduje się najwyżej.



Podczas dostaw do Królewskiego Tronu: Rada Starszych zakrywa swoimi Wózkami tyle pól dostaw, na ile pozwala nagroda, przy czym priorytetem jest zakrycie Mythrallu, następnie Złota, potem Szmaragdu i na końcu Żelaza. Rada Starszych umieszcza Wózek w każdym miejscu i standardowo zdobywa PC za dostarczanie zasobów. Pamiętaj, że Rada Starszych nie zyskuje fizycznie Zasobów, więc nie musi ich odrzucać, aby budować Królewski Tron.



Gdy Rada Starszych musi usunąć pion Orka lub Goblina: **wybiera** rząd w Komnatach Góry, w którym znajduje się co najmniej 1 Ork. Jeśli nie ma Orków, **wybiera** rząd, w którym znajduje się co najmniej 1 Goblin. Zaczynając od Komnaty położonej najbardziej z lewej w wybranym rzędzie, pokonuje pierwszego Orka/Goblina, którego napotka. Następnie standardowo zyskuje nagrody za pokonanie Wrogów. W rzadkim przypadku, gdy w żadnej Komnacie nie ma Wrogów, Rada Starszych nie robi nic.



Gdy Rada Starszych musi umieścić Dom lub Warsztat: zachowuje się tak, jak określono w Akcji Cyrkla, ale umieszcza dokładnie 1 Dom albo 1 Warsztat (w zależności od tego, co wskazuje nagroda). Standardowo, nagroda za Złóża przyznawana jest na podstawie miejsca umieszczenia Budynku.

MAGAZYN RADY STARZYCH

W miarę postępów w grze Rada Starszych będzie zyskiwać kafelki Tradycji, Zdobienia, Relikty i Królewskie Monety. Umieszczając je w jej Magazynie, Rada Starszych zdobędzie na koniec gry PC w oparciu liczbę posiadanych kafelków (bez względu na ich rodzaj), w zależności od wybranego poziomu trudności rozgrywki.



FAZA RADY

W tej fazie Rada Starszych zdobywa PC w następujący sposób:

- ◆ 1 PC za każdą parę Goblinów, za każdego Orka i za każdego Trolla w ich Lochach. Rada Starszych ma nieskończoną liczbę Kluczy, dlatego nigdy nie odrzuca pionów Wroga w tej fazie.
- ◆ 1 / 1 / 2 PC za każdy Budynek, który posiada w Komnatach Góry, odpowiednio w 1. / 2. / 3. fazie Rady.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Rada zdobywa PC na koniec gry w zależności od poziomu trudności. Oznaczenie poziomu trudności określa liczbę zdobywanych PC:

- ◆ 1 PC (normalny) / 1 PC (trudny) / 2 PC (eksperski) za każdy kafelek Tradycji, każde Zdobienie i każdą Królewską Monetę, które znajdują się w Magazynie Rady Starszych.
- ◆ 1 PC (normalny) / 2 PC (trudny) / 2 PC (eksperski) za każde Osiągnięcie zdobyte na 3 torach i za każdy kafelek Narzędzi, który jest dostępny lub znajduje się na jej stosie Odrzuconych Narzędzi. Narzędzia znajdujące się nad planszą Rady Starszych nie są liczone.
- ◆ PC za jej Wózki przy Królewskim Tronie, zgodnie ze standardowymi zasadami gry: 6 PC, jeśli ma najwięcej Wózków, 3 PC, jeśli masz ich więcej niż Rada Starszych, lub 0 PC, jeśli nie umieściła żadnych Wózków przy Królewskim Tronie. W przypadku remisu stosuje się standardowe zasady.



ZDOBIENIA



Krasnoludy potrafią wykuwać Zdobienia, które następnie osadzają w swoich Narzędziach. Każde Narzędzie można Ozdobić pojedynczym Zdobieniem w przypisanym kolorze. Efekty Zdobienia są zawsze opcjonalne i wykorzystuje się je w trakcie tury Klanu, przed albo po wykonaniu Akcji Narzędzia. Poniżej opisano konkretne efekty Zdobień:



Zwiększ o 1 Siłę Krasnoluda przypisanego do tego Narzędzia do końca tury.



Pokonaj 1 Goblina, aby skorzystać z premii zielonej kości Wroga i umieść go w Lochach na twojej planszy Klanu.



Pokonaj 1 Orka albo 1 Goblina, aby zyskać premię z zielonej lub ciemnozielonej kości Wroga (w zależności od tego, który Wróg został pokonany), a następnie umieść go w Lochach na twojej planszy Klanu. Dodatkowo, jeśli pokonałeś 1 Orka, porusz się o 1 pole do przodu na torze Prestiżu.



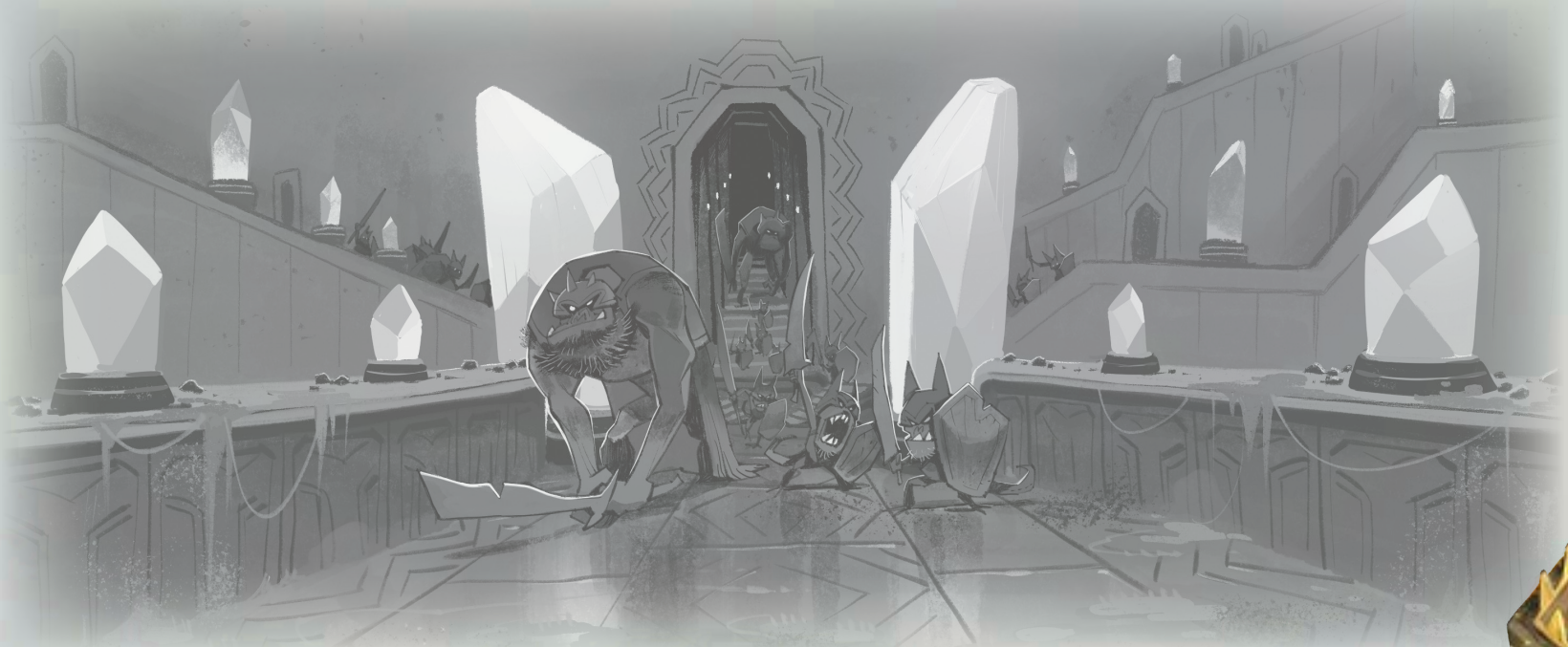
Dostarcz 1 Zasób na miejsce budowy Majestatycznej Budowli, postępując zgodnie ze standardowymi zasadami Akcji Transportu (zob. str. 20).



Zbuduj 1 dostępny Dom, postępując zgodnie ze standardowymi zasadami Akcji Budowy (zob. str. 23).



Ozdób Narzędzie, postępując zgodnie ze standardowymi zasadami (zob. str. 11).



KULTURA KRASNOLUDÓW CZCI TYSIĄCLETNIĘ TRADYCJE OBYCZAJÓW ICH PRZODKÓW, A KLANY STARAJĄ SIĘ ODDAWAĆ HOŁD TYM, KTÓRZY BYLI PRZED NIMI.

Te kafelki zapewniają potężne bonusy, które aktywują się za każdym razem, gdy spełnisz wskazane wymaganie.



ZYSKAJ KAFELEK TRADYCJI. Wybierz jeden kafelek Tradycji dostępny na planszy Głównej (niektóre z nich mają koszt w PC, który należy opłacić) i umieść go na twojej planszy Klanu. **Od tego momentu** zyskujesz bonus (wskazany po prawej stronie kafelka) za każdym razem, gdy spełnisz warunek (wskazany po lewej stronie kafelka).

Poniżej przedstawiono szczegóły dotyczące kafelków Tradycji. Sprawdź numer kafelka, aby poznać bonus i wymagania:



Te 4 Tradycje działają w ten sam sposób, ale każda z nich dotyczy innego Narzędzia. Gdy przypiszesz Krasnoluda do Kiloła / Wózka / Topora / Cyrkla, zyskuje on dodatkowo +1 do Siły do podstawowej Akcji tego Narzędzia. Ta premia nie aktywuje się, jeśli Krasnolud jest przypisany do Książki.



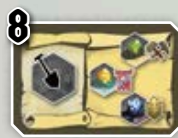
5 Transportując Żelazo lub Szmaragd, zdobywasz 2 PC (zamiast 1 PC) za każdą dostarczoną sztukę Żelaza lub Szmaragdu.



6 W fazie Rady, po sprawdzeniu liczby Kluczy podczas punktowania Wrogów w twoich Lochach, zdobywasz 2 PC za każdą grupę składającą się z 1 Goblina, 1 Orka i 1 Trolla, którą masz w twoich Lochach.



7 Odkrywając kafelek Komnaty, zdobywasz 1 / 2 / 2 PC, jeśli odkryte Złoże to odpowiednio Szmaragd / Złoto / Mythrall.



8 Po odkryciu kafelka Komnaty, porusz się o 1 pole do przodu na torze Kopalni / Prestiżu / Dworu Królewskiego, jeśli odkryte Złoże to odpowiednio Szmaragd / Złoto / Mythrall.



9 Po Ozdobieniu Narzędzia natychmiast wykonaj Akcję wskazaną na Zdobieniu, jeśli jest srebrne, albo zdobądź 1 PC, jeśli jest złote. To PC zdobywane dodatkowo do tych, które są standardowo zdobywane podczas wykonywania tej Akcji.



10 Za każdym razem, gdy zyskujesz premię wskazaną na dowolnej z 3 kości Wroga, możesz zamiast tego wybrać premię wskazaną na dowolnej z jej ścianek. Następnie standardowo rzuć kośćmi, z których premii skorzystałeś.



11 Twoim Krasnoludom wystarczą 2 punkty Siły (zamiast 3), aby pokonywać wrogich Trolli.



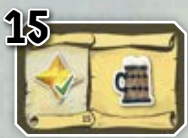
12 W każdej fazie Rady możesz dostarczyć Zasoby na Królewski Tron, zgodnie ze standardowymi zasadami.



13 Za każdym razem, gdy wykuwasz Narzędzie, porusz się o 1 pole do przodu na 1 z 3 torów, wybranym przez siebie.



14 Za każdym razem, gdy zyskujesz Relikt, możesz wybrać dowolny, bez względu na swoją pozycję na torze Kopalni.



15 Za każdym razem, gdy zyskujesz Osiągnięcie na dowolnym z 3 torów, zyskujesz 1 żeton Pokrzepienia +1.



16 W każdej fazie Rady zdobywasz 1 PC za każdy Filar i każdą Bramę, które zbudowałeś w Komnatach Góry lub które znajdują się na twojej planszy Klanu.



17 W każdej fazie Rady zyskujesz wybraną premię wskazaną na jednej z widocznych Królewskich Monet na planszy Głównej (ignoruj PC wskazane na miejscu tej Monety). Wybrana Moneta pozostaje na planszy Głównej.



18 Za każdym razem, gdy zyskujesz element Bramy lub Filaru (gdy wszystkie twoje dostawy na danym miejscu budowy Majestatycznej Budowli zostaną ukończone), zyskujesz 1 żeton Pokrzepienia +1 i poruszyć się o 1 pole do przodu na torze Dworu Królewskiego.



19 W każdej fazie Rady zdobywasz 1 PC za każdy Relikt, który posiadasz, niezależnie od tego, czy został on użyty.



20 Gdy aktywujesz Relikt (na początku albo na końcu twojej tury), nadal jest on używany, ale zamiast wykonać wskazaną na nim Akcję, możesz wykonać Akcję wskazaną na dowolnym z Reliktów widocznych na planszy Głównej. Relikt na planszy Głównej pozostaje na swoim miejscu i nie jest traktowany jako użyty.



21 W każdej fazie Rady zdobywasz 1 PC za każde 2 Budynki dowolnego rodzaju, które wybudowałeś w Komnatach Góry. Zdobywane w ten sposób PC są zaokrąglane w dół (w razie potrzeby).



22 Podczas Punktacji Końcowej możesz zyskać 2 dodatkowe Osiągnięcia. Osiągnięcia te nie aktywują bonusów na kafelkach Tradycji nr 15 i 23.



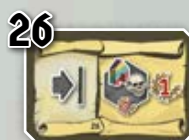
23 Za każdym razem, gdy zyskujesz Osiągnięcie na dowolnym z 3 torów, zdobywasz 1 PC.



24 Od tego momentu masz dodatkowy Klucz i dodatkowe miejsce Magazynu. Ten Klucz i miejsce Magazynu zapewniają PC przez kafelki Celów, które odpowiednio zapewniają PC za Klucze lub miejsca Magazynu.



25 Budując Domy lub Warsztaty, możesz umieścić je w Komnacie, w której już masz Dom lub Warsztat, jeśli jest tam miejsce na kolejny Budynek.



26 Podczas Punktacji Końcowej tracisz 1 PC (zamiast 2 PC) za każdą Komnatę, w której jesteś obecny (posiadasz w niej co najmniej 1 Budynek) i znajduje się tam co najmniej 1 Wróg.



27 Zyskujesz 1 żeton Pokrzepienia +1 za każdym razem, gdy zbudujesz Warsztat w Komnatach Góry.



28 Ignorujesz wszelkie koszty PC, gdy zyskujesz Królewskie Monety i kafelki Tradycji.



29 Gdy zbudujesz Dom w Komnatach Góry, możesz usunąć z tej Komnaty 1 wybranego przez siebie Wroga i umieścić go w twoich Lochach. Standardowe premie zyskiwane za pokonanie Wrogów nie są przyznawane (nie poruszasz się do przodu na torze Prestiżu, nie zyskujesz premii z kości Wroga w kolorze tego Wroga).



30 Podczas Punktacji Końcowej ten kafelek liczony jest jako Relikt dowolnego rodzaju, którego nie posiadasz. Oznacza to, że może to być nawet siódmy różny rodzaj Reliktu. Ten Relikt zapewnia PC zgodnie z kafelkiem Tradycji nr 19.



31 Każdy Klucz umożliwia ci posiadanie 2 Goblinów w twoich Lochach podczas fazy Rady (zamiast tylko 1 na Klucz).



32 Możesz budować Filary oddalone od siebie o 1 pole.



33 Możesz budować Bramy nawet jeśli w jednej z Komnat, w której ma zostać postawiona, znajduje się Brama innego gracza.



34 Gdy zbudujesz Filar, możesz przesunąć 1 dowolnego Wroga z Komnaty Góry o 2 Komnaty lub dowolnych 2 Wrogów o 1 Komnatę każdego (w każdej Komnacie może znajdować się maksymalnie 3 Wrogów).



35 Gdy budujesz Bramę, możesz wzmocnić 1 z twoich Krasnoludów, postępując według standardowych zasad.



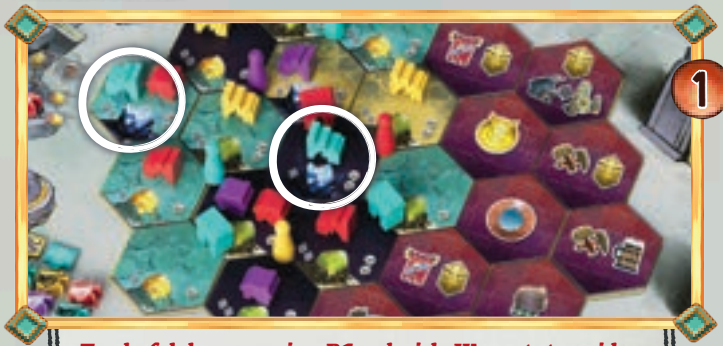
36 Podczas każdej fazy Rady zdobywasz 1 PC oraz możesz przenieść dowolnego Wroga do sąsiedniej Komnaty (w każdej Komnacie może znajdować się maksymalnie 3 Wrogów).

PROJEKTY

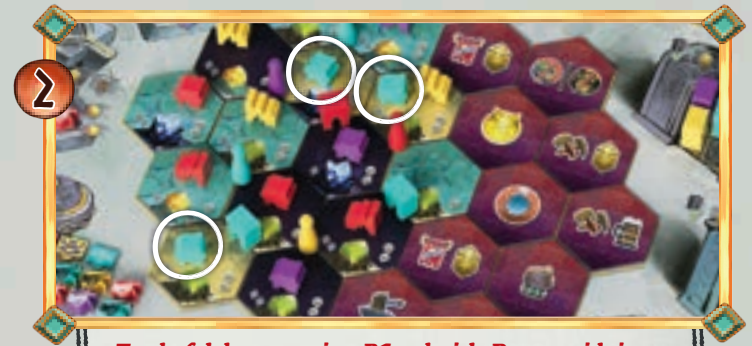


Na koniec każdej fazy Rady, każdy gracz zdobywa PC zgodnie ze wskazaniem na kafelku Projektu obok znacznika Ery, a także na wszystkich kafelkach nad nim (zob. faza Rady, str. 26). Każdy kafelek Projektu wskazuje wymagania budowy. Za każdy Budynek, który posiadasz w Komnatach Góry i który spełnia ten wymóg, zdobywasz wskazaną liczbę PC.

DOMY I WARSZTATY UMIESZCZONE W KOMNATACH: KOLORY I ZŁOŻA



Ten kafelek zapewnia 1 PC za każdy Warsztat znajdujący się w Komnatach ze Złożem Mythrallu. Niebieski ma 2 Warsztaty w tych Komnatach, więc zdobywa 2 PC.

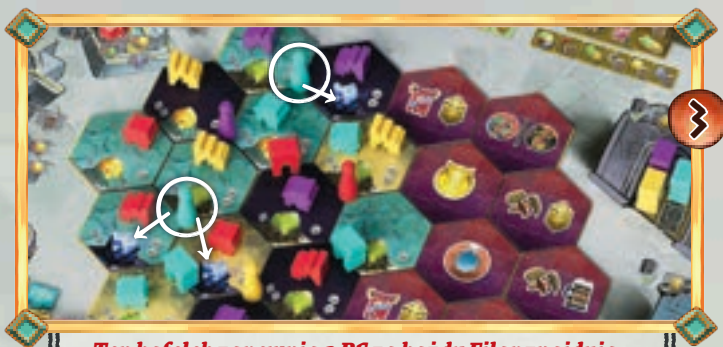


Ten kafelek zapewnia 2 PC za każdy Dom znajdujący się w żółtych Komnatach. Niebieski ma 3 Domy w tych Komnatach, więc zdobywa 6 PC.

BRAMY I FILARY UMIESZCZONE W KOMNATACH: KOLORY I ZŁOŻA



Zyskaj premie zapewniane przez wszystkie Komnaty, które dotykają.



Ten kafelek zapewnia 2 PC za każdy Filar znajdujący się w Komnatach ze Złożem Mythrallu. Niebieski ma jeden Filar w 2 Komnatach ze Złożami Mythrallu i kolejny Filar w Komnacie ze Złożami Mythrallu, więc zdobywa 6 PC.



Ten kafelek zapewnia 2 PC za każdą Bramę znajdującą się w czarnych Komnatach i 1 PC za te w niebieskich Komnatach. Niebieski ma 2 Bramy, jedna znajduje się w dwóch czarnych Komnatach, druga w żółtej i niebieskiej Komnacie, więc zdobywa 5 PC.

SPECJALNE PROJEKTY



Wybierz 1 z twoich Bram: zdobądź 1 PC za każdą Komnatę, która wchodzi w skład dzielnic mających kontakt z tą Bramą.

Niebieski ma Bramę, która dotyka żółtej dzielnicy składającej się z 3 Komnat (1) i niebieskiej dzielnicy składającej się z 4 Komnat (2). Zdobywa 7 PC.



Wybierz 1 z twoich Filarów: zdobądź 1 PC za każdą Komnatę, która wchodzi w skład dzielnic mających kontakt z tym Filarem.

Niebieski ma Filar, który dotyka żółtej dzielnicy składającą się z 1 Komnaty (1), niebieskiej dzielnicy składającej się z 3 Komnat (2) i czarnej dzielnicy składającej się z 4 Komnat (3). Zdobywa 8 PC.



Zdobądź 2 PC za każdy różny rodzaj Budynku, który zbudowałeś w Komnatach Góry.

Niebieski zbudował 3 Domy, 4 Warsztaty, 2 Filary i 2 Bramy. Zdobywa 8 PC za zbudowanie 4 rodzajów Budynków.



Zdobądź 1 PC za każdą Komnatę, w której znajduje się co najmniej 1 twój Budynek i w której nie ma żadnych pionów Wroga.

Niebieski jest obecny w 6 Komnatach, w 2 z nich znajduje się co najmniej 1 pion Wroga. Zdobywa 4 PC za 4 Komnaty bez Wrogów.



Wybierz 1 z twoich Filarów: zdobądź 1 PC za każdy Dom i każdy Warsztat należący do dowolnego gracza, który znajduje się w 3 Komnatach mających kontakt z wybranym Filarem.

Niebieski ma Filar, który dotyka łącznie 3 Komnat z 2 Domami i 4 Warsztatami. Zdobywa 6 PC.



Każdy z twoich Warsztatów zapewnia ci 1 PC za każdy Dom, jaki dowolny gracz ma w Komnacie sąsiadującej z tą, w której znajduje się twój Warsztat. Żaden Dom, który znajduje się w tej samej Komnacie co twój Warsztat, nie jest brany pod uwagę.

Niebieski posiada 3 Warsztaty. Pierwszy ma 4 Domy w sąsiadujących Komnatach. Drugi ma 2 Domy w sąsiadujących Komnatach. Trzeci ma 3 Domy w sąsiadujących Komnatach. Łącznie zdobywa 9 PC.



STARSI KLANU WYDAJĄ DYREKTYWY, KTÓRE MUSZĄ ZOSTAĆ WYPEŁNIONE, ABY MÓC ODDAĆ HOŁD NASZYM PRZODKOM.



Na początku rozgrywki każdy gracz otrzymuje 2 kafelki Celów, które mogą zapewnić PC za spełnienie różnych warunków na koniec gry. Te kafelki pozostają zakryte aż do końca gry, ale każdy gracz może w dowolnym momencie podglądać te, które znajdują się na jego planszy Klanu.

Aby odkryć jeden z kafelków Celu, gracz musi zyskać co najmniej 4 Osiągnięcia w dowolnej kombinacji na 3 torach (Dwór Królewski, Prestiż i Kopalnia). Aby odkryć drugi kafelek Celu, gracz musi zyskać minimum 8 Osiągnięć.

Niebieski zyskał z Osiągnięcia na torze Prestiżu, 1 na torze Kopalni i 1 kolejne na torze Dworu Królewskiego. Dzięki tym 4 Osiągnięciom może ujawnić 1 z 2 kafelków Celu.



Zdobywasz 1 PC za każde Narzędzie, które posiadasz, łącznie z 4 Narzędziami Początkowymi.



Zdobywasz 2 PC za każde Zdobienie, które masz w twoich Narzędziach.



Zdobywasz 2 PC za każdy zyskany przez ciebie Filar lub Bramę (niezależnie od tego, czy zostały zbudowane, czy nie).



Zdobywasz 1 PC za każdy Budynek, który zbudowałeś w Komnatach Góry.



Zdobywasz 3 PC za każdy Filar, który zbudowałeś w Komnatach Góry.



Zdobywasz 3 PC za każdą Bramę, którą zbudowałeś w Komnatach Góry.



Zdobywasz 2 PC za każdą Królewską Monetę, którą posiadasz.



Zdobywasz 2 PC za każdy kafelek Tradycji, który posiadasz, łącznie z kafelkiem początkowym.



Zdobywasz 1 PC za sumę punktów Siły, jaką posiadasz wśród wszystkich twoich Krasnoludów.



Zdobywasz 2 PC za każdy Klucz, który posiadasz w twoich Lochach, wliczając w to 2 początkowe i 1, który może pojawić się na kafelku Tradycji nr 24.



Zdobywasz 1 PC za każde dostępne miejsce Magazynu, wliczając w to 4 początkowe (niezależnie od tego, czy są użyte) oraz miejsce Magazynu zapewniane przez kafelek Tradycji nr 24.



Zdobywasz 2 PC za każdy różny rodzaj Reliktu, który posiadasz (niezależnie od tego, czy został użyty, czy nie).



TWÓRCY

AUTOR: Germán P. Millán

ILUSTRACJE: Enrique Fernández

REDAKCJA: David Esbrí

RENDER 3D: David González

TEKSTY ANGIELSKIE: Andrew Campbell i William Niebling

PROJEKT GRAFICZNY: Diego San Martín i Meeple Foundry



www.devirgames.com
DEVIR CONTENIDOS S.L.
 Via Augusta 153, Entl. 4,
 08021 - Barcelona



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
 ul. H. Sienkiewicza 13,
 44-190 Knurów
portal@portalgames.pl
 © 2026 Portal Games Sp. z o.o.
 (edycja polska)
 Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/covenant>