

OD 12 LAT

LORDS OF WATERDEEP

GRA PLANSZOWA



DUNGEONS & DRAGONS®

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Jak wygrać	4
Przygotowanie	4
Plansza	4
Agenci	4
Znaczniki punktów	5
Mata gracza	5
Poszukiwacze przygód	6
Pozostałe elementy	6
Budynki	6
Karty	7
Przebieg rozgrywki / sekwencje gry	8
Rozpoczęcie rundy / początek	8
Akcje w turze	8
Przydzielanie agentów	8
Wypełnianie zadań	10
Koniec rundy	11
Zakończenie gry	11
Punktacja końcowa	11
Dodatek 1: Budynki	12
Dodatek 2: Agenci	18
Dodatek 3: Lordowie Waterdeep	20
Dodatek 4: Wyjaśnienia	22
Słowniczek	22
Przechowywanie	23
Dodatek A: Karty Intrygi	24
Podsumowanie zasad	Tył okładki

Tłumaczenie: ADAM „pan_satyros” SŁOWINSKI
JACEK „palladinus” SZMANIA
KRYSTIAN „yildun” NOWEK
„nowik”

Skład DTP: KRYSTIAN „yildun” NOWEK

2

DUNGEONS & DRAGONS®

©2012 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH. Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ UK. Please retain for future reference. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, their respective logos, Lords of Waterdeep, and FORGOTTEN REALMS are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. **MADE IN CHINA.**

300-38851000-001-EN



TWÓRCY

Design	Rodney Thompson, Peter Lee
Development	Joe Huber, Peter Lee, Mons Johnson
Additional Development	Mike Turian
Editing	Jennifer Clarke Wilkes
D&D R&D	
Senior Group Manager	Mike Mearls
D&D	
Tabletop Games Manager	Rodney Thompson
D&D Senior Creative Director	Jon Schindehette
Art Director	Keven Smith
Graphic Design	Emi Tanji
Cover Illustration	Ralph Horsley
Game Board Illustration	Mike Schley
Card Illustrations	Eric Belisle, Steven Belledin, Zoltan Boros, Noah Bradley, Eric Deschamps, Wayne England, Jason Engle, Tony Foti, Tyler Jacobson, Todd Harris, Ron Lemen, Howard Lyon, Warren Mahy, Patrick McEvoy, Jim Nelson, Ralph Horsley, William O'Connor, Adam Paquette, Lucio Parrillo, David Rapoza, Richard Sardinha, Andrew Silver, Anne Stokes, Gabor Szikszai, Matias Tapia, Kev Walker, Tyler Walpole, Eva Widermann, Eric L. Williams, Matthew D. Wilson, Sam Wood, Ben Wootten, James Zhang
Prepress Manager	Jefferson Dunlap
D&D Brand Team	Liz Schuh, Kierin Chase, Laura Tømmervik, Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay, Hilary Ross
Imaging Technician	Carmen Cheung
Production Manager	Godot Gutierrez
Playtesting	Mark Anderson, Jennifer Clarke Wilkes, Mark Globus, Genevieve Gorman, Joe Huber, Mons Johnson, Scott Larabee, Peter Lee, Joe Ludwig, Nissa Ludwig, Mike Mearls, Christopher Perkins, Bill Slavicsek, Rodney Thompson, Jennifer Tatroe, Kevin Tatroe, Mike Turian



WPROWADZENIE

Witaj w Waterdeep, mieście bogactwa!
Jesteś Lordem Waterdeep, jednym z tajemniczych władców tego wielkiego miasta. Dzięki swoim agentom, rekrutujesz poszukiwaczy przygód, którzy pomogą ci w realizacji wielu zadań i osiągnięciu własnych celów.

Wszyscy Lordowie Waterdeep mają w sercu bezpieczeństwo swojego miasta, lecz każdy z nich ma również swoje własne plany.
Czy dzięki „ciemnym interesom”, najemnikom i przekupstwom pokierujesz miastem tak, by stać się największym z Lordów Waterdeep.



ELEMENTY GRY

Plansza

Instrukcja

Wypraska

5 mat graczy

100 kostek poszukiwaczy przygód:

25 kostek kapłanów (białe)

25 kostek wojowników (pomarańczowe)

25 kostek łotrzyków (czarne)

25 kostek czarodziejów (purpurowe)

33 drewniane elementy:

5 znaczników punktów

25 Agentów (pięć każdego koloru)

1 Ambasador

1 Porucznik

znacznik pierwszego gracza

121 kart:

11 kart Lordów Waterdeep

50 kart intryg

60 kart zadań

170 tekturowych elementów:

24 płytki budynków

45 znaczników kontroli budynków
(dziewięć każdego koloru)

60 złotych żetonów

50 o nominale 1

10 o nominale 5

36 żetonów punktów zwycięstwa

5 żetonów -100 punktów zwycięstwa

Przykład przygotowania gry (5 graczy)



JAK WYGRAĆ?

Gra **Lordowie Waterdeep** toczy się przez osiem **rund**. Wygrywa gracz, który na końcu rundy finałowej posiada największą **liczbę punktów**.

PRZYGOTOWANIE

Zanim przystąpisz do rozgrywki, musisz poświęcić chwilę na przygotowania.

PLANSZA

Plansza przedstawia dzielnice miasta Waterdeep. Blisko dolnej krawędzi planszy, znajdują się tor, na którym zaznacza się upływające rundy, natomiast wzdłuż zewnętrznej krawędzi przebiega tor punktacji.

Rozłóż i umieść planszę na środku stołu w niewielkiej odległości od wszystkich graczy.



Tor rund

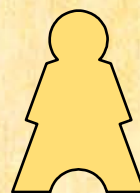
AGENCI

Jako Lord Waterdeep decydujesz gdzie przydzielić swoich **agentów**, którzy będą reprezentować twoje interesy w mieście. Każdy z agentów należy do jednej z pięciu tajnych organizacji, każda z nich reprezentowana jest w grze przez odpowiedni kolor figurek.

Każdy z graczy wybiera kolor organizacji, a następnie dobiera liczbę Agentów zgodnie z poniższą tabelą.

Dobrani agenci tworzą twoją **pulę agentów**. Połóż ich na swojej macie w obszarze puli agentów.

Liczba graczy	Ilość Agentów
2	4
3	3
4	2
5	2



Rycerze Tarczy



Straż Miejska



Bractwo
Srebrnych Gwiazd



Harfiarze



Czerwone Szarfy

Każdy gracz umieszcza jednego dodatkowego agenta w pobliżu piątego pola toru rund. Szóste (szare) pole zostanie użyte w przyszłych dodatkach do gry.



Dodatkowo gra zawiera dwóch neutralnych agentów: **Ambasadora** i **Porucznika**. Nie podlegają oni bezpośredniej kontroli żadnego z graczy, jednak mogą zostać dodani do puli gracza poprzez efekty gry.



Ambasador



Porucznik

ZNACZNIKI PUNKTÓW

Każdy gracz posiada okrągły, drewniany znacznik, który kolorem odpowiada jego agentom i organizacji. Umieście znaczniki punktów na torze punktacji na polu z oznaczonym cyfrą "0".



Rycerze Tarczy



Straż Miejska



Bractwo
Srebrnych Gwiazd



Harfiarze



Czerwone Szarfy

Znaczniki reprezentujące 100 punktów zwycięstwa są używane kiedy znacznik punktów minie pole "0" na torze punktacji.



100 punktów zwycięstwa



Znacznik Punktów zwycięstwa
Rycerzy Tarczy



Znacznik Punktów zwycięstwa
Straży Miejskiej



Znacznik Punktów zwycięstwa
Bractwa Srebrnych Gwiazd



Znacznik Punktów zwycięstwa
Harfiarzy



Znacznik Punktów zwycięstwa
Czerwonych Szarf



MATA GRACZA

Każdy gracz otrzymuje matę gracza, która kolorem odpowiada jego agentom. Pomaga to w śledzeniu aktualnie posiadanej przez graczy liczby zasobów.



Puła agentów (Agent Pool): to tu przechowujesz nieprzydzielonych jeszcze agentów (patrz: "Przydzielanie agenta" na stronie 8). Pod koniec każdej rundy wszyscy przydzieleni Agenci wracają do puli gracza.

Ukończone zadania (Completed Quests): Kiedy wykonasz zadanie, umieść kartę zadania w obszarze "Ukończonych zadań" (mata gracza). Zasady dotyczące wykonywania zadań znajdziesz na stronie 10.

Tawerna (Tavern): Na tym obszarze pozostają wynajęci przez ciebie poszukiwacze przygód, dopóki nie użyjesz ich do wypełnienia zadania. W Tawernie przechowywane jest również złoto.

POSZUKIWACZE PRZYGÓD

Twoi agenci wynajmują **poszukiwaczy przygód** – szlachetnych bohaterów lub zwykłych najemników, aby ci wykonywali różne zadania.

Istnieją cztery typy poszukiwaczy przygód, reprezentowane przez drewniane kostki: **Kapłani** (biały), **Wojownicy** (pomarańczowy), **Łotrzykowie** (czarny), **Czarodzieje** (purpurowy). Poszczególne misje wymagają poszukiwaczy przygód różnych profesji.

Wraz ze złotem (patrz niżej), kostki te tworzą **zasoby**. Umieść je nieopodal planszy w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.



Kapłani Wojownicy Łotrzykowie Czarodzieje

Jeżeli w zasobach nie ma wystarczającej liczby poszukiwaczy przygód wymaganego typu, możesz dobrać jedynie taką liczbę jaka jest dostępna

POZOSTAŁE ELEMENTY

Gra **Lordowie Waterdeep** zawiera również inne elementy opisane poniżej.

ZNACZNIKI KONTROLI BUDYNKÓW

Każdy gracz posiada pewną liczbę żetonów służących do oznaczania własności budynków, które nabył. Znaczniki te odpowiadają kolorem agentom gracza.



Knights of the Shield City Guard Silverstars



Harpers Red Sashes

ZŁOTO

W Waterdeep nic nie przychodzi łatwo. Agenci potrzebują sporej ilości pieniędzy, by interes się kręcił. **Złoto** jest potrzebne by kupić budynek, realizować zadania i płacić za inne efekty gry. Złoto jest reprezentowane przez żetony o nominale 1 i 5. Są one częścią zasobów. Umieść je nieopodal planszy w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.



PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Wykonując zadania zdobywasz **punkty zwycięstwa** (PZ). Niewkupione budynki gromadzą punkty zwycięstwa, reprezentowane przez odpowiednie żetony. Ponadto niektóre budynki i inne efekty gry zapewniają punkty zwycięstwa (PZ).

Umieść 3 żetony PZ na każdym z pól toru rundy.



Żeton punktów zwycięstwa (PZ)

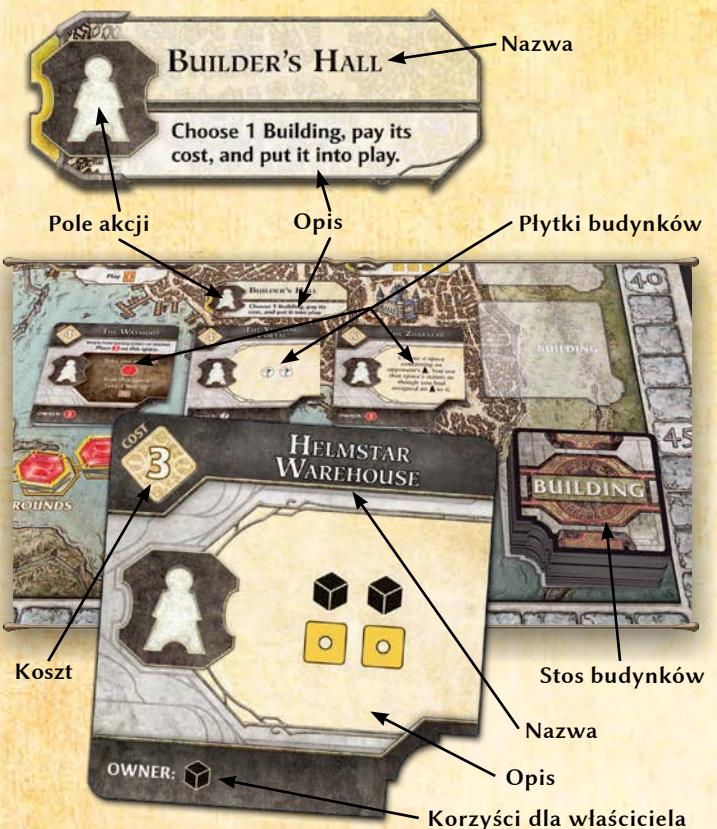


BUDYNKI

Plansza zawiera 9 **podstawowych budynków**, każdy z nich posiada jedno lub więcej pól akcji, do których można przydzielić Agentów. Patrz "Przydzielanie agenta" na stronie 8.

Plansza zawiera także **miejsca na płytki budynków**, które gracze mogą kupić i wprowadzić do gry. Aby rozpocząć grę, należy wylosować trzy płytki budynków i umieścić je na trzech polach w **gildii budowniczych**.

Pozostałe, zakryte płytki budynków tworzą stos, umieszczony w oznaczonym miejscu na planszy w pobliżu gildii budowniczych.



ODCZYTYWANIE BUDYNKÓW

Każdy budynek przedstawiony na planszy, czy też na płytce umieszczonej w gildii budowniczych zawiera ten sam rodzaj informacji. Patrz "Przydzielanie agenta" na stronie 8.

Nazwa (Name): odszukaj ją w Dodatku 1 na stronie 12 by uzyskać dokładniejsze informacje o danym budynku.

Koszt (Cost): ilość złota potrzebna do zakupu budynku; np. koszt wykupienia Magazynu Helmstara [Helmstar Warehouse] wynosi 3 sztuki złota.

Opis (Instructions): zasoby zapewniane przez budynek, którymi mogą być: poszukiwacze przygód, złoto, PZ, dociągnięcie karty i inne. Przykład: Helmstar Warehouse dostarcza 2 Łotrzyków i 2 sztuki złota.

Właściciel (Owner): gracz, który nabył budynek zyskuje wymienioną w tej sekcji korzyść, za każdym razem gdy inny gracz przydziela agenta do tego budynku (1 Łotrzyka w przypadku Helmstar Warehouse)

KARTY

Karty reprezentują zadania, jakie wykonują poszukiwacze przygód na twoich usługach, twoje podstępne manipulacje oraz tajne cele przybliżające cię do zwycięstwa.

KARTY LORDÓW

Waterdeep rządzą w tajemnicy wpływowe jednostki znane, jako Lordowie Waterdeep. Jedenaście kart Lordów Waterdeep (w skrócie "Karty Lordów") reprezentuje ich ukrytą tożsamość. Potasuj karty lordów, a następnie rozdaj każdemu z graczy po jednej, zakrytej karcie. Otrzymałą kartę zachowaj zakrytą - twoja tożsamość jest tajemnicą dla pozostałych graczy! Pozostałe karty lordów zwróć zakryte do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.

Każda karta Lorda dostarcza dodatkowe PZ za spełnienia określonych celów w czasie rozgrywki, cele te zostały wymienione na karcie. Np. Grając jako Khelben Arunsun, pod koniec rozgrywki otrzymujesz dodatkowe 4 PZ za każde wypełnione zadanie typu Wiedza Tajemna lub Walka.



Dodatek 3: „Lordowie Waterdeep” na stronie 20 podsumowuje zdolności wszystkich Lordów.

KARTY ZADAŃ

Jako Lord Waterdeep możesz realizować swoje interesy poprzez wypełnianie zadań, które reprezentowane są przez Karty zadań. Bardziej szczegółowe informacje o wypełnianiu zadań znajdziesz na stronie 9.

Potasuj karty zadań i rozdaj grającym po dwie odkryte karty. Tworzą one pulę aktywnych zadań, każdego z graczy.

Następnie połóż po jednej odkrytej karcie zadania, na każdym z czterech obszarów Karczmy Cliffwatch. Pozostałe zakryte karty zadań tworzą talię zadań. Umieść talię w wyznaczonym miejscu na planszy w pobliżu Karczmy Cliffwatch.



KARTY INTRYG

Karty intryg pozwalają ci na potajemne manipulowanie innymi w celu poszerzenia własnych wpływów. Bądź jednak ostrożny, inni Lordowie Waterdeep są również biegli w intrygach.

Potasuj karty intryg i rozdaj dwie zakryte karty każdemu z graczy. Zachowaj te karty zakryte przed przeciwnikami. Bardziej szczegółowe informacje o zagrywaniu kart intryg znajdziesz na stronie 9. Pozostałe zakryte karty Intryg tworzą talię intrygi. Umieść talię w wyznaczonym do tego miejscu na planszy w pobliżu Przystani Waterdeep.

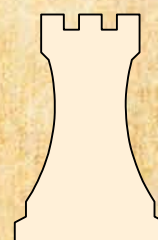
Ważne: W każdym wypadku gdy gracz ma pociągnąć kartę, a stos kart danego rodzaju jest pusty, potasuj wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych tego typu, w ten sposób stwórz nową talię i umieść ją zakrytą w odpowiednim miejscu na planszy. Karty zadań, które zostały wypełnione przez któregoś z graczy nie są ponownie tasowane.



ROZPOCZĘCIE GRY

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio odwiedził inne miasto. Przydziel graczowi rozpoczynającemu znacznik pierwszego gracza.

Gracz rozpoczynający otrzymuje 4 sztuki złota. Gracz po jego lewej stronie otrzymuje 5 sztuk złota i tak dalej [tzn. każdy kolejny gracz otrzymuje o 1 sztukę złota więcej od poprzedniego w kolejności gracza] aż do momentu kiedy wszyscy gracze otrzymają złoto.



Znacznik
Pierwszego Gracza

PRZEBIEG GRY

Gra **Lordowie Waterdeep** rozgrywana jest w **rundach**, w czasie których gracze na zmianę przydzielają swoich agentów do różnego rodzaju zadań (nie mylić z kartami zadań).

Gra kończy się po upływie 8 rund, a gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa (PZ) wygrywa.

POCZĄTEK RUNDY

Gra rozpoczyna się z trzema żetonami punktów zwycięstwa na każdym z pól toru rund, tak jak wspomniano w przygotowaniu. Żetony te wskazują, która runda jest aktualnie rozgrywana.

Na początku każdej rundy, usuń żetony z kolejnego pola toru rund i dodaj po jednym żetonie na każdy z odkrytych budynków w Gildii Budowniczych.

Przy zakupie/na początku rundy: niektóre budynki mają specjalne polecenia, które należy wykonać przy ich zakupie lub/i na początku każdej rundy. Jeśli któryś z nich jest w grze, zastosuj się do poleceń każdego z nich. (Zobacz „dodatek 1: Budynki” na stronie nr 12).

Jeśli wszystkie działania na początku rundy zostały wykonane, gracze mogą przystąpić do naprzemiennego wykonywania swoich tur, zaczynając od gracza rozpoczynającego.

Początek piątej rundy: każdy gracz bierze agenta odpowiedniego koloru z pola obok toru rund i dodaje do swojej puli agentów. Ten dodatkowy agent będzie dostępny do końca gry.

TURY GRACZY

Tura każdego z graczy następuje po kolei, zaczynając od gracza ze znacznikiem „Pierwszego gracza”, w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara.

W czasie swojej tury, jeśli masz dostępnego agenta, możesz wykonać jedną lub dwie z następujących akcji:

1. Przydzielenie agenta
2. Wypełnienie zadania



PRZYDZIELENIE AGENTA

Jeśli masz w swojej puli agentów, musisz **przydzielić** jednego z nich. Aby to zrobić, połóż go na niezajętym polu akcji jednego z budynków podstawowych lub takich, które zostały dołożone w trakcie gry. Nie możesz ustawić agenta na polu akcji, na którym stoi inny agent (zarówno twój jak i przeciwnika), ani na budynku, który nie został jeszcze wybudowany.

Po przydzieleniu agenta, wykonaj wszystkie polecenia związane z tym polem akcji. **Tę akcję możesz wykonać tylko raz.**

W czasie swojej tury nie możesz spasować. Jeśli masz dostępnych agentów, musisz przydzielić jednego z nich. (Jedynie w nielicznych przypadkach, w których nie masz możliwości wykonania akcji, musisz spasować).

Jeśli nie masz już dostępnych agentów, nie możesz wykonywać akcji w swoich turach. Do końca danej rundy, akcje wykonują jedynie kolejni gracze z dostępnymi agentami.

Kilka budynków podstawowych posiada specjalne zasady opisane poniżej. Szczegółowe działanie wszystkich budynków znajdziesz w Dodatku 1: Budynki na stronie 12 oraz w spisie budynków zaawansowanych.

BUDYNEK PODSTAWOWY

AURORA'S REALMS SHOP

Pole akcji

Nazwa

Opis

Koszt (w złocie)

Efekt na początku rundy

BUDYNEK ZAAWANSOWANY

THE GOLDEN HORN

Pole akcji

Korzyści dla właściciela

Znacznik kontroli

Opis

GILDIA BUDOWNICZYCH/BUILDER'S HALL

Gildia budowniczych pozwala na zakup płytki budynku, który może dodać nową akcję do gry. Za każdym razem, kiedy przydzielisz agenta do gildii budowniczych, wybierz jedną z dostępnych płytek budynków i zapłać jego koszt. Natychmiast zdobywasz PZ za ten budynek i kładziesz go na wolnym miejscu na planszy. Dołóż swój znacznik kontroli do zakupionej płytki, aby wskazywał, że jesteś jej właścicielem.

Po zakupie budynku, odkryj i dołóż na zwolnione pole kolejną płytkę z wierzchu stosu dostępnych budynków.



Korzyść Dla Właściciela: po dołożeniu nowego budynku na planszy, możliwe jest przydzielenie do niego agenta przez dowolnego z graczy (w kolejnych turach), w taki sam sposób jak do innych dostępnych budynków. W momencie, gdy gracz nie będący właścicielem danego budynku przydzieli do niego agenta, właściciel natychmiast otrzymuje z zasobów profit wskazany w sekcji "Właściciel" na płytce budynku.

KARCZMA CLIFFWATCH/CLIFFWATCH INN

Karczma Cliffwatch posiada trzy pola akcji zamiast jednego. Możesz przydzielić do niej więcej niż jednego ze swoich agentów, jeśli dostępne są wolne pola akcji (lecz nie więcej niż jednego agenta na turę).

Pozyskiwanie Zadań: na początku gry, budynek ten zawiera 4 odkryte karty zadań. Przydzielenie agenta do Karczmy Cliffwatch jest głównym sposobem pozyskania zadań. Możesz wybrać którekolwiek z dostępnych pól akcji, kiedy przydzielasz agenta do Karczmy Cliffwatch. Jednakże każde z pól akcji dostępnych w Karczmie Cliffwatch posiada nieco inny efekt, więcej informacji na stronie 12.

Kiedy dobierasz jedną z odkrytych kart zadań, natychmiast zastąp ją nową kartą dociągniętą z talii zadań.



Pole akcji

Weź 1 odkrytą kartę Zadań z dostępnych Zadań, weź 2 Złoto z puli i umieść ją w swojej Karczmie.

Pole akcji

Weź 1 odkrytą kartę Zadań i dobierz 1 kartę Intrygi.

Pole akcji

Odrzuć odkryte karty Zadań. Dobierz i umieść 4 nowe karty Zadań z talii Zadań, a następnie weź 1 z nowych odkrytych kart Zadań.

PRZYSTAŃ WATERDEEP/WATERDEEP HARBOR

Przystań Waterdeep posiada trzy pola akcji zamiast jednego.

Możesz przydzielić do niej więcej niż jednego ze swoich agentów, jeśli dostępne są wolne pola akcji (lecz nie więcej niż jednego agenta na turę).

Przydzielenie agenta do jednego z pól wywołuje dwa działania:



1. Zagranie Karty Intrygi: po przydzieleniu agenta do jednego z pól akcji w Przystani Waterdeep, musisz zagrać jedną kartę intrygi z ręki. Jeśli nie masz kart intrygi, nie możesz przydzielić agenta do Przystani.

Kiedy zagrywasz kartę intrygi, wykonaj natychmiast **wszystkie** zawarte na niej polecenia - wywołane przez nią efekty stosuje się tylko jednorazowo.

Na przykład, Brak wiary zmusza każdego z przeciwników do usunięcia jednego kapłana (☞) z ich tawern, jeśli to możliwe. Nawet, jeśli przeciwnik ma więcej niż jednego kapłana, nie można zmusić go do usunięcia większej ich liczby za pomocą tej karty.

Każda z kart intryg należy do jednego, z trzech możliwych typów, są to atak, korzyść i zadanie obowiązkowe.



Nazwa

Typ intrygi

Polecenie

Opis fabularny

Numer karty



Atak: karty ataku przeszkadzają przeciwnikom, równocześnie (w większości przypadków) pomagając tobie. Na przykład, Brak wiary jest atakiem, który usuwa kapłanów przeciwnikom.

Korzyść: te karty mają działanie przynoszące różnego rodzaju korzyści. Na przykład, Wezwanie o pomoc pozwala pobrać wybrane zasoby z dostępnej puli.

Zadanie obowiązkowe: możesz zmusić przeciwnika do podjęcia mniej ważnej, lecz niecierpiącej zwłoki misji, przed ukończeniem pozostałych zadań. Zobacz „zadania obowiązkowe” na stronie 10.

2. Ponowne Przydzielenie Agentów: kiedy w danej rundzie wszyscy agenci zostaną przydzieleni, gracze posiadający agenta w Przystani Waterdeep, przydzielają ich na inne (wolne) pole akcji. W ten sposób gracze otrzymują dodatkową turę do przeprowadzenia. Gracze kolejno przydzielają tych agentów zaczynając od pola akcji z numerem 1. Nie możesz ponownie przydzielić agenta do Przystani Waterdeep.

Niektóre zdarzenia w grze pozwalają również na ponowne przydzielenie agentów w trakcie gry (tzn. zanim aktualnie trwająca runda dobiegnie do fazy ponownego przydzielania agentów)

WYPEŁNIANIE ZADANIA

10

Po przydzieleniu agenta możesz wypełnić jedno zadanie. Każda karta zadania określa ile i jakiego rodzaju poszukiwaczy przygód (oraz złota) będziesz potrzebował do wypełnienia przedstawionego na niej zadania.

Wypełnianie zadania nie jest obowiązkowe, jeżeli nie chcesz, nie musisz w danej turze podejmować się tej akcji. Pamiętaj jednak, że możesz wypełnić tylko jedno zadanie na turę, bez względu na to jak wielu agentów przydzieliłeś lub ponownie przydzieliłeś.

Chcąc wypełnić zadanie usunąć niezbędną ilość poszukiwaczy przygód i złota ze swojej tawerny (mata gracza). Zwróć te elementy z powrotem do zasobów, a następnie pobierz wskazaną na karcie nagrodę.

ODCZYTYWANIE KARTY ZADANIA

Typ Zadania: Jest pięć różnych typów zadań: Wiedza tajemna (Arcana), Pobożność (Piety), Łajdactwo (Skullduggery), Walka (Warfare), Handel (Commerce). Typ zadania wskazuje, który rodzaj poszukiwaczy przygód jest najważniejszy w jego realizacji.

Typ zadania	Poszukiwacz przygód
Wiedza tajemna	Czarodziej
Pobożność	Kapłan
Łajdactwo	Łotrzyk
Walka	Wojownik
Handel	Różnego rodzaju + złoto



Ważne: Każdy z Lordów Waterdeep zdobywa dodatkowe PZ za wypełnianie zadań określonych typów. Np. Khelben Arunsun zdobywa 4 dodatkowe PZ za każde ukończone zadanie typu wiedza tajemna lub walka.

WYMAGANIA: Każde zadanie wymaga do wypełnienia określonych środków (poszukiwaczy przygód i złota). Środki te przedstawione są za pomocą symboli na wszystkich kartach zadań w sekcji „Wymagania”.



Kapłani



Wojownicy



Łotrzykowie



Czarodzieje



Złoto

Np. zadanie [Spy on the House of Light] wymaga do wypełnienia 3 wojowników (), 2 łotrzyków () i 2 sztuki złota ().



Nagroda: Wypełnione zadanie zapewnia graczowi, który tego dokonał nagrodę określoną na karcie zadania w sekcji „Nagroda”. Nagrodą są zazwyczaj PZ, lecz może ona również uwzględniać poszukiwaczy przygód i złoto. Dobierz odpowiednie elementy z zasobów i umieść w swojej tawernie.

Np. nagroda za zadanie [Spy on the House of Light] to 6 PZ i 6 sztuk złota. Natychmiast po wypełnieniu tego zadania dobierasz 6 sztuk złota z zasobów oraz przesuwasz swój znacznik punktów o 6 pól do przodu.

Zadanie przynosi wskazaną nagrodę tylko raz – w momencie gdy je wypełnisz. Po otrzymaniu nagrody, obróć kartę zadania rewersem ku górze i umieść na swojej macie w obszarze „Wypełnione zadania”.

ZADANIA OBOWIĄZKOWE/MANDATORY QUESTS

Zadania obowiązkowe to specjalny rodzaj kart Intryg, które możesz zagrać na przeciwnika w celu spowolnienia jego planów.

Kiedy zagrywasz kartę intrygi z zadaniem obowiązkowym, wybierz przeciwnika i połóż przed nim tę kartę. Gracz ten nie może podjąć się wypełnienia innego zadania, zanim nie wypełni zadania obowiązkowego.



Np. zadanie obowiązkowe [Stamp Out Cultists] wymaga do wypełnienia 1 kapłana, 1 wojownika i 1 łotrzyka, przynosząc zaledwie 2 PZ nagrody.

Po wypełnianiu zadania obowiązkowego umieść jego kartę na stosie odrzuconych kart Intryg.

ZADANIA FABULARNE/PLOT QUESTS

Zadania fabularne prócz nagrody za ich wypełnienie wprowadzają do gry efekty stałe.



Np. Recover the Magister's Orb posiada jednorazową nagrodę w postaci 6 PZ, jak również zapewnia efekt trwały o następującej treści: raz na rundę możesz przydzielić 1 agenta do pola akcji zajmowanego już przez agenta przeciwnika.

Zadania fabularne są łatwe w identyfikacji, gdyż w przeciwieństwie do zwykłych zadań posiadają inny kolor tła, a także napis „Zadanie fabularne” pod ilustracją na karcie.

Wypełniwszy zadanie fabularne umieść jego **kartę odkrytą** po prawej stronie swojej maty tak, by przypominała o swoim efekcie stałym.

KONIEC RUNDY

W momencie, gdy wszyscy agenci z przystani Waterdeep zostali ponownie przydzieleni aktualna runda dobiega końca.

Pod koniec rundy wszyscy gracze zabierają swoich agentów z powrotem do własnej puli. Następnie gracz ze znacznikiem pierwszego gracza rozpoczyna następną rundę.

KONIEC GRY

Gra dobiega końca się po 8 rundach. Pod koniec ostatniej rundy odbywa się końcowe punktowanie każdego z graczy.

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Każdy z graczy przelicza ile dodatkowych PZ zdobędzie, a następnie przesuwa swój znacznik o odpowiednią liczbę pól.

Każdy poszukiwacz przygód w twojej tawernie 1 VP

Każde 2 sztuki złota w twojej tawernie (zaokrąglone w dół) 1 VP

Karta lorda

zgodnie z tekstem na karcie

Gracz z największą ilością PZ wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej złota.

DODATEK 1: BUDYNKI

W tej sekcji znajdziesz listę budynków, do których gracze przydzielają swoich agentów. Na planszy przedstawiono 9 podstawowych budynków oraz miejsca, na których gracze umieszczają płytki budynków zakupione podczas gry.

BUDYNKI PODSTAWOWE

Przydzielenie agenta do tych budynków jest możliwe od początku gry (tak długo jak dostępne są wolne pola akcji).

SKLEP „KRAINY AURORY”

Sklepy „Krainy Aurory” oferują towary ze wszystkich stron Faerûnu. Ten oddział jest zaledwie jednym z sześciu w mieście.

Położenie: Dzielnica handlowa

Akcja: Weź 4 sztuki złota (👉👉👉👉) z zasobów i umieść w swojej tawernie.



WIEŻA BLACKSTAFFA

Wieża Blackstaffa jest domem arcy maga Khelbena Blackstaffa i jego uczniów.

Położenie: Dzielnica zamkowa

Akcja: Weź 1 czarodzieja (👉) z zasobów i umieść w swojej tawernie



GILDIA BUDOWNICZYCH

Główna siedziba cechów kamieniarzy, murarzy, garncarzy i dekarzy. Pierwszy przystanek dla każdego pragnącego powiększyć chwałę wielkiego miasta Waterdeep.

Położenie: Dzielnica południowa

Początek rundy: Umieść 1 PZ z aktualnego pola toru rundy na każdym budynku dostępnym w gildii budowniczych.

Akcja: Wybierz jeden z dostępnych budynków, zapłać jego koszt w sztukach złota, a następnie umieść pod swoją kontrolą (oznacz go znacznikiem kontroli) na wolnym polu planszy. Otrzymane żetony punktów zwycięstwa dodaj do swojego aktualnego wyniku, a następnie odłóż do zasobów.

Dociągnij nowy budynek ze stosu i umieść na wolnym polu w gildii budowniczych.



ZAMEK WATERDEEP

Tę potężną twierdzę na szczycie Góry Waterdeep widać z niemalże każdego zakątka miasta.

Położenie: Dzielnica zamkowa

Akcja: Weź znacznik pierwszego gracza i dobierz jedną kartę intrygi.



KARCZMA CLIFFWATCH

Właściciel karczmy zna mnóstwo opowieści. Chodzą pogłoski, że piwnice tej karczmy łączą miejskie kanały z Podgórzem

Położenie: Dzielnica północna

Akcja: Weź 1 odkrytą kartę zadania z Karczmy Cliffwatch, oraz 2 sztuki złota (👉👉).

Akcja: Weź 1 odkrytą kartę zadania z Karczmy Cliffwatch, oraz dobierz jedną kartę intrygi.

Akcja: Usuń wszystkie dostępne w karczmie karty zadań, a następnie dobierz 4 nowe karty i umieść odkryte na wolnych polach. Weź 1 odkrytą kartę zadania z Karczmy Cliffwatch



GILDIA BUDOWNICZYCH

Na tym ogromnym stadionie wystawiane są spektakularne widowiska wojenne.

Położenie: Dzielnica morska

Akcja: Weź 2 wojowników (👤👤) z zasobów i umieść w swojej tawernie.



TAWERNA

„POD UŚMIECHNIĘTYM LWEM”

Tawernę zdobiją trofea bitewne z każdego zakątka Faerûnu, lecz wszystkie z nich to podróbki.

Położenie: Dzielnica północna

Akcja: Weź 2 łotrzyków (👤👤) z zasobów i umieść w swojej tawernie



COKÓŁ

Ta podobna do iglicy wieża jest miejscem dla kultów, które nie posiadają w mieście osobnych świątyń.

Położenie: Dzielnica handlowa

Akcja: Weź 1 kapłana (👤) z zasobów i umieść w swojej tawernie



PRZYSTAŃ WATERDEEP

Tej głębokiej zatoce Waterdeep zawdzięcza zarówno swoje bogactwo, jak i nazwę.

Położenie: Doki

Akcja: Zagraj 1 kartę intrygi z ręki.

Ponowne przydzielenie Agentów:

Po tym jak wszyscy Agenci w rudzie zostaną przydzieleni, każdy gracz posiadający Agenta na przystani Waterdeep ponownie przydziela go do innego wolnego pola akcji zaczynając od Agenta na polu akcji nr 1, a następnie postępując zgonie z kolejnością numerów.



BUDYNKI ZAAWANSOWANE

24 płytki budynków przedstawiają budynki zaawansowane, które gracze mogą zakupić. Podczas rozgrywki w gildii budowniczych do kupienia zawsze dostępne są 3 odkryte płytki budynków. Wszystkie opisy budynków zawierają nieco informacji fabularnych, takich jak dzielnica, w której dana budowla się znajduje. Opis ten nie ma wpływu na rozgrywkę i nie wymusza miejsca umieszczenia budynku na planszy.

Właściciel: w momencie, gdy gracz nie będący właścicielem danego budynku przydzieli do niego agenta, właściciel natychmiast otrzymuje z zasobów profit wskazany w sekcji „Właściciel” na płytce budynku. Wszystkich poszukiwaczy przygód i złoto uzyskane w ten sposób należy umieścić w tawernie właściciela budynku.

DZIEDZINIEC KARAWAN

Karawany często zjeżdżają na ten plac razem ze zdolnymi wojownikami szukającymi pracy.

Położenie: Dzielnica południowa

Koszt: 4 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy:

Umieść 2 wojowników (👤👤) na tym polu.

Akcja: Weź wszystkich wojowników (👤) z tego pola i umieść w swojej tawernie.

Właściciel: Weź 1 wojownika (👤) z zasobów ogólnych i umieść w swojej tawernie.



SMOCZA WIEŻA

Tajemniczy czarnok siężnik Maaril mieszka w swej złowieszczej wieży.

Położenie: Dzielnica morska

Koszt: 3 sztuki złota

Akcja: Weź jednego czarodzieja (🟡) z zasobów ogólnych i umieść go w swojej tawernie, a następnie dobierz jedną kartę intrygi

Właściciel: Dobierz jedną kartę intrygi

DZIEDZINIEC PĘCIN

Znajdujący się na północy zamek u Waterdeep, dziedziniec ten jest miejscem postoju konnych oddziałów straży miejskiej, jak również sceną improwizacji dla ćwiczących bardów.

Położenie: Dzielnica zamkowa

Koszt: 8 sztuki złota

Akcja: Weź dwóch wojowników (🟡🟡) i jednego czarodzieja (🟡) z zasobów ogólnych i umieść ich w swojej tawernie.

Właściciel: Weź jednego wojownika (🟡) lub jednego czarodzieja (🟡) z zasobów ogólnych i umieść go w swojej tawernie.

ZŁOTY RÓG

W tym salonie gier, najwyższą nagrodą jest złoty róg wypełniony tajemniczymi skarbami.

Położenie: Dzielnica handlowa

Koszt: 4 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy: Weź 4 sztuki złota (🟡🟡🟡🟡) z zasobów ogólnych i umieść na tym polu.

Akcja: Weź całe złoto (🟡) z tego pola i umieść w swojej tawernie

Właściciel: Weź dwie sztuki złota (🟡🟡) z zasobów ogólnych i umieść w swojej tawernie.

MAGAZYN HELMSTARA

Ten pozornie legalny interes jest siedzibą jednego z najlepszych paserów w Waterdeep, Chuldana Helmstara.

Położenie: Doki

Koszt: 3 sztuki złota

Akcja: Weź dwóch łotrzyków (🟡🟡) i dwie sztuki złota (🟡🟡) z zasobów ogólnych i umieść swojej tawernie.

Właściciel: Weź jednego łotrzyka (🟡) z zasobów ogólnych i umieść go swojej tawernie.



OGRÓD BOHATERÓW

Zawsze można znaleźć poszukiwaczy przygód w tym miejskim parku, chwalcących się swoimi wyczynami.

Położenie: Dzielnica morska

Koszt: 4 sztuki złota

Akcja: Weź jedną z odkrytych kart zadań z Karczmy Cliffwatch. Możesz natychmiast ukończyć to zadanie. Jeśli to zrobisz, zyskujesz cztery dodatkowe PZ (Nie otrzymasz dodatkowych PZ jeśli ukończysz to zadanie później)

Właściciel: Dobierz jedną kartę intrygi

DOM DOBRYCH DUCHÓW

Pogłosk i o ukrytym smoczym skarbie przyciągają poszukiwaczy przygód do tej karczmy, ale zostają by się napić.

Położenie: Dzielnica południowa

Koszt: 3 sztuki złota

Akcja: Weź jednego wojownika (🟡) i poszukiwacza przygód dowolnego typu (🟡) z zasobów ogólnych i umieść ich w swojej tawernie.

Właściciel: Weź jednego wojownika (🟡) z zasobów ogólnych i umieść go w swojej tawernie

DOM BOHATERÓW

Największa świątynia w Waterdeep poświęcona jest Tempusowi, Panu Bitwy.

Położenie: Dzielnica morska

Koszt: 8 sztuki złota

Akcja: Weź jednego kapłana (🟡) i dwóch wojowników (🟡🟡) z zasobów ogólnych i umieść ich w swojej tawernie

Właściciel: Weź jednego kapłana (🟡) lub jednego wojownika (🟡) z zasobów ogólnych i umieść go w swojej tawernie.

DOM KSIĘŻYCA

Ta pozłacana świątynia przyciąga pielgrzymów szukających łask i mocy Selûne.

Położenie: Dzielnica morska

Koszt: 3 sztuki złota

Akcja: Weź jednego kapłana (🟡) z zasobów ogólnych i umieść go w swojej tawernie oraz weź jedną odkrytą kartę zadań z Karczmy Cliffwatch.

Właściciel: Weź dwie sztuki złota (🟡🟡) z zasobów ogólnych i umieść w swojej tawernie.



DOM CUDÓW

Ta ozdobna wieża poświęcona jest Mystri, bogini magii.

Położenie: Dzielnica morską

Koszt: 4 sztuki złota

Akcja: Zapłać 2 sztuki złota (2) i weź dwóch poszukiwaczy przygód z zasobów ogólnych i umieść ich w swojej tawernie. Tymi poszukiwaczami mogą być tylko kapłani (1) lub czarodzieje (2).

Właściciel: Weź dwie sztuki złota (2) z zasobów ogólnych i umieść w swojej tawernie.



DZIEDZINIEC BŁAZNÓW

Niegdyś miejsce występów k omik ów i k ugarzy, obecnie aleja między ulicą Jedwabi a ulicą Srebra stałą się o wiele bardziej niebezpiecznym miejscem.

Położenie: Dzielnica zamkowa

Koszt: 4 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy: Umieść dwóch łotrzyków (2) na tym polu.

Akcja: Weź wszystkich łotrzyków (2) z tego pola i umieść w swojej tawernie.

Właściciel: Weź jednego łotrzyka (1) z zasobów ogólnych i umieść go w swojej tawernie.



UNIwersYTET NOWY OLAMN

Ta uczelnia jest jednym z najlepszych miejsc do nauk i sztuk i bardów i słynie na całym Wybrzeżu Mieczy.

Położenie: Dzielnica zamkowa

Koszt: 8 sztuki złota

Akcja: Weź dwóch łotrzyków (2) i jednego czarodzieja (2) z zasobów ogólnych i umieść ich w swojej tawernie.

Właściciel: Weź jednego łotrzyka (1) lub jednego czarodzieja (2) z zasobów ogólnych i umieść go w swojej tawernie.



BRAMA PÓŁNOCNA

Cały handel między Waterdeep a górniczym mistem Mirabor nieuchybnie prowadzi przez Bramę Północną.

Położenie: Dzielnica północna

Koszt: 3 sztuki złota

Akcja: Weź jednego poszukiwacza przygód dowolnego typu (1) i 2 sztuki złota (2) z zasobów ogólnych i umieść w swojej tawernie.

Właściciel: Zdobywasz 2 PZ





PAŁAC WATERDEEP

Ten biały marmurowy pałac, świetlisty symbol rządów Lordów, jest siedzibą wielu ambasad.

Położenie: Dzielnica zamkowa

Koszt: 4 sztuki złota

Akcja: Weź pionek ambasadora i umieść go razem ze swoimi nieprzydzielonymi agentami. Na początku następnej rundy, zanim ktokolwiek wykona ruch, przydziel ambasadora. Zobacz rozdział „Budynki zaawansowane” na stronie 22 po dalsze szczegóły.

Właściciel: Zdobywasz 2 PZ.



ULICA SKULKWAY

Przemytnicy używają tej uliczki i do szmuglowania towarów pod nosem Straży miejskiej

Położenie: Dzielnica morska

Koszt: 4 sztuki złota

Akcja: Weź jednego wojownika (1), jednego łotrzyka (1) i dwie sztuki złota (2) z zasobów ogólnych i umieść w swojej tawernie.

Właściciel: Weź jednego wojownika (1) lub jednego łotrzyka (1) z zasobów ogólnych i umieść go w swojej tawernie.



PRZYSTAŃ PRZEMYTNIKA

Jest to prywatna przystań podejrzanego lorda Waterdeep, Mirta Lichwiarza

Położenie: Dzielnica zamkowa

Koszt: 4 sztuki złota

Akcja: Zapłać 2 sztuki złota (2) i weź czterech poszukiwaczy przygód z zasobów ogólnych i umieść ich w swojej tawernie. Tymi poszukiwaczami mogą być tylko wojownicy (1) lub łotrzykowie (1).

Właściciel: Weź dwie sztuki złota (2) z zasobów ogólnych i umieść w swojej tawernie.



IGLICE PORANKA

Osiem złotych wież zdobi ten otoczony murem ogród świątyni poświęconej bogowi świtu.

Położenie: Dzielnica zamkowa

Koszt: 4 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy: Umieść jednego kapłana (1) na tym polu.

Akcja: Weź wszystkich kapłanów (1) z tego pola i umieść w swojej tawernie.

Właściciel: Zdobywasz 2 PZ.



KAMIENNY DOM

Siedziba cechów cieśli, dek arzy i tynk arz, które stały się niezwykłe bogate dzięki i zabiegom szlachty, by przyćmić wille sąsiadów.

Położenie: Dzielnica morska

Koszt: 4 sztuki złota

Akcja: Weź jedną sztukę złota (👉) z zasobów ogólnych za każdą płytkę budynku w grze.

Właściciel: Weź dwie sztuki złota (👉👉) z zasobów ogólnych i umieść w swojej tawernie.

TRZY PERŁY

Eksk luzywny klub nocny, który zawdzięcza nazwę swojej początk owej cenie kupna: trzem czarnym perłom wyrwanym ze stroju tancerki.

Położenie: Doki

Koszt: 4 sztuki złota

Akcja: Odrzuć dwóch dowolnych poszukiwaczy przygód (🔍🔍) do zasobów ogólnych. Następnie weź trzech poszukiwacza przygód dowolnego typu (🔍🔍🔍) i umieść ich w swojej tawernie.

Właściciel: Weź dwie sztuki złota (👉👉) z zasobów ogólnych i umieść w swojej tawernie.

WIEŻA SZCZĘŚCIA

Datki dla Tymory od tych, którzy przeżyli podróż w głąb Podgórza, szybko pozwoliły na wzniesienie tej świątyni.

Położenie: Dzielnica morska

Koszt: 8 sztuki złota

Akcja: Weź jednego kapłana (👤) i dwóch łotrzyków (👤👤) z zasobów ogólnych i umieść ich w swojej tawernie

Właściciel: Weź jednego kapłana (👤) lub jednego łotrzyka (👤) z zasobów ogólnych i umieść go w swojej tawernie.

WIEŻA ZAKONU

Ta imponująca budowla jest główną siedzibą Czujnego Zakonu Magów i Obrońców.

Położenie: Dzielnica zamkowa

Koszt: 4 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy: Umieść jednego czarodzieja (🔮) na tym polu.

Akcja: Weź wszystkich czarodziejów (🔮) z tego pola i umieść w swojej tawernie.

Właściciel: Dobierz jedną kartę intrygi.



WAYMOOT

Po prostu powiedz swoje miejsce docelowe do tego znaku, a droga zostanie ci pokazana.

Położenie: Dzielnica południowa

Koszt: 4 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy: Umieść trzy żetony PZ na tym polu.

Akcja: Usuń wszystkie żetony PZ z tego pola i zdobywasz tyle PZ oraz weź jedną odkrytą kartę zadań z Karczmy Cliffwatch.

Właściciel: Zdobywasz 2 PZ.

ZIEJĄCY PORTAL

Ta słynna karczma, z jedynym znanym publicznym wejściem do Undermountain, przyciąga poszukiwaczy przygód.

Położenie: Dzielnica zamkowa

Koszt: 4 sztuki złota

Akcja: Weź dwóch poszukiwaczy przygód dowolnego typu (🔍🔍) z zasobów ogólnych i umieść ich w swojej tawernie.

Właściciel: Weź poszukiwacza przygód dowolnego typu (🔍) z zasobów ogólnych i umieść go w swojej tawernie.

ZOARSTAR

Siedziba cechów pisarzy, sk rybów i urzędników oraz cel każdego, kto potrzebuje umów lub innych dokumentów.

Położenie: Dzielnica handlowa

Koszt: 8 sztuki złota

Akcja: Wybierz pole, na którym znajduje się agent przeciwnika. Użyj tego pola akcji, jakbyś miał przydzielonego na nim agenta.

Właściciel: Zdobywasz 2 PZ.

DODATEK 2: AGENCI

Aby osiągnąć swoje cele Lordowie Waterdeep zatrudniają agentów różnych organizacji. Agenci odpowiadają kolorom graczy w grze.



STRAŻ MIEJSKA

Waterdeep posiada swą własną armię, której zadaniem jest patrolowanie miasta i okolicznych wiosek. Straż miejska zapewnia również ochronę dla Piergeiron the Paladinson i przyjezdnych dygnitarzy.

RYCERZE TARCZY

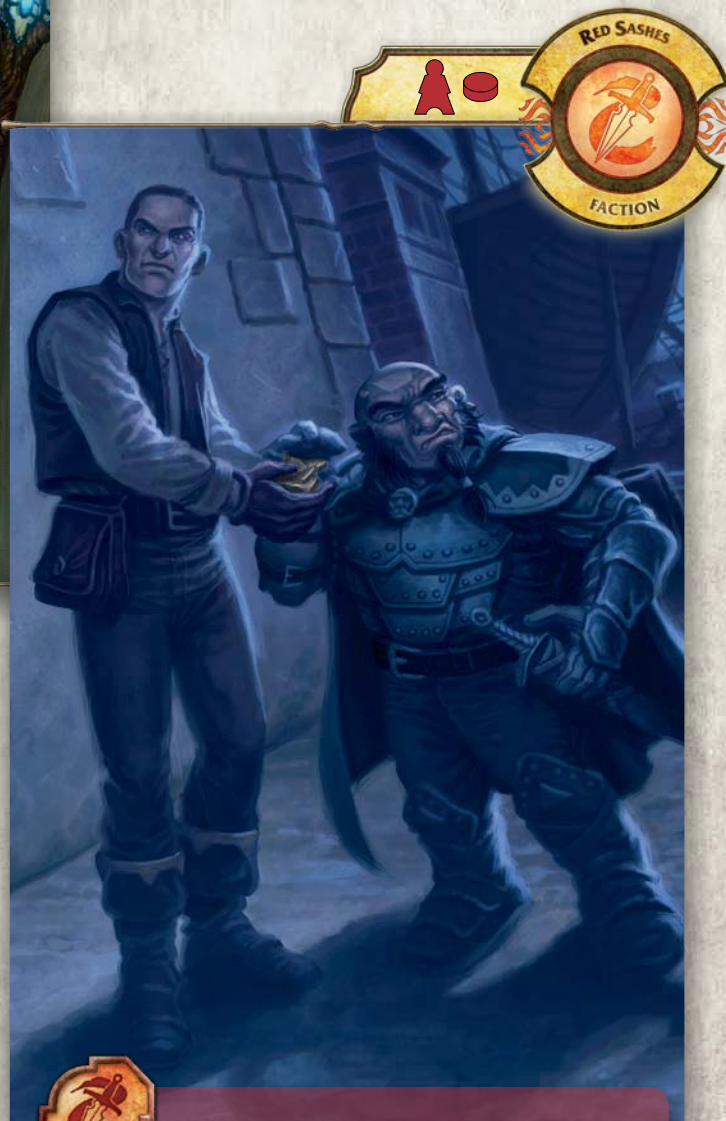
Rycerze Tarczy udając konsorcjum kupców i szlachtę w rzeczywistości handlują informacjami. Wpływy organizacji rozciągają się od Wybrzeża Mieczy daleko w głąb lądu.



HARFIARZE

Harfiarze zostali założeni wieki temu przez elfickich liderów, za radą legendarnego czarodzieja Elminstera. To tajne stowarzyszenie walczy o wolność osobistą, każdej jednostki. Starając się przy tym zachować równowagę między cywilizacją i naturą.





CZERWONE SZARFY

Strażnicy, chroniący najuboższe dzielnice Waterdeep. Czerwone Szarfy, są mistrzami intrygi. Kryją tych, którzy muszą uciekać, znajdują tych, którzy chcą pozostać w ukryciu.

BRACHTWO SREBRNYCH GWIAZD

Jest oddane Selune - bogini księżyca. Niestrudzenie działa na rzecz wolności i pokoju, nawet wśród starych wrogów. Bractwo gardzi niewolnictwem i brzydzi się nieumarłymi.

DODATEK 3:

LORDOWIE WATERDEEP

Lordowie Waterdeep tworzą tajne kolegium, które rządzi miastem Waterdeep od wieków. Gdy muszą działać publicznie korzystają z masek, by ukryć każdy szczegół, który mógłby zdradzić ich tożsamość. Pochodzą spośród różnych warstw społecznych: kupców, szlachty, magów czy zwykłych robotników.

W grze Lords of Waterdeep, ci tajemniczy władcy reprezentowani są przez karty. Ich tożsamość jest ukryta do końca gry, kiedy to następuje ostateczne podliczanie wyników. Każdy Lord Waterdeep ma swój własny plan, za którego wypełnienie (realizację wskazanych na karcie celów) otrzymuje dodatkowe PZ.



Znana ze swoich ekstrawaganckich przyjęć i umiejętności wtapiania się w każde towarzystwo, Larissa używa swojej powierzchowności kurtyzany, by ukryć niezwykle zdolności pozyskiwania informacji.



LARISSA NEATHAL

Na zakończenie gry, zdobywasz 6 PZ za każdy budynek, który kontrolujesz.

™ & © 2012 Wizards of the Coast LLC 6/11

Sammeręza, przez przyjaciół zwany Sammer, jest mistrzem handlu, którego bystrym oczom nie ujdzie najmniejszy szczegół.



SAMMERĘZA SULPHONTIS

Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie wiedzy tajemnej (Arcana) oraz handlowe (Commerce), które ukończyłeś.

™ & © 2012 Wizards of the Coast LLC 11/11

Piergeiron, mężczyzna rozważny i honorowy często udaje nieczytelnego, by uspoić czujność swych wrogów.



PIERGEIRON THE PALADINSON

Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie (Piety) oraz walki (Warfare), które ukończyłeś.

™ & © 2012 Wizards of the Coast LLC 9/11

Dla przybyszów, Mirt wygląda na zwykłego pijaka i łgarza. Są to jednak pozory ukrywające jego prawdziwą przebiegłość i inteligencję.



MIRT THE MONEYLENDER

Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie handlowe (Commerce) oraz pobożności (Piety), które ukończyłeś.

™ & © 2012 Wizards of the Coast LLC 7/11

Prawdziwy Nindil był dobrodusznym i uczynnym niziołkiem, którego miejsce zajął doppelganger (sobowtórniak) imieniem Hlaavin.



NINDIL JALBUCK

Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde ukończone zadanie pobożności (Piety) oraz łajdactwa (Skullduggery).

™ & © 2012 Wizards of the Coast LLC 8/11

Agresywna i nieustraszona była złodziejka znana jako „Kitten” wnosząca pragmatyzm i wiedzę o zwykłych mieszkańcach miasta do świata Lordów Waterdeep.



NYMARA SCHEIRON

Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie handlowe (Commerce) oraz łajdactwa (Skullduggery), które ukończyłeś.

™ & © 2012 Wizards of the Coast LLC 9/11

DODATEK 4: WYJAŚNIENIA

Poniższe wyjaśnienia dotyczą wyjątkowych sytuacji, które mogą mieć miejsce w trakcie rozgrywki.

BUDYNKI ZAAWANSOWANE

Ogród Bohaterów (Heroes' Garden): Nie możesz ukończyć zadania dobranego dzięki temu budynkowi, jeśli nie ukończyłeś posiadanego zadania obowiązkowego

Pałac Waterdeep (The Palace of Waterdeep): Jeżeli przydzielisz ambasadora do przystani Waterdeep, nie będziesz mógł przydzielić go ponownie w fazie ponownego przydzielania agentów. (Łatwo zapomnieć o tym wyjątku!)

W momencie przydzielenia agenta do pałacu Waterdeep ambasador może być już przydzielony do pola akcji. W tej sytuacji zabierz ambasadora z pola akcji, na którym aktualnie się znajduje. Sprawi to, że pole akcji pierwotnie zajmowane przez ambasadora stanie się ponownie dostępne dla graczy w tej rundzie.

Jeżeli inny gracz przydzieli agenta do pałacu Waterdeep, po tym jak zabrałeś ambasadora, ale przed tym zanim zdążyłeś go przydzielić to nie uzyskuje on/ona korzyści z tego działania (nie odbiera ci ambasadora).

Posiadając ambasadora przydzielasz go przed przed którymkolwiek z graczy, nawet jeśli posiadasz znacznik pierwszego gracza. W takim przypadku najpierw przydzielasz ambasadora, a następnie swojego pierwszego normalnego agenta w rundzie.

Jeżeli pałac Waterdeep (płytką budynku) opuszcza grę, to ambasador również. (usunięcie ambasadora w wyniku takiej akcji może uczynić jedno z pól akcji dostępnym do przydzielenia agenta).

Ambasador, po umieszczeniu na planszy, dla każdego z graczy jest rozpatrywany jako agent przeciwnika (również dla gracza który go przydzielił). Jednakże nie uzyskujesz korzyści za przypisanie ambasadora do budynku, który kontrolujesz.

The Zoarstar: Ponowne przydzielenie agenta, przypisanego dzięki akcji tego budynku do jednego z zajętych pól akcji przystani Waterdeep, następuje zaraz po ponownym przydzieleniu agenta przeciwnika, który zajmował to pole.

ZADANIA

Recover the Magister's Orb: Ponowne przydzielenie agenta, przypisanego dzięki akcji tej karty do jednego z zajętych pól akcji przystani Waterdeep, następuje zaraz po ponownym przydzieleniu agenta przeciwnika, który zajmował to pole.

Recruit Lieutenant: Porucznik liczy się jako jeden z twoich agentów.

Research Chronomancy: Jeżeli wykonałeś to zadanie w czasie ponownego przydzielania agenta, natychmiast ponownie przydzielasz tego agenta. Nie możesz przydzielić agenta do przystani Waterdeep.

KARTY INTRYG

Zmiana planów [Change the plans]: Musisz usunąć jedno ze swoich niewypełnionych zadań. Inni gracze, którzy zdecydują się na odrzucenie niewypełnionych zadań dla PZ muszą wybrać jedno ze swoich.

Sample Wares: Jeżeli w tej samej turze zagrywana jest druga karta Sample Wares, to drugi agent nie może być przydzielony do budynku w gildii budowniczych, w którym znajduje się już agent.

Jeżeli któryś z graczy kupuje budynek do którego przydzielono agenta za pomocą tej karty, to agent ten pozostaje na polu akcji kupowanego budynku, tak długo, aż nie zostanie usunięty pod koniec rundy lub w wyniku innego efektu.

SŁOWNICZEK

Oto krótka lista terminów i zwrotów, które posiadają specjalne znaczenie w grze Lordowie Waterdeep.

pole akcji [action space]: Na każdy budynek przypada jedno lub więcej pól akcji, do których gracze przydzielają swoich agentów. Przydzielenie agenta do pola akcji umożliwia natychmiastowe wykonanie akcji oferowanej przez budynek, do którego należy wybrane pole.

poszukiwacz przygód [Adventurer]: Wypełniasz zadania wysyłając odpowiednich poszukiwaczy przygód z swojej tawerny. Poszukiwacze przygód występują w czterech rodzajach: Kapłani, Wojownicy, Łotrzykowie i Czarodzieje, każdy z nich reprezentowany jest przez drewniane kostki w odpowiednim kolorze.

agent [Agent]: Przydzielasz swoich agentów do pól akcji budynków, by skorzystać z oferowanych przez nie efektów. Patrz „Przydzielanie agenta” na stronie 8.

ambasador [Ambassador]: Specjalny rodzaj agenta, którego możesz użyć przydzielając agenta do pałacu Waterdeep.

przydzielanie [assign]: Przydzielasz agenta umieszczając go na polu akcji wybranego budynku. Patrz „Przydzielanie agentów” na stronie 8.

atak [attack]: Typ karty intrygi, której działanie szkodzi innym graczom. Patrz „Zagrywanie Karty intrygi” na stronie 9.

budynek/płytką budynku [Building/Building tile]: Na planszy znajduje się dziewięć podstawowych budynków, gracze mogą również wykupić inne płytki budynków i wprowadzić je do gry. Budynki zawierają pola akcji, do których przydzielani są agenci. Patrz „Budynki” na stronie 6.

karta [card]: W grze Władcy Waterdeep występują trzy typy kart, są to karty: Intrygi, Lordów oraz Zadań. Patrz „Karty” na stronie 7.

karta intrygi [Intrigue card]: Dociągasz kartę intrygi między innymi przydzielając agenta do Zamku Waterdeep. (Również inne efekty w grze pozwalają dociągać Karty intrygi). Zagrywasz kartę Intrygi przydzielając agenta do Portu Waterdeep.

karta lorda [Lord card]: Każdy gracz wciela się w rolę Lorda Waterdeep, reprezentowanego przez kartę lorda. Tożsamość lorda pozostaje sekretem, dopóki gra się nie zakończy. Każda karta Lorda przynosi dodatkowe punkty zwycięstwa za wypełnianie określonych celów w trakcie rozgrywki.

karta zadania [Quest card]: Karty te reprezentują zadania wypełniane przez graczy w celu zdobycia punktów zwycięstwa i innych nagród. Na początku rozgrywki w Karczmie Cliffwatch dostępne są cztery odkryte karty zadań, których gracze mogą się podjąć przydzielając agentów do tego budynku. Wraz z postępem rozgrywki pojawi się więcej zadań do wypełnienia.

złoto [Gold]: Wydajesz złoto, by kupować budynki, wypełniać niektóre z zadań oraz płacić za inne efekty w trakcie rozgrywki.

porucznik [Lieutenant]: Specjalny agent dodawany do twojej puli agentów po wypełnieniu zadania „Rekrutuj porucznika”.

zajęte/wolne [occupied/unoccupied]: Pole, do którego już został przydzielony agent jest zajęte. Nie możesz w normalny sposób przydzielić innego Agentu do zajętego pola. Przydzielając agenta w normalny sposób, musisz wybrać wolne pole (takie, które nie zawiera innego agenta).

pula [pool]: obszar gdzie przechowujesz swoich nieprzydzielonych agentów. Pod koniec każdej rundy, wszyscy twoi agenci wracają z powrotem do twojej puli.

zadania [Quest]: W trakcie rozgrywki wypełniasz zadania, by zdobyć punkty zwycięstwa i inne nagrody. Patrz „Wypełnianie zadań” na stronie 10.

zadania aktywne [active Quest]: Wszystkie odkryte zadania znajdujące się przed graczem, tzn. te których gracz podjął się, lecz jeszcze ich nie ukończył nazywane są zadaniami aktywnymi.

zadania obowiązkowe [Mandatory Quest]: typ karty Intrygi, która zmusza innego gracza do wypełnienia niewielkiego, lecz pilnego zadania przed jakimkolwiek innym (jakiego tenże gracz zechciałby się podjąć).

zadania fabularne [plot Quest]: Typ zadań, które prócz nagrody przynosi stałą korzyść.

ponowne przydzielanie [reassign]: Pod koniec rundy, gdy wszyscy agenci graczy są przydzieleni, należy usunąć wszystkich agentów przydzielonych do Przystani Waterdeep, a następnie przydzielić ich do pozostałych na planszy wolnych pól akcji. Patrz „Przystań Waterdeep” na stronie 9.

nagroda [reward]: Po wypełnieniu zadania zdobywasz nagrodę wyszczególnioną na karcie zadania. Nagrody za zadania zazwyczaj zawierają punkty zwycięstwa, jak również inne korzyści. Nagrodę otrzymujesz jednorazowo, natychmiast po ukończeniu zadania.

runda [round]: Rozgrywka toczy się przez osiem rund. Podczas każdej rundy gracze w turach przydzielają swoich agentów do pól akcji na planszy oraz wypełniają zadania.

zasoby [supply]: Zasoby zawierają poszukiwaczy przygód, złoto i żetony punktów zwycięstwa (PZ) dostępne dla graczy.

tawerna [tavern]: Na tym obszarze pozostają wynajęci przez ciebie poszukiwacze przygód dopóki nie użyjesz ich do wypełnienia zadania. W swojej tawernie przechowujesz również złoto.

tura [turn]: Podczas każdej rundy, gracze podejmują tury. Rozpoczyna posiadacz znacznika pierwszego gracza, a następnie inni kontynuują zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury, przydzielasz agenta do pola akcji oraz możesz wypełnić zadanie. Patrz „Tury graczy” na stronie 8.

pożytek [utility]: Typ karty Intrygi, która swym działaniem przynosi Ci korzyść. Patrz „Zagranie karty intrygi” na stronie 9.

PZ [VP]: Zdobytwasz punkty zwycięstwa głównie za wypełniania zadań. Inne efekty w grze również mogą przynieść punkty zwycięstwa.

QUESTIONS?

U.S., Canada, Asia Pacific, & Latin America

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast LLC

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)

1-425-204-8069 (outside the U.S.)

U.K., Eire, & South Africa

wizards@hasbro.co.uk

Wizards of the Coast LLC

c/o Hasbro UK Ltd.

P.O. Box 43, Newport NP19 4YD

UK

Tel: + 44(0)84 57 125 599

All Other European Countries

custserv@hasbro.be

Wizards of the Coast

p/a Hasbro Belgium NV/SA

Industrialaan 1, 1702 Groot-Bijgaarden

BELGIUM

Tel: +32(0)70 233 277

Please retain these addresses for future reference.

PRZECHEWYWANIE



DODATEK A: KARTY INTRYG

Karty intryg pozwalają ci na potajemne manipulowanie innymi w celu poszerzenia własnych wpływów. Bądź jednak ostrożny, inni Lordowie Waterdeep są również biegli w intrygach.



ACCELERATED PLANS PRZYSPIESZENIE PLANÓW

Już czas na naszą akcję

Wybierz jednego ze swoich Agentów przydzielonych do Waterdeep Harbor i zwróć go do swojej tawerny, a po tym natychmiast przydziel dwóch swoich agentów.

Utility

Nr karty 13



AMBUSH/ZASADZKA

W swoich grzechach Lordowie Waterdeep posługują się sztyletami, niemal tak często jak dyplomacją.

Każdy z przeciwników usuwa 1 Wojownika z swojej Tawerny i zwraca go do zasobów. Dla każdego z przeciwników nie posiadającego Wojownika weź 1 Wojownika z zasobów do swojej Tawerny.

Attack

Nr karty 1-2



ARCANE MISHAP MAGICZNY WYPADEK

Zabawa z magią może okazać się niebezpiecznym zajęciem.

Każdy z przeciwników usuwa 1 Maga z swojej Tawerny i zwraca go do zasobów. Dla każdego z przeciwników nie posiadającego Maga weź 1 kartę intrygi.

Attack

Nr karty 3-4



ASSASSINATION/ZABÓJSTWO

Szeregi rywali należy uszczuplać - od czasu do czasu.

Każdy z przeciwników usuwa 1 Łotra z swojej Tawerny i zwraca go do zasobów. Dla każdego z przeciwników nie posiadającego Łotra weź z zasobów 2 złota i połóż w swojej Tawernie.

Attack

Nr karty 5-6



BIDDING WAR/WOJNA OFERT

Wykonam to zadanie z pomocą czarodziejki, pochodni i kapelusza (a floppy hat).

Weź z talii karty Quest'ów w liczbie opowiadającej liczbie graczy. Zatrzymaj jedną i przekaz graczowi po lewej. Każdy z graczy wybiera jedną kartę Quest'ów.

Utility

Nr karty 14-16



BRIBE AGENT PRZEKUPIENIE AGENTA

Wierzę, że będzie to bardziej niż zadowalające ...

Zapłać 2 złota. Wybierz pole akcji ze znajdującym się nim Agentem przeciwnika. Użyj tego miejsca jakbyś przydzielił do niego swojego Agenta.

Attack

Nr karty 7-8



CALL FOR ADVENTURERS WEZWIJ ŁOWCÓW PRZYGÓD

Poszukiwacze przygód potrzebni do niezwykle niebezpiecznej roboty. Muszą posiadać własny sprzęt magiczny. Więcej informacji w środku.

Weź z zasobów 2 dowolnych Poszukiwaczy przygód i umieść ich w swojej Tawernie. Każdy przeciwnik dobiera z zasobów jednego dowolnego Poszukiwacza przygód i umieszcza go w swojej Tawernie.

Utility

Nr karty 17-18



AMBUSH/ZASADZKA

Weź z zasobów jedno z wymienionych:

4 złota

2 Wojowników

2 Łotrów

1 Mag

1 Kapłan

Utility

Nr karty 19-20



CHANGE OF PLANS ZMIANA PLANÓW

Oczywiście, że wypełniłem to zadanie.
Czy mógłbym Cię okłamać?

Odrzuć jeden nie ukończony Quest (Q).
Zdobywasz 6PZ. Każdy z przeciwników
może zdecydować się na odrzucenie
jednego nie ukończonego Qesta (Q), żeby
by zdobyć 3PZ. (Możesz w ten sposób
odrzuć Mandatory Quest)

Utility

Nr karty 21



CONSCRIPTION POBÓR DO WOJSKA

Wygładasz na silnego i zdolnego.
Zostałeś wybrany!

Weź z zasobów 2 Wojowników (W) i
umieść w swojej Tawernie. Wybierz
jednego przeciwnika. Wybrany gracz
dobiera z zasobów 1 Wojownika (W)
i umieszcza w swojej Tawernie.

Utility

Nr karty 22-23



CRIME WAVE/FALA ZBRODNI

Niezbyt honorowe, ale zyski są cudowne!

Weź z zasobów 2 Łotrów (L) i umieść
w swojej Tawernie. Wybierz jednego
przeciwnika. Wybrany gracz dobiera
z zasobów 1 Łotra (L) i umieszcza
w swojej Tawernie.

Utility

Nr karty 24-25



FEND OFF BANDITS ODEPRZYJ BANDYTÓW

Niezbyt wyszukane działania,
lecz konieczne.

Odrzuć do zasobów 2 Wojowników (W) i 1 Maga (M)
Nagroda: 2PZ

Mandatory Quest

Nr karty 45



FOIL THE ZHENTARIM POKONAJ ZHENTAIM'ÓW

Zhentarimskie knowania
o władzy nad światem dotarły
do Waterdeep. Muszą zostać
powstrzymani za wszelką cenę.

Odrzuć do zasobów 1 Wojownika (W), 1 Łotra (L)
i 1 Maga (M). Nagroda: 2PZ

Mandatory Quest

Nr karty 46



FREE DRINKS/DARMOWE DRINKI

Uwielbiam to miejsce! Ma klimat.

Usuń dowolnego poszukiwacza przygód
(P) z Tawerny przeciwnika i umieść go
we własnej Tawernie.

Attack

Nr karty 9-10



GOOD FAITH/DOBRA WIARA

Pracujemy w branży cudów
- to dobra branża.

Weź z zasobów 2 Kapłanów (K) i
umieść w swojej Tawernie. Wybierz
jednego przeciwnika. Wybrany gracz
dobiera z zasobów 1 Kapłana (K)
i umieszcza w swojej Tawernie.

Utility

Nr karty 26-27



GRADUATION DAY UKOŃCZENIE STUDIÓW

Ostatnia grupa adeptów magii gotowych
do końcowego egzaminu okazała się
niezwykle utalentowana.

Weź z zasobów 2 Magów (M) i
umieść w swojej Tawernie. Wybierz
jednego przeciwnika. Wybrany gracz
dobiera z zasobów 1 Maga (M)
i umieszcza w swojej Tawernie.

Utility

Nr karty 28-29



LACK OF FAITH/BRAK WIARY

Tak łatwo można stracić wiarę.

Każdy z przeciwników usuwa 1 Kapłana (♂) ze swojej Tawerny i zwraca go do zasobów. Za każdego z przeciwników nie posiadającego Kapłana dostajesz 2PZ.

Attack

Nr karty 11-12



PLACATE ANGRY MERCHANTS USPOKÓJ ROZZŁOSZ- CZONYCH KUPCÓW

Przebiegłą polityka gospodarcza, poparta odpowiednim autorytetem, przemówi do rozzewanej gildii kupieckiej.

Odrzuć: 1 Kapłana (♂), 1 Wojownika (♂) i 1 Maga (♂)
Nagroda: 4PZ

Mandatory Quest

Nr karty 47



QUELL RIOTS/STŁUM ZAMIESZKI

W północnej dzielnicy buntują się chłopci!

Odrzuć: 2 Kapłanów (♂♂) i 1 Wojownika (♂)
Nagroda: 4PZ

Mandatory Quest

Nr karty 48



REAL ESTATE DEAL TRANSAKJA NIERUCHOMOŚCI

Stąd widok jest dużo lepszy.

Usuń z planszy jeden z kontrolowanych przez siebie Budynków, do którego nie jest w tej chwili przydzielony żaden Agent. Następnie wybierz jeden z budynków w Builder's Hall i wprowadź go do gry, pod swoją kontrolą, bez ponoszenia kosztów (w miejscu wcześniej usuniętego Budynku).

Utility

Nr karty 30



RECALL AGENT ODWOŁAJ AGENTA

*Szybko, podejdź tu!
Mam dla ciebie nowe zadanie.*

Zabierz z powrotem do swojej puli jednego ze swoich przydzielonych Agentów.

Utility

Nr karty 31-32



RECRUIT SPIES ZREKRUTUJ SZPIEGÓW

Informacja to potęga.

Weź z zasobów 2 Łotrów (♂♂) i umieść w swojej Tawernie. Każdy przeciwnik może zdecydować się na przekazanie Ci jednego ze swoich Łotrów (♂) żeby zdobyć 3 PZ. (Umieść ich w swojej Tawernie).

Utility

Nr karty 33



REPEL DROW INVADERS ODEPRZY NAJEŹDZCÓW

Niewielka grupa mrocznych elfów wyłoniła się z Podmroku, by nękać miasto.

Odrzuć: 1 Kapłana (♂) i 2 Łotrów (♂♂). Nagroda: 2PZ

Mandatory Quest

Nr karty 49



REQUEST ASSISTANCE ZWRÓĆ SIĘ O POMOC

Nawet Lordowie Waterdeep potrzebują pomocy współnika zarówno teraz, jak i niegdyś.

Weź z zasobów 2 Wojowników (♂♂) i umieść w swojej Tawernie. Każdy przeciwnik może zdecydować się na przekazanie Ci jednego ze swoich Wojowników (♂), by zdobyć 3 PZ. (Umieść ich w swojej Tawernie)

Utility

Nr karty 34



RESEARCH AGREEMENT ZBADAJ POROZUMIENIE

Mógłbym ci pomóc w odczytaniu tych tajemniczych woluminów.

Weź z zasobów 1 Maga (🔮) i umieść w swojej Tawernie. Każdy przeciwnik może zdecydować się na przekazanie Ci 1 Maga (🔮), by zdobyć 5 PZ. (Umieść ich w swojej Tawernie).

Utility

Nr karty 35



SAMPLE WARES PRÓBKĄ TOWARÓW

Możliwe, że to miejsce cię zainteresuje.

Przydziel jednego ze swoich nieużytych Agentów do Budynku w Builder's Hall. Natychmiast użyj efektu działania tego Budynku, tak jakbyś go kontrolował.

Utility

Nr karty 36-37



SPECIAL ASSIGNMENT MISJA SPECJALNA

Chcę byś załatwił to osobiście.

Wybierz typ Questu: Arcana, Commerce, Piety, Skullduggery, or Warfare. Dobieraj z talii karty Questów dopóki nie natrafisz na kartę wybranego typu. Zachowaj ją, a resztę odkrytych kart odrzuć.

Utility

Nr karty 38-39



SPREAD THE WEALTH ROZPOWSZECHNIJ BOGACTWO

Często możesz uniknąć ukąszenia parazytywego kundla podzucając tej nędznej istocie kość.

Weź 4 sztuki złota z zasobów (👉👉👉👉), a następnie wybierz przeciwnika. Wybrany gracz pobiera 2 sztuki złota (👉👉) z zasobów.

Utility

Nr karty 40-41



STAMP OUT CULTISTS STŁUM OKULTYSTÓW

Kult Smoka otworzył sklep w północnej dzielnicy. Znajdź kultystów i zajmij się nimi.

Odrzuć 1 Kapłana (👤), 1 Wojownika (👤), i 1 Łotra (👤)
Nagroda: 2PZ

Mandatory Quest

Nr karty 50



SUMMON THE FAITHFUL WEZWIJ WIERNYCH

Dobre dzieło zawsze wymaga rąk do pracy.

Weź z zasobów 1 Kapłana (👤) i umieść w swojej Tawernie. Każdy przeciwnik może zdecydować się na przekazanie Ci jednego ze swoich Kapłanów (👤) by zdobyć 5 PZ. (Umieść ich w swojej Tawernie)

Utility

Nr karty 42



TAX COLLECTION POBÓR PODATKÓW

Śmierć i podatki? Jedyną rzeczą pewną w Waterdeep są podatki!

Weź z zasobów 4 sztuki złota (👉👉👉👉). Każdy przeciwnik może zdecydować się na przekazanie Ci 4 sztuk złota (👉👉👉👉), by zdobyć 4 PZ.

Utility

Nr karty 43-44

PODSUMOWANIE ZASAD

Poniższe instrukcje podsumowują przygotowanie do gry i kolejność rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóż planszę do gry.

Każdy gracz wybiera kolor i bierze liczbę Agentów w tym kolorze, która zależy od liczby graczy.

Liczba graczy	Ilość agentów
2	4
3	3
4	2
5	2

Każdy gracz umieszcza jednego dodatkowego agenta w pobliżu piątego pola toru rund.

Każdy gracz umieszcza swój znacznik punktacji na torze punktacji w miejscu oznaczonym „0”.

Umieść kostki poszukiwaczy przygód i złoto w zasięgu wszystkich graczy.

Umieść stos Budynków, talię Wypraw i talię Intryg na odpowiednich polach planszy.

Dobierz 3 płytki Budynków i umieść je odkryte na każdym z 3 pól w Gildi Budowniczych.

Każdy gracz bierze matę gracza.

Rozdaj każdemu graczowi 1 zakrytą kartę Lorda.

Rozdaj każdemu graczowi 2 odkryte karty zadań. Następnie umieść 1 odkrytą kartę Wyprawy na każdym z 4 pól Karczmy Cliffwatch.

Rozdaj każdemu graczowi po 2 zakryte karty Intrygi.

Umieść 3 żetony PZ na każdym polu toru rund.

Gracz, który ostatnio był w innym mieście, zaczyna. Daj temu graczowi znacznik Pierwszego Gracza.

Pierwszy gracz otrzymuje 4 sztuki złota. Każdy gracz otrzymuje o 1 Złoto więcej niż gracz po jego prawej stronie, dopóki wszyscy gracze nie otrzymają początkowego Złota.

TURY GRACZY

Podczas swojej tury, jeśli masz agentów do przydzielenia, wykonujesz jedną lub obie z poniższych akcji.

1. Przydzielenie agenta

2. Wypełnienie zadania

Przydziel agenta: Umieść 1 agenta ze swojej puli na wolnym polu akcji Budynku. Nie możesz pominąć swojej tury, jeśli masz agentów do przydzielenia.

Jeśli nie masz już agentów do przydzielenia, nie możesz wykonać swojej tury. Gra przechodzi do następnego gracza, dopóki wszyscy agenci nie zostaną przydzieleni.

Ponowne przydzielenie agenta: Po przydzieleniu wszystkich agentów w rundzie, każdy gracz mający agenta w Waterdeep Harbor przenosi tego agenta na inne pole akcji.

Gracze ponownie przydzielają agentów w kolejności, zaczynając od pola akcji o numerze „1”.

Ukończ misję: Po przydzieleniu lub ponownym przydzieleniu agenta możesz ukończyć jedną misję, płacąc określoną liczbę i rodzaj Poszukiwaczy Przygód oraz Złoto.

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Każdy z graczy przelicza ile dodatkowych PZ zdobędzie, a następnie przesuwą swój znacznik o odpowiednią liczbę pól.

Każdy poszukiwacz przygód w twojej tawernie 1 VP

Każde 2 sztuki złota w twojej tawernie (zaokrąglone w dół) 1 VP

Karta lorda zgodnie z tekstem na karcie

Gracz z największą ilością PZ wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej złota.

PRZEBIEG GRY

Na początku każdej rundy usuń żetony PZ z tego pola toru rund i dodaj 1 żeton PZ do każdego odkrytego Budynku w Gildi Budowniczych. Następnie rozpatrz efekty rozpoczęcia rundy dotyczące Budynków w grze.

(Jeśli jest to piąta runda gry, każdy gracz otrzymuje jednego dodatkowego Agenta znajdującego się w pobliżu pola Rundy 5.)

Każdy gracz wykonuje swoje tury, pojedynczo, zaczynając od gracza, który ma znacznik pierwszego gracza i kontynuując na lewo od tego gracza.

Kiedy wszyscy agenci zostaną przydzieleni (i ewentualnie przeniesieni z portu Waterdeep; patrz poniżej), runda się kończy. Agenci wszystkich graczy wracają do swoich puli.

Gra kończy się po 8 rundach gry. Pod koniec ósmej rundy dokonaj końcowej punktacji dla każdego gracza.

