



Mityczny Wiatr
DZIENNIK KARCZMARKI



Dzień 12

Przyjaciele mówili, że chyba zwariowałam.

Przenosić się do nowego miasteczka, leżącego poza szlakami handlowymi, aby otworzyć karczmę?

Kto niby miałby ją odwiedzać?

Na szczęście miejscowi potrzebowali miejsca, w którym mogą zwyczajnie posiedzieć, napić się i dobrze zjeść.

Więści o tym, jak piękne jest to miejsce szybko się rozchodzą i jestem pewna, że wkrótce miasteczko będzie tętnić życiem.



Celem Karczmarki jest podejmowanie gości w swoim przybytku i zapewnienie każdemu z nich udanego pobytu. Swój czas poświęca zarządzaniu wszystkimi aspektami prowadzenia karczmy tak, aby jak najbardziej umilić swoim gościom wieczorne biesiadowanie, czerpiąc przy tym profity dla siebie. Po każdym udanym wieczorze wzrasta renoma Karczmarki, a wraz z nią liczba chętnych na odwiedzenie jej lokalu.

TRUDNOŚĆ ★★☆☆☆

ELEMENTY ROZGRYWKI

- 🍷 **Goście i zadowolenie:** Na początku każdego dnia Karczmarka dobiera z worka losowych gości i musi postarać się spełnić wszelkie ich oczekiwania. Im bardziej zadowoleni będą klienci, tym więcej monet wpadnie do jej kiesy!
- 🍷 **Renoma:** W trakcie gry renoma lokalu Karczmarki, obejmująca trzy poziomy, będzie rosnąć i spadać. Im wyższa renoma, tym więcej gości zechce odwiedzić karczmę!
- 🍷 **Plotki:** Karczmarka z łatwością odczytuje nastroje panujące w miasteczku, a dzięki swojemu urokowi osobistemu zapewnia premie dla całej lokalnej społeczności.

Elementy postaci

Kafelek planszетки Karczmarki



Organizer Karczmarki



Kafelek roli Karczmarki



Znacznik renomy

Worek



Kafelek toru renomy

Kafelki umiejętności (10)



Karty płotek (6)



Żetony standardów (29)



Figurka Karczmarki



Znacznik biesiady



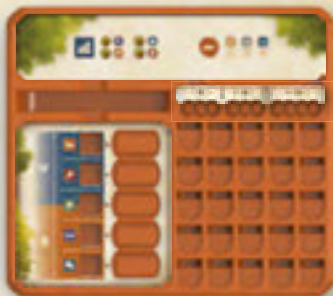
Żetony gości (30)

Przygotowanie postaci

Aby przygotować Karczmarkę do pierwszej rozgrywki, postępuj zgodnie z poniższym opisem. W przypadku kolejnych gier, zapoznaj się z sekcjami dotyczącymi „Zapisu” i „Wznowienia” rozgrywki na stronach 30 i 31.

1. Organizer Karczmarki:

Umieść kafelki planszетки, toru renowy i roli Karczmarki w organizerze tak, jak to pokazano obok.

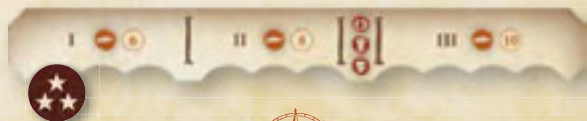


2. Figurka, umiejętności i monety:

Umieść figurkę Karczmarki, jej 10 kafelków umiejętności i żetony monet o łącznej wartości 10 obok organizera Karczmarki. Kafelki umiejętności umieść zakryte, stroną z oznaczeniem poziomym umiejętności do góry.



3. Początkowa renowa: Umieść znacznik renowy na skrajnym lewym polu toru renowy.



4. **Goście:** Podziel żetony gości zgodnie z ich poziomem. Następnie umieść w worku wszystkie 12 żetonów gości poziomu I.



5. **Pula Karczmarki:** Potasuj karty plotek i odłóż je na bok jako zakrytą talię, wraz z żetonami standardów i gości poziomu II oraz III.
6. **Początkowy standard:** Umieść w karczmie po jednym stoliku, oknie i drzwiach. Stolik możesz umieścić w dowolnym miejscu, natomiast okno i drzwi muszą znajdować się przy ścianach.
7. **Początkowe karty:** Dobierz na rękę dwie wierzchnie karty z talii plotek.

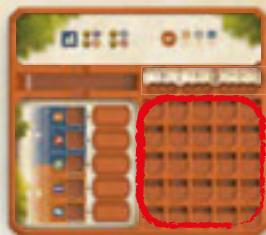


Podstawy rozgrywki

W tej sekcji opisano podstawowe elementy i pojęcia związane z postacią Karczmarki.

KARCZMA

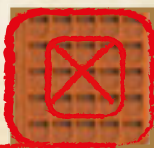
Karczma stanowi prawdziwą dumę i oczko w głowie Karczmarki. W trakcie dnia skupia się ona na dokupywaniu i przestawianiu poszczególnych elementów wystroju, aby jak najlepiej spełnić oczekiwania gości i poprawić swoją renomę.



Karczma

Karcznię reprezentuje odkryty obszar organizera Karczmarki, składający się z 25 miejsc. W trakcie gry będzie ona zapelniać te miejsca żetonami gości i standardów.

16 miejsc na obrzeżach karczmy to miejsca przy ścianach. Niektóre żetony standardów można umieścić wyłącznie przy ścianie, co opisano w dalszych sekcjach.



STANDARDY

Żetony standardów reprezentują różne elementy umeblowania oraz usługi, które Karczmarka może dokupywać, aby poprawiać wystrój i ofertę swojego lokalu, a tym samym zadowolenie gości. Przedstawiono na nich pięć elementów umeblowania oraz sześć rodzajów usług:



Okno



Drzwi



Stolik



Szynkwias



Kominek



Kuchnia



Napitek



Positek



Scena



Muzyka



Występy

Jeżeli dwa żetony standardów znajdują się w karczmie obok siebie, są **SĄSIADUJĄCE**. Żetony standardów **nie** sąsiadują ze sobą po skosie.

GOŚCIE

Żetony gości reprezentują różnych bywalców karczmy, zarówno przyjezdnych, jak i miejscowych, którzy szukają nieco wytchnienia i rozrywki na wieczór. Każdy żeton gościa jest dwustronny i oznaczony na przodzie poziomem danego gościa.

Kiedy Karczmarka umieszcza jakiegoś gościa w karczmie, wsuwa jego żeton pionowo w górną część danego miejsca w karczmie. Goście umieszczeni w karczmie są usadowieni. Usadowiony gość zwrócony przodem w twoim kierunku, siedzi przodem.

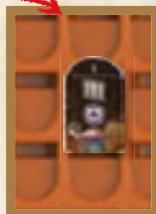
*Poziom
gościa*



Przód



Tył



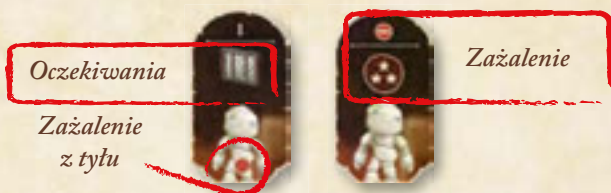
*Gość został
usadowiony
w karczmie
i siedzi
przodem.*

Usadowiony gość zwrócony tyłem w twoim kierunku, siedzi tyłem. Zasady i znaczenie tych dwóch sposobów usadowienia opisano w dalszych sekcjach.

ZADOWOLENIE GOŚCI

Celem Karczmarki jest dbanie o zadowolenie gości poprzez zapewnianie standardów zgodnych z ich oczekiwaniami. Prząd każdego żetonu gościa wskazuje wszystkie **OCZEKIWANIA** danego gościa, tył z kolei wskazuje wszystkie jego **ZAŻALENIA**.

O zmierzchu Karczmarka będzie się starać zadbać o zadowolenie jak największej liczby gości. Zażalenia od niezadowolonych gości wiążą się z karami dla Karczmarki, co opisano w dalszych sekcjach.



Ten gość oczekuje miejsca przy oknie. Jego zażalenie odbiłoby się na renomie Karczmarki, obniżając ją o jeden.

Aby zadowolić gościa, Karczmarka musi zaspokoić wszystkie jego oczekiwania. Oczekiwania dzielą się na trzy następujące rodzaje:

1. Oczekiwane umebłowanie

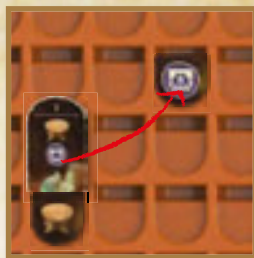
Jeżeli gość oczekuje określonego umebłowania, należy go usadowić na miejscu w karczmie, które zawiera dany element umebłowania.



Każdy żeton standardu umebłowania może zostać użyty do zaspokojenia oczekiwań tylko jednego gościa na raz.

2. Oczekiwane usługi

Jeżeli gość oczekuje określonej usługi, karczma musi ją mieć w swojej ofercie (na dowolnym miejscu karczmy). Takiego gościa można usadowić gdziekolwiek w karczmie, niekoniecznie na miejscu zawierającym dany żeton usługi – jego oczekiwania i tak zostają spełnione.



Oczekiwanie tego gościa zostało spełnione, ponieważ w karczmie znajduje się scena.

Pojedynczy żeton standardu usługi zaspokaja jedno oczekiwanie danego rodzaju dowolnej liczby gości. Na przykład, jeżeli trzech usadowionych w karczmie gości oczekuje kuchni, pojedynczy żeton kuchni wystarcza, aby spełnić oczekiwania ich wszystkich.

3. Oczekiwany styl

Niektóre żetony standardów i oczekiwania są oznaczone symbolem jednego z trzech rodzajów stylu:



Wyszukany



Imperialny



Górski

Jeżeli w dowolnym momencie w karczmie znajdują się **co najmniej dwa** żetony standardów tego samego stylu, oznacza to, że karczma została **URZĄDZONA** w danym stylu. Jeżeli karczma jest urządzona w jakimś stylu, automatycznie spełnia oczekiwania wszystkich gości odnośnie danego stylu, niezależnie od tego, na jakich żetonach standardów znajdują się jego symbole. Karczma może być urządzona w kilku stylach.

Przebieg każdego dnia

Każda runda rozgrywki w *Mityczny Wiatr* reprezentuje jeden dzień, składający się z trzech faz: ŚWITU, POŁUDNIA i ZMIERZCHU. Każda z nich składa się z różnych kroków, z czego te podstawowe, rozpatrywane przez wszystkie postacie lub wspólnie całą grupą, opisano dokładniej w Statucie miejskim.


Poza podstawowymi krokami poszczególnych faz, każda z postaci musi również rozpatrzyć unikatowe dla siebie kroki. Występują one w różnych fazach dnia i wiążą się z różnymi działaniami, zależnie od konkretnej postaci. Na kolejnych stronach opisano zasady dotyczące unikatowych kroków i działań Karczmarki.

RÓWNOCZESNA ROZGRYWKA




Kilka postaci może rozpatrywać każdą z pór dnia w tym samym czasie. Niektóre fragmenty rozgrywki mogą wymagać dyskusji i podjęcia jakiejś wspólnej decyzji, podczas gdy inne można rozpatrzyć całkowicie indywidualnie.

Jedyne, na co trzeba zwrócić uwagę, to pełne rozpatrzenie obecnej fazy przez wszystkie postacie przed przejściem do kolejnej fazy.





Poniżej przedstawiono przebieg trzech faz dnia w przypadku Karczmarki. Każdy krok rozpatrywany w oparciu o zasady opisane w Statucie miejskim oznaczono symbolem . Wszystkie pozostałe kroki są unikatowe dla Karczmarki i opisano je w tym dzienniku postaci.



FAZA 1: ŚWIT

1. Określenie pogody | 
2. Efekty pory roku | 
3. Efekt pogody | 
4. Przybycie gości

FAZA 2: POŁUDNIE

1. Akcje miejskie | 
2. Akcja postaci | 
 - Zarządzanie
 - Użycie umiejętności
3. Akcje robotników

FAZA 3: ZMIERZCH

1. Powrót postaci | 
2. Powrót robotników | 
3. Podjęcie gości

Faza 1: Świt



W tej sekcji opisano unikatowe kroki dla Karczmarki o świecie.

PRZYBYCIE GOŚCI

O świecie Karczmarka podejmuje w swojej karczmie gości. Liczbę przybywających każdego dnia gości określa obecny poziom renomy oraz pogoda panująca danego dnia.

Renomę Karczmarki wskazuje tor znajdujący się w jej organizrze. Na początku gry jej poziom wynosi I, co wskazuje znacznik znajdujący się na skrajnym lewym polu toru.

Poziom
renomy



Przy poziomie renomy I Karczmarka dobiera 6 żetonów gości.

Aby podjąć gości, Karczmarka dobiera z worka odpowiednią liczbę żetonów gości, określoną w oparciu o jej obecną renomę i modyfikator pogody:



Słonecznie: -1 gość



Pochmurno: Bez modyfikacji




Deszczowo: +1 gość

Następnie Karczmarka umieszcza dobrane żetony gości obok swojego organizera przodem do góry – nie wolno ich na razie odwracać. Przed końcem dnia Karczmarka spróbuje usadzić w karczmie tyłu z tych gości, ilu tylko zdoła.

Faza 2: Południe



W południe Karczmarka wykonuje 1 akcję postaci  (kolejno rozpatrując zarządzanie i użycie umiejętności), a następnie wykonuje dowolną liczbę dostępnych akcji robotników. Na kolejnych stronach opisano unikatowe akcje postaci i robotników Karczmarki.

ZARZĄDZANIE

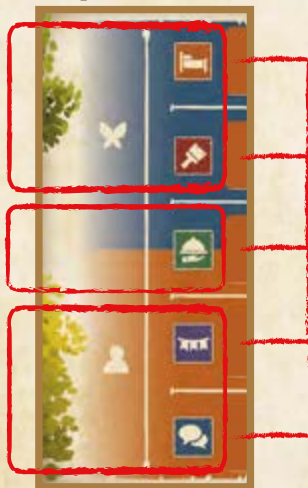
Karczmarka zarządza swoją karczmą, poprawiając jej standardy i obsługując gości.

Najpierw Karczmarka wybiera jedną z pięciu akcji przedstawionych na swoim organizerze. Każda z tych akcji jest związana z określoną grupą robotników (duszkowie, mieszkańcy lub dowolna), co wskazuje odpowiedni symbol i kolor (niebieski dla duszków i pomarańczowy dla mieszkańców).

*Przywiązanie
do duszków*

*Przywiązanie
do robotników
dowolnego rodzaju*

*Przywiązanie
do mieszkańców*



Akcje

Na przykład, dwie górne akcje są oznaczone symbolem duszków i niebieskim tłem, więc są związane z duszkami.

Karczmarka może wybierać tylko spośród akcji pasujących do jej przywiązania (patrz Statut miejski str. 20). Jeżeli jest przywiązana do duszków, może wybrać spośród dwóch górnych akcji, a jeżeli jest przywiązana do mieszkańców, spośród dwóch dolnych. Środkową akcję może wybrać niezależnie od swojego przywiązania, ponieważ jest związana z obydwojema rodzajami robotników.

Każdy wybór pozwala Karczmarce wykonać określoną akcję:



Udobruchanie



Remont



Obsługa



Plotkowanie



Biesiada

UDOBRUCHANIE

Karczmarka może usadowić jednego wybrednego gościa o wygórowanych oczekiwaniach. W ramach udobruchania może ona usadowić danego gościa, ignorując wszelkie jego oczekiwania. Co prawda taki gość nie będzie zadowolony, ale jednocześnie nie wiąże się to z jego niezadowolaniem.

Najpierw Karczmarka wybiera jednego spośród dobranych gości. Następnie usadawia go tak, by **siedział tyłem** w dowolnym miejscu karczmy z żetonem umeblowania, ignorując wszelkie jego oczekiwania. Niezależnie od poziomu danego gościa, otrzymuje za jego usadowienie jedną monetę.



Udobruchanego gościa można usadowić na dowolnie umebłowanym miejscu, ignorując jego oczekiwania.

REMONT

Karczmarka może poprawiać standardy karczmy, kupując i umieszczając w niej nowy żeton standardu, a także sprzedając lub przenosząc w ramach przemeblowania żetony znajdujące się już w karczmie. Karczmarka może rozpatrzyć w ramach remontu każdą z tych opcji raz, w dowolnej kolejności.

Zakupy

Karczmarka wybiera z puli jeden dowolny żeton standardu, dla którego spełnia wymaganie poziomu renowy, opłaca jego koszt i umieszcza go w karczmie.


Koszt każdego żetonu standardu wskazano na jego odwrocie.


Wymagany poziom renowy




Jeżeli poziom renowy wynosi II, Karczmarka może kupić okno (w stylu imperialnym), wydając na nie 12 monet.

Po zakupie Karczmarka umieszcza dany żeton na dowolnym pustym miejscu w karczmie. Niektóre żetony standardów muszą zostać umieszczone w określonym miejscu:

🍃 **Drzwi i okna:** Należy je umieścić przy ścianie .

🍃 **Napitki i posiłki:** Należy je umieścić sąsiadująco z kuchnią .

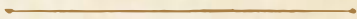
🍃 **Muzyka i występy:** Należy je umieścić sąsiadująco ze sceną .

Wszystkie pozostałe żetony standardów można umieścić w dowolnym pustym miejscu karczmy.

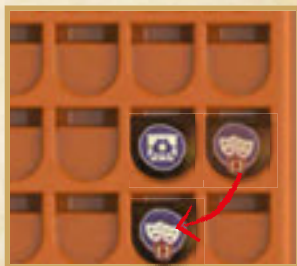
Przemeblowanie

Karczmarka może przenieść do dwóch znajdujących się już w karczmie żetonów standardów. Może wybrać dowolny żeton standardu i przenieść go na dowolne puste miejsce w karczmie, zachowując przy tym wszelkie wymagania dotyczące jego umiejscowienia.

Karczmarka nie może przenieść żetonu standardu, przy którym jest już usadowiony jakiś gość.



Karczmarka przenosi występy i umieszcza je sąsiadująco ze sceną, robiąc miejsce na okno, które musi być umieszczone przy ścianie.



Sprzedaż

Karczmarka może sprzedać dowolną liczbę znajdujących się już w karczmie żetonów standardów. Karczmarka wybiera dowolny żeton standardu z karczmy, otrzymuje monety w ilości równej połowie jego ceny (zaokrąglając w dół), a następnie usuwa dany żeton z karczmy i odkłada go z powrotem do puli. Nie można sprzedać standardów, które są wymagane do spełnienia warunku umiejscowienia (patrz str. 17).



Karczmarka sprzedaje swoje okno, zyskując za to 4 monety.

OBŚŁUGA

Karczmarka może spełnić oczekiwania gości dotyczące standardów bez konieczności dodawania odpowiednich żetonów w karczmie.

Karczmarka wybiera jedną kartę plotki ze swojej ręki i umieszcza ją odkrytą obok karczmy.

Każda karta plotki składa się z oznaczonych w jej dolnej części symboli standardów i stylów oraz wskazanych w jej głównej części efektów (ignorowanych w ramach obsługi).

Symbole standardów z odkrytej karty plotki są traktowane tak, jakby były częścią karczmy, więc o zmierzchu można z nich korzystać w normalny sposób do zaspokajania oczekiwań gości.



Z tego standardu i stylu można skorzystać do zaspokojenia oczekiwań gości.

Symbole stylów z karty plotki wliczają się na potrzeby urządzenia karczmy w danym stylu.

Odkrytą kartę plotki należy odrzucić na końcu dnia, wtasowując ją z powrotem do talii plotek.

PLOTKOWANIE

Karczmarka zagaduje i plotkuje ze swoimi gośćmi, dbając o utrzymanie z nimi dobrych relacji i ich dobre samopoczucie, co może się później opłacić. Najpierw Karczmarka wybiera dowolną kartę plotki z ręki i wtasowuje ją do talii przygód (Statut miejski str. 21), po wszystkich umieszczając kafelek nieznaną przygody z powrotem na wierzchu talii. Następnie dobiera nowe karty plotek tak, aby mieć ich łącznie dwie na ręce.

Jeżeli Karczmarka nie ma żadnych kart plotek na ręce, może plotkować tylko po to, aby dobrać nowe.



Jeżeli w ramach dowolnej akcji przygody (Statut miejski str. 21) postać dobierze z talii przygód kartę plotki, rozpatruje jej efekt w całości (ignorując wskazane na spodzie karty symbole standardu i stylu). Następnie odkłada daną kartę plotki zakrytą na spód talii plotek.



Kiedy dowolna postać dobierze z talii przygód tę kartę plotki, rozpatruje postępek budowy (patrz Statut miejski), a następnie dobiera i rozpatruje kolejną kartę przygody.

BIESIADA

Karczmarka może kosztem renowy zwiększyć swoje zyski za standardy określonego rodzaju.

Karczmarka obniża swoją renowę o jeden i umieszcza znacznik biesiady na jednym żetonie umeblowania w karczmie, oznaczając tym samym, że umeblowanie danego rodzaju będzie się wiązać z większymi zyskami. Kiedy będzie usadawiać gości o zmierzchu, każdy gość usadowiony na miejscu z umeblowaniem danego rodzaju zapewni jej jedną dodatkową monetę (nawet wtedy, gdy jego oczekiwania nie zostały zaspokojone).

Biesiady nie można zorganizować, jeżeli znacznik renowy znajduje się na skrajnym lewym polu toru renowy.

Znacznik biesiady zostaje umieszczony na żetonie szynkwasu. O zmierzchu wszystkie szynkwasy w karczmie przyniosą większe zyski – każdy gość usadowiony przy szynkwasiu zapewni jedną dodatkową monetę.



UŻYCIE UMIEJĘTNOŚCI

Karczmarka może rozpatrzyć efekt umiejętności przypisanej w jej organizerze do akcji wybranej w ramach akcji postaci.

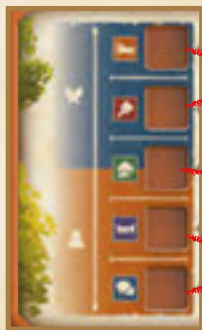


W ramach zarządzania Karczmarka wybrała akcję remontu, może więc rozpatrzyć efekt zdobytej wcześniej umiejętności „Woskowanie”.

Rozpatrzenie umiejętności jest opcjonalne. Zasady dotyczące zdobywania i rozpatrywania umiejętności opisano na str. 28.

AKCJE ROBOTNIKÓW

Karczmarka ma w swoim organizerze do dyspozycji pięć akcji robotników, a wykonanie każdej z nich wymaga użycia kości odpowiedniego robotnika. Dwie z nich wymagają kości duszka, dwie wymagają kości mieszkańca, a jedna wymaga kości robotnika dowolnego rodzaju.



*Akcje
duszków*

*Akcja robotnika
dowolnego
rodzaju*

*Akcje
mieszkańców*

Karczmarka może skorzystać z dowolnej liczby swoich zatrudnionych robotników, aby wykonać akcje robotników.

Aby użyć zatrudnionego robotnika, Karczmarka bierze odpowiednią kość ze swojej przegródki na kości, osłabia ją (zmniejszając jej wartość o jeden) i umieszcza ją w polu akcji, którą chce wykonać. W polach akcji duszków można umieścić wyłącznie kości duszków, a w polach akcji mieszkańców – wyłącznie mieszkańców.

Po umieszczeniu kości w polu akcji robotników, Karczmarka rozpatruje daną akcję. Może ona dzięki temu wykonać dowolną z akcji dostępnych w ramach zarządzania, zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami.

Weź kość z przegródki

Oslab ją

Umieść kość w polu akcji



Akcja



Ta akcja robotników pozwala Karczmarce wykonać akcję remontu.

Faza 3: Zmierzch



W tej sekcji opisano unikatowe kroki dla Karczmarki o zmierzchu.

PODJĘCIE GOŚCI

O zmierzchu drzwi karczmy stają otworem. Karczmarka sprasza wszystkich swoich gości na relaksujący wieczór pełen wymienionych posiłków, wybornych napitków i wspaniałej rozrywki. Jeżeli wszystko poszło zgodnie z planem, będzie ona wystarczająco przygotowana na ruchliwą noc.

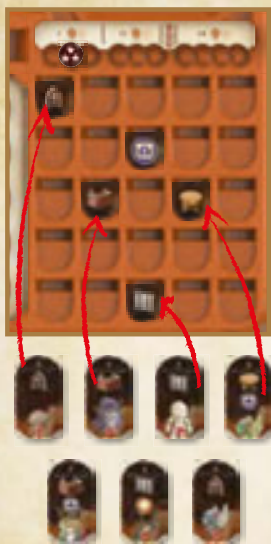
Karczmarka najpierw usadawia wszystkich gości, których oczekiwania mogą zostać zaspokojone, zdobywając i tracąc monety i renomę w zależności od tego, jak udany będzie dany wieczór. Następnie, po rozpatrzeniu wszystkich kroków tego procesu, Karczmarka odkłada **wszystkie** żetony gości z powrotem do worka.

W ramach podjęcia gości Karczmarka rozpatruje kolejno poniższe kroki:

USADOWIENIE GOŚCI

Karczmarka usadawia na miejscach w karczmie dowolnych dobranych z worka gości, przestrzegając następujących zasad:

- ✦ Gościa można usadzić wyłącznie jeżeli zaspokoi to wszystkie wskazane na jego żetonie oczekiwania.
- ✦ Gościa należy usadzić na niezajętym jeszcze miejscu, odpowiadającym jego oczekiwanemu umeblowaniu.
- ✦ Gościa należy usadzić tak, aby siedział przodem.
- ✦ Po usadowieniu wszystkich wybranych gości, Karczmarka otrzymuje za każdego siedzącego przodem gościa w karczmie monety w ilości równej poziomowi danego gościa.
- ✦ Goście usadowieni na miejscach z umeblowaniem wskazanym przez żeton biesiady zapewniają po jednej dodatkowej monecie.



1. *Karczmarka dobrała 7 gości, ponieważ poziom renomy wynosi I, a dzień jest deszczowy.*
2. *Jest w stanie zaspokoić potrzeby 4 gości i usadawia ich przy oknie, szynkwasio, drzwiach i stoliku. Ponieważ nie ma kuchni, drugiego szynkwasu ani drugich drzwi, nie może usadowić 3 pozostałych gości.*
3. *Karczmarka otrzymuje 4 monety za usadowienie 4 gości poziomu I.*

ROZPATRYWANIE ZAŻALENIA

Karczmarka najpierw odwraca wszystkich dobranych z worka, nieusadowionych i niezadowolonych gości tyłem do góry. Następnie rozpatruje, po jednym gościu na raz, wszystkie zażalenia wskazane na ich żetonach.

W wyniku zażeń Karczmarka może stracić monety, usunąć żetony standardów z karczmy (niezależnie od ich stylu) lub dobrać z worka dodatkowych gości.

Karczmarka może usadowić dodatkowych dobranych gości, czerpiąc z tego korzyści w normalny sposób. Jeżeli nie będzie w stanie usadowić nowo dobranych gości, rozpatruje również ich zażalenia, o ile jakieś mają.



W wyniku tych zażaleń Karczmarka musi stracić jedną monetę, jeden stolik i dobrać nowego gościa.

Karczmarka odkłada wszelkie tracone monety i żetony standardów z powrotem do odpowiedniej puli. Jeżeli jakiś gość był usadowiony na miejscu, z którego usunięto żeton standardu, przestaje być usadowiony. Karczmarka umieszcza jego żeton obok pozostałych niezadowolonych gości, ale nie rozpatruje jego zażaleń.

OKREŚLENIE ZADOWOLENIA GOŚCI

Karczmarka zlicza wszystkich usadowionych gości (zarówno przodem, jak i tyłem) oraz wszystkich nieusadowionych gości. Następnie rozpatruje efekt w zależności od porównania ich liczby:






- ✦ Jeżeli liczba usadowionych gości jest wyższa od liczby nieusadowionych gości, Karczmarka podnosi swoją renomę o jeden.
- ✦ Jeżeli liczba nieusadowionych gości jest równa lub wyższa od liczby usadowionych gości, Karczmarka obniża swoją renomę o jeden.

Aby obniżyć lub podnieść renomę należy przesunąć znacznik renomy o jedno pole odpowiednio w dół lub w górę toru. Renomy nie można obniżyć, jeżeli jej znacznik znajduje się już na skrajnym lewym polu toru.

Karczmarka może podnieść renomę do poziomu III tylko, jeżeli karczma została urządzona w co najmniej jednym stylu.

Koniec pory roku

Na końcu pory roku każda postać rozpatruje swoje unikatowe kroki porządkowania. Postacie mogą rozpatrywać je równocześnie. Poniżej znajduje się przebieg kroków porządkowania na koniec pory roku w przypadku Karczmarki:

1. Efekty na koniec pory roku | 
2. Karty celów | 
3. Nowa talia pogody | 
4. Nowy kafelek pory roku | 
5. Porządkowanie postaci
6. Zmiana postaci | 

Karczmarka rozpatruje swoje porządkowanie postaci zanim zdecyduje się na ewentualną zmianę postaci (opisaną w Statucie miejskim).



PORZĄDKOWANIE POSTACI

W ramach swojego porządkowania postaci Karczmarka musi zaktualizować zawartość worka w oparciu o swój poziom renomy. Poziom renomy wskazuje pozycja jej znacznika na torze renomy.



Obecny poziom renomy Karczmarki wynosi I.

AKTUALIZACJA WORKA

Karczmarka najpierw wysypuje z worka wszystkie żetony gości i odkłada je do puli. Następnie umieszcza w worku losowe żetony gości z puli zgodnie z poniższym wskazaniem dla obecnego poziomu renomy.

Poziom renomy I: 12 gości poziomu I

Poziom renomy II: 12 gości poziomu I + 9 gości poziomu II

Poziom renomy III: 9 gości poziomu II + 9 gości poziomu III

Wszystkich pozostałych gości należy odłożyć do puli.



Obecny poziom renomy Karczmarki wynosi I, umieszcza więc w worku samych gości poziomu I.

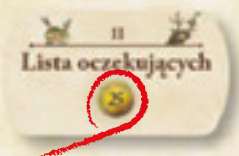
Umiejętności

Jak opisano w Statucie miejskim, postacie mogą w trakcie rozgrywki zdobywać umiejętności, np. korzystając z Długiego domu lub rozpatrując inne efekty oznaczone odpowiednim symbolem.

Kiedy postać zdobywa umiejętność, musi za nią jeszcze zapłacić. W przypadku Karczmarki koszt umiejętności stanowią monety.

Umiejętności są oznaczone jednym z trzech poziomów – umiejętności poziomu II oraz III można zdobyć wyłącznie wtedy, gdy w grze znajduje się jeden z dwóch duszków przedstawionych na danym kafelku umiejętności. Duszki te pojawiają się w grze za sprawą kart wydarzeń.

Aby móc zdobyć umiejętność „Lista oczekujących”, jeden z duszków widniejących na kafelku tej umiejętności musi być w grze.



Koszt umiejętności „Lista oczekujących” to 25 monet.

Po opłaceniu kosztu umiejętności, Karczmarka odwraca dany kafelek na stronę ze zdolnością i umieszcza go w dowolnym polu umiejętności swojego organizera.

Kiedy postać zdobywa nową umiejętność, może dowolnie przeorganizować wszystkie swoje wykupione umiejętności.

Karczmarka może skorzystać z efektu jednej ze swoich wykupionych umiejętności w ramach akcji użycia umiejętności, opisanej na str. 21.

Spis umiejętności

W tej sekcji znajduje się opis wszystkich umiejętności Karczmarki.

POZIOM I

- ✦ **Barmanka** – Otrzymaj jedną monetę za każdy szynkwas w karczmie.
- ✦ **Woskowanie** – Otrzymaj jedną monetę za każdy stół w karczmie.
- ✦ **Wykidajło** – Odłóż jednego gościa z powrotem do worka.
- ✦ **Kwatermistrzynie** – Otrzymaj jedną monetę za każde drzwi w karczmie.

POZIOM II

- ✦ **Lista oczekujących** – Odłóż dwóch gości z powrotem do worka.
- ✦ **Imprezowiczka** – Jeżeli dzisiejsza pogoda jest pochmurna, wykonaj akcję biesiady.
- ✦ **Mecenaska** – Otrzymaj dwie monety za każdy żeton standardu w stylu wyszukany.

POZIOM III

- ✦ **Premie pracownicze** – Wydaj pięć monet, aby wzmocnić wszystkich zatrudnionych robotników w swoim organizmie.
- ✦ **Stały klient** – Odłóż jednego gościa z powrotem do worka i dobierz na jego miejsce jednego wybranego.
- ✦ **Przytulny kącik** – Otrzymaj trzy monety za każdy żeton standardu w stylu górskim.

Zapis rozgrywki

Aby zapisać stan rozgrywki w przypadku Karczmarki, wykonaj poniższe kroki.



1. Odłóż figurkę oraz zaktualizowany worek (wraz ze znajdującymi się w nim gośćmi) Karczmarki do pudełka.
2. Zdejmij kafelek roli Karczmarki z organizera.
3. Umieść wszystkie monety Karczmarki oraz znacznik biesiady, karty plotek i żetony gości oraz standardów z puli w jej organizerze. Żetony standardów umieść w przegródce pod kartami plotek. Następnie umieść kafelek roli Karczmarki z powrotem na jego miejscu w organizerze.
4. Zdejmij lewy kafelek planszетки Karczmarki i umieść w organizerze kafelki nieużywanych umiejętności. Następnie umieść kafelek planszетки z powrotem na jego miejscu.
5. Na koniec zamknij organizer przykrywką, zachowując stan wszystkich elementów znajdujących się w grze.


Wznowienie rozgrywki

Aby wznowić rozgrywkę w przypadku Karczmarki, wykonaj poniższe kroki.

1. Wyjmij z pudełka figurkę oraz worek Karczmarki. Wyjmij z organizera przechowywane w nim monety oraz kafelki nieużywanych umiejętności.
2. Wyjmij z organizera przechowywane w nim żetony gości i standardów, znacznik biesiady oraz karty plotek i odłóż je obok organizera.



KARCZMARKA

 Obsługa

 Udobruchanie


 Plotkowanie


 Biesiada

 Remont

 Renoma


 Gość

 Strać [Zażalenie]

 Dodaj [Zażalenie]

 Przy ścianie

STYLE STANDARDÓW

 Imperialny


 Wyszukany

 Górski

UMEBLOWANIE

 Okno

 Drzwi

 Stolik

 Szynekwas

 Kominek

USŁUGI

 Kuchnia

 Napitek

 Posiłek


 Muzyka

 Występy


 Scena

FAZY DNIA

ŚWIT


1. Określenie pogody 
2. Efekty pory roku
3. Efekt pogody
4. Przybycie gości

POŁUDNIE

1. Akcje miejskie 
2. Akcja postaci
 - Zarządzanie
 - Użycie umiejętności
3. Akcje robotników

ZMIERZCH

1. Powrót postaci
2. Powrót robotników
3. Podjęcie gości

*Kiedy zobaczysz symbol ,
zerknij do Statutu miejskiego.*