14+ 2-5 90'

W GROCIE KRÓLA GÓR

2 edycja

AUTORZY: JAY CORMIER I GRAEME JAHNS
ILUSTRACJE: KWANCHAI MORIYA

Wojna rozstrzygnęła się całe pokolenia temu. Gnomy, nasi znienawidzeni wrogowie, wyparły nas z rodowej siedziby pod górą. Od tamtej pory tułaliśmy się w dziczy próbując przetrwać mimo mrozu i głodu. Jednak ostatnio coś się zmieniło. Czuć to w kościach. Góra zapadła się pozbawiona ducha naszego ludu, który utrzymywał ją w całości. Pogrzebała rywali pod zwałami skał, biorąc niemy odwet za nasze dawne krzywdy. Niedobitki Gnomów uciekły, zaś zawalone masą kamieni groty, które tworzyły nasz starożytny dom, wzywają do powrotu. Najwyższy czas odpowiedzieć na ów zew. Pazurem i młotem, znojem i magią powrócimy do domu, zaś nasz dom powróci do nas.

Jako poważany przywódca zdobywaj poparcie trolli z klanów Błota, Ognia, Lodu i Księżyca. Kop tunele bogate w kamień, żelazo i klejnoty. Drąż rozległe pomieszczenia i zmieniaj je w wielkie groty. Wydobywaj posągi starożytnych i z pomocą klanów przywracaj im dawną świetność, stawiając jak najbliżej serca góry. Wzbierająca lawina trolli powracających do domu będzie potężnieć wraz z postępem odbudowy naszego królestwa. Przemoże i porwie wszystko na swej drodze, aż jeden przywódca wybije się nad pozostałych i zasłuży na tytuł Króla Gór!

CEL GRY

Werbuj trolle z hordy, aby stworzyć stale potężniejące, wyjątkowe źródło zasobów, które pozwoli ci realizować obraną strategię.

Zakładaj warsztaty, aby zapewnić sobie wszechstronność i rzucaj czary, które nagną los do twojej woli.

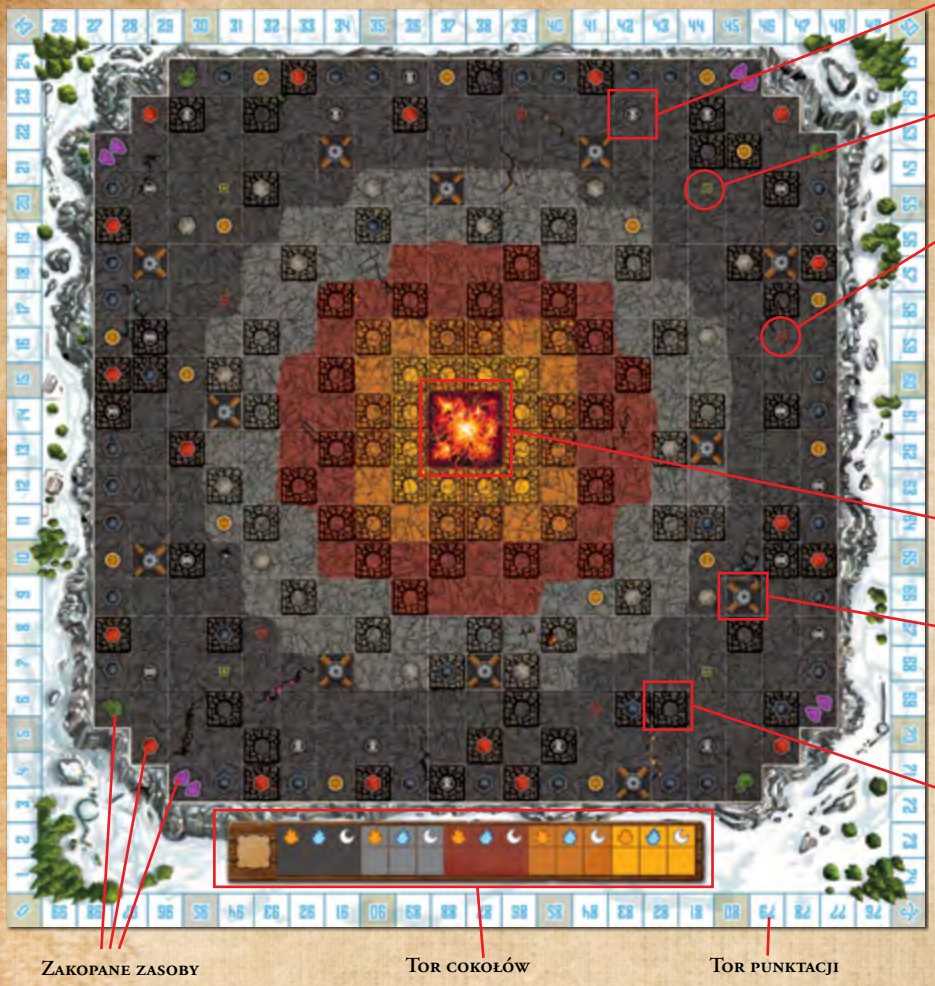
Z myślą o koronie zdobywaj honor poprzez wydobywanie z tuneli coraz cenniejszych minerałów, przewożenie posągów przez własne tunele jak najbliżej serca góry (*w idealnej sytuacji na pasujące cokoły klanowe*) oraz poświęcanie wielkich grot o oszałamiających rozmiarach.

Kiedy nadejdzie chwila koronacji, zwycięży przywódca o największym honorze. Właśnie on zostanie obwołany ***Królem Gór*** i obejmie władzę nad zjednoczonymi klanami!

galakta
BURNT ISLAND GAMES

ELEMENTY GRY

1 DWUSTRONNA PLANSZA



Miejsce posągu

Punkt startowy w grze 4-osobowej

Punkt startowy w grze 5-osobowej

Punkt startowy w grze 3-osobowej (na stronie jesiennej)

Serce Góry

Miejsce warsztatu

Pole skał

Zakopane zasoby

Tor cokołów

Tor punktacji

52 KAFELKI TUNELI

5 ARKUSZY GRACZY

Tabela punktacji posągów

Skład

Ramki trolli

Tabela punktacji tuneli

6 KAFELKÓW WIELKICH GROT

17 KART CZARÓW

30 kart początkowych trolli

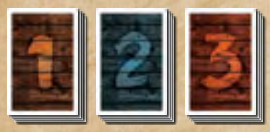
Po 6 w kolorze każdego gracza

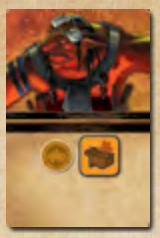
Zasób
Może być wielokrotnie wytwarzany podczas gry.

Początkowy zasób
Poniżej przerywanej linii widnieje otrzymywany jednorazowo początkowy zasób (zasoby).

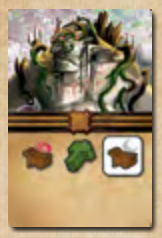
55 kart trolli

21 1-poziomowych, 17 2-poziomowych i 17 3-poziomowych

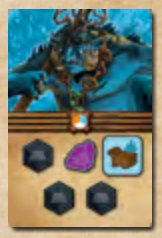




Troll z klanu Ognia



Troll z klanu Księżyca



Troll z klanu Lodu

Troll z klanu Błota

Paski poziomu
Wskazują poziom danego trolla.

Zasoby
Mogą być wielokrotnie wytwarzane podczas gry.

5 kafelków wrót

Po 1 w kolorze każdego gracza

5 znaczników punktacji

Po 1 w kolorze każdego gracza

3 żetony wyboru cokołu

21 posągów

7 Ognia | 7 Lodu | 7 Księżyca

22 kafelki warsztatów

Po 2 kopie 11 różnych warsztatów

18 cokołów

6 Ognia | 6 Lodu | 6 Księżyca

15 żetonów punktacji cokołów

3x | 4x | 4x | 4x

Zasoby

Wszystkie siedem pokazanych poniżej typów elementów gry to *zasoby*. Kamień, żelazo i klejnoty należą do podkategorii zasobów określanej jako *minerały*. *Ilość wszystkich zasobów jest nieskończona. Jeśli któregoś zabraknie, należy go tymczasowo czymś zastąpić.*

35 kamienia | 35 żelaza | 30 klejnotów | 45 wózków | 20 młotów | 25 run | 35 monet

Minerały

2 żetony koronacji

1 korona

Wskazuje rozpoczynającego gracza.

2 karty składów zespołu

Wyłącznie do trybu gry zespołowej

1 worek

OGÓLNE PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Ułóżcie **planszę** na środku stołu, tak aby była widoczna strona dopasowana do obecnej liczby graczy. Strona zimowa przeznaczona jest dla 4 lub 5 graczy. Strona jesienna dla 3 graczy. 2 gracze mogą używać dowolnej strony planszy. Utwórzcie obok planszy stosy rezerw dla wszystkich zasobów (*kamienia, żelaza, klejnotów, monet, wózków, młotów i run*).

2. Utwórzcie obok planszy **rezerwę tuneli** poprzez ułożenie w stosy kafelków tuneli o tym samym kształcie. Obok umieśćcie też **wielkie groty**.

3. Utwórzcie **hordę**. W tym celu potasujcie **karty trolli** podzielone według poziomu. Poniżej opisano, jak utworzyć 3-poziomowy układ kart (*po 5/4/3 trolle w każdym rzędzie od dołu do góry, ułożone w kształt „piramidy”*).
   - W dolnym rzędzie wyłóżcie pięć trolli 1-poziomowych. Resztę talii odłóżcie obok.
   - W środkowym rzędzie wyłóżcie cztery trolle 2-poziomowe. Resztę talii odłóżcie obok.
   - W górnym rzędzie wyłóżcie trzy trolle 3-poziomowe. Resztę talii odłóżcie obok.

4. Włóżcie **cokoły** do woreczka i pomieszajcie je. Wylosujcie 4 cokoły i ułóżcie po jednym na każdym 2-poziomowym trollu w hordzie (*każdy ma trafić na symbol cokołu widoczny na kartach*). Woreczek odłóżcie obok. Weźcie 3 **żetony wyboru cokołu** i ułóżcie po jednym na każdym 3-poziomowym trollu w hordzie (*każdy ma trafić na symbol cokołu widoczny na kartach*).

5. Ułóżcie obok hordy stos złożony z 2 **żetonów koronacji**, tak aby żeton z 5 spoczywał na wierzchu żetonu z 3.
   W grze 2-osobowej odłóżcie żeton z 5 do pudełka i grajcie tylko żetonem z 3.

6. Potasujcie zakryte **kafelki warsztatów**, a następnie odkryjcie **2 kafelki na gracza oraz 1 dodatkowy kafelek**. Utwórzcie rezerwę z odkrytych żetonów warsztatów, umieszczając je w nieużywanym rogu planszy. Odłóżcie wszystkie nieodkryte warsztaty do pudełka.

*Jeżeli chcecie, możecie **wybrać** warsztaty zamiast je losować, lub usunąć z puli duplikaty przed losowaniem.*

7. Potasujcie zakryte **karty czarów**, utwórzcie z nich talię i wyłóżcie z niej 3 odkryte karty. Tworzą one *księgę czarów*. Talię odłóżcie obok.

8. Ustawcie **posągi** na miejscach posągów na planszy w następujący sposób: wylosujcie posąg dowolnego klanu (*przykładowo Księżyca*) i ustawcie go na dowolnym, losowym miejscu posągu. Następnie ustawcie posąg innego klanu (*przykładowo Ognia*) na następnym miejscu posągu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wreszcie ustawcie posąg ostatniego klanu (*w tym przykładzie Lodu*) na następnym miejscu posągu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Powtarzajcie czynności zgodnie z opisanym powyżej schematem idąc wokół planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż wypełnicie wszystkie miejsca posągów. Odłóżcie niewykorzystane posągi do pudełka.

9. Pomieszajcie zakryte **żetony punktacji cokołów** i rozłóżcie je losowo odkryte na **torze cokołów**, tak aby na każdym z jego pól znalazł się 1 żeton.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

A. Wybierzcie rozpoczynającego gracza i przekażcie mu **koronę**, aby o tym pamiętać. Każdy gracz wybiera kolor gracza, a następnie bierze **arkusz gracza, 6 kart początkowych trolli, kafelek wrót** oraz **znacznik punktacji** we wcześniej wybranym kolorze. Wszystkie elementy gry w nieużywanych kolorach graczy należy odłożyć do pudełka.

B. Wszyscy gracze umieszczają swoje **znaczniki punktacji** na polu „0” toru punktacji.

C. Zaczynając od rozpoczynającego gracza i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz umieszcza swój **kafelek wrót** na wybranym punkcie startowym z oznaczeniem odpowiedniej liczby graczy (*przykładowo gdyby grały 4 osoby, byłby to dowolny punkt oznaczony „4”*).

W grze 2-osobowej można wykorzystać dwa dowolne punkty startowe o tych samych numerach. Im bliżej znajdą się wrota graczy, tym mocniejsza będzie rywalizacja.

*Najłatwiej i najbardziej intuicyjnie jest umieścić wejście najbliżej miejsca, gdzie się siedzi, ale **nie jest to wymagane**. Wszystkie wejścia mają drobne zalety i wady, jednak zbalansowano ich rozmieszczenie, aby zagwarantować takie same szanse zwycięstwa.*

D. Każdy gracz ustawia **początkowe trolle** w swój *wiec*. **Wiec** gracza to piramida kart trolli, którą będzie on budować w toku gry z myślą o wytwarzaniu zasobów. Każdy gracz zaczyna od potasowania swojej talii początkowych trolli i wykonuje następujące kroki:

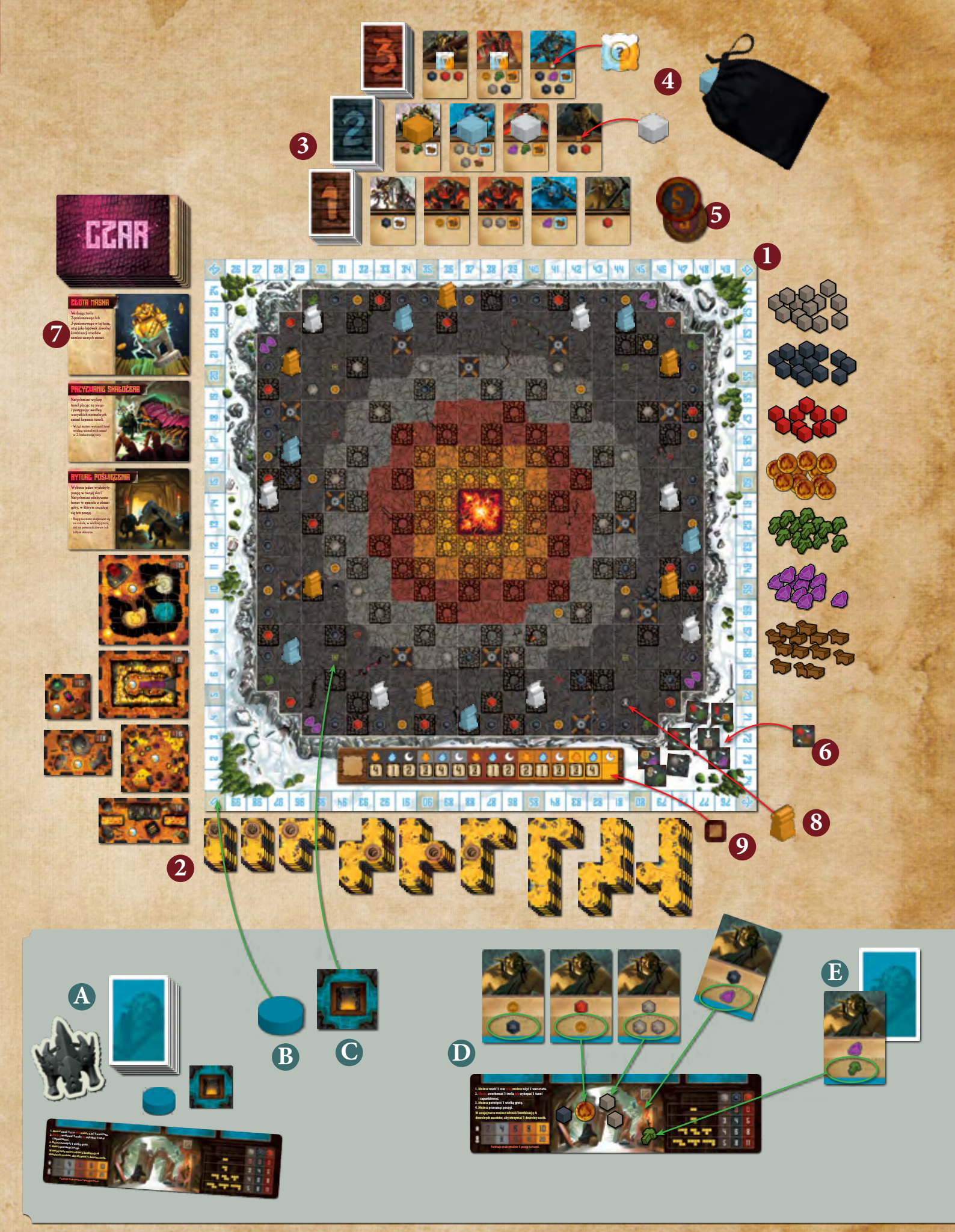
- Dobiera dwie wierzchnie karty z talii, wybiera i zachowuje jedną z nich, a następnie układa ją odkrytą na jednej z 4 pustych ramek na swoim arkuszu gracza. Drugą pozostawia na ręce. Potem dobiera kolejnego trolla ze swojej talii i znów decyduje, którą z 2 posiadanych na ręce kart ułożyć na pustej ramce. Gracz powtarza tę czynność, aż będzie mieć początkowy rząd 4 trolli w obrębie wiecu, 1 trolla na ręce i 1 trolla w talii, którego nie miał jeszcze okazji obejrzeć.

  Warto zwrócić uwagę, że na karcie każdego początkowego trolla widnieją dwa rzędy zasobów. Górny wskazuje, co dany troll będzie wielokrotnie wytwarzać podczas rozgrywki. Dolny natomiast informuje o jednorazowym zysku zasobów w chwili wyboru danego trolla do wiecu. Należy pamiętać, że w trakcie gry dwa środkowe trolle w początkowym rzędzie będą wytwarzać swoje zasoby częściej niż dwa zewnętrzne trolle.

- Gracz bierze z rezerw wszystkie **początkowe zasoby** widoczne na wybranych przez niego kartach początkowych trolli i umieszcza je w swoim **składzie**. Następnie przesuwa swój arkusz gracza do góry w taki sposób, aby zasłonić początkowe zasoby na kartach swoich trolli.

E. Zależnie od pozycji w porządku tury, gracz otrzymuje premię w postaci dodatkowych początkowych zasobów. **Rozpoczynający** gracz **nie dostaje** żadnych dodatkowych zasobów. **Drugi i trzeci** gracz otrzymują początkowe zasoby z trolla, którego kartę mają **na ręce**. Trafiają one do ich składów. **Czwarty i piąty** gracz otrzymują początkowe zasoby z trolla, którego kartę mają na ręce **oraz** z zakrytego dotychczas trolla z ich talii. Wszystkie zasoby trafiają do składów właścicieli. Wszystkie karty początkowych trolli oprócz czterech kart będących częścią wieców graczy należy odłożyć do pudełka.

Jesteście gotowi do rozpoczęcia gry!



CZAR
ZŁOTA MASKA
PRZYZWANIE SKAŁOŻERA
RYTUAŁ POŚWIĘCENIA
1
2
3
4
5
6
7
8
9
A
B
C
D
E

PRZEBIEG GRY

Rozgrywkę otwiera rozpoczynający gracz. Składają się na nią kolejne tury rozpatrywane zgodnie z ruchem wskazówek zegara aż do zakończenia gry. Końcową punktację dodaje się wówczas do obecnej punktacji celem wyłonienia zwycięzcy. Poniżej opisano kilka ogólnych zasad, które należy poznać przed rozpoczęciem gry:

SIEĆ GRACZA

Każdy gracz buduje na planszy *sieć*. Jej początkiem są wrota, a potem rozrasta się ona obejmując tunele i wielkie groty. Wrota gracza stanowią początek jego sieci. *Tunel* to osobny kafelek tunelu (*lub fragment kafelka tunelu wychodzący spod wielkiej groty*).

SĄSIADOWANIE

Na potrzeby wszystkich zasad gry pola na planszy uważa się za „sąsiadujące" tylko jeśli współdzielą płaską krawędź. Kwadraty leżące na ukos i dotykające się tylko rogami **nie sąsiadują** ze sobą.

WYDAWANIE ZASOBÓW

Podczas rozgrywki gracze *wydają* zasoby, aby wykonywać określone działania. Wydane zasoby wracają na odpowiednie stosy rezerw, chyba że zaznaczono inaczej. Gracz może swobodnie wydawać wszystkie zasoby, których jest właścicielem (*bez względu na to, czy znajdują się na obszarze jego składu, czy na kartach trolli w jego wiecu*).

Niemal zawsze najlepiej wydawać w pierwszej kolejności zasoby leżące na trollach, a w drugiej te znajdujące się w składzie. W ten sposób zwalnia się miejsce na trollach i tym samym mogą ponownie wytworzyć odpowiednie zasoby.

Przykład wydawania: gracz chce wydać cztery kamienia na wykopanie tunelu. Posiada dwa kamienia w składzie oraz trzy kamienia na kartach trolli. Może wydać dowolne cztery z posiadanego pięć kamienia poprzez odłożenie odpowiednich zasobów do rezerwy.

TURA GRACZA

W swojej turze gracz wykonuje następujące kroki w podanej kolejności*:

1. CZARY I WARSZTATY

Gracz może rzucić 1 czar **oraz** aktywować 1 ze swoich warsztatów.
Może zrobić obie te rzeczy (*w dowolnej kolejności*), jedną z nich lub nie robić żadnej.

2. WERBOWANIE LUB KOPANIE

Gracz **musi** zwerbować 1 trolla z hordy **lub** wydać minerały, aby wykopać 1 tunel i zdobyć honor.

3. WIELKA GROTA

Gracz może poświęcić 1 wielką grotę.

4. PRZESUWANIE POSĄGÓW

Gracz może przesunąć dowolną liczbę posągów w obrębie swojej sieci wydając na to wózki.

* WYMIANA Z REZERWAMI

W dowolnym momencie swojej tury gracz może wydać **4 zasoby** (*w dowolnej kombinacji*), aby otrzymać z rezerw 1 wybrany zasób dowolnego typu i umieścić go w swoim składzie.
Gracz może to zrobić dowolną liczbę razy w swojej turze.

1. CZARY I WARSZTATY

Gracz może rzucić **jeden** czar **oraz** aktywować **jeden** warsztat, z którym styka się jego sieć. Może zrobić obie te rzeczy (*w dowolnej kolejności*), jedną z nich lub nie robić żadnej.

RZUCENIE JEDNEGO CZARU

Chcąc rzucić czar gracz najpierw musi wydać 1 runę, umieszczając ją **na** karcie czaru (*odkrytego w księdze czarów*), który chce wykorzystać. Następnie rozpatruje efekt czaru zgodnie z opisem z jego karty.

- Gracz **może** zdecydować, że wydaje runę, lecz ignoruje *cały* efekt czaru. Nie może jednak *częściowo* zignorować efektu czaru.

Jeśli runa położona przez gracza jest **trzecią** na karcie danego czaru, ulega on *zniszczeniu* po tym, jak gracz rozpatrzy jego działanie. Wówczas należy odłożyć 3 runy do rezerwy, umieścić kartę zniszczonego czaru na spodzie talii czarów i dobrać nową kartę, która ją zastąpi.

Przykład: gracz wydaje 1 runę (ze składu lub z jednego ze swoich trolli), aby rzucić czar Rytuał Ziemi z księgi czarów. Umieszcza wydaną runę na karcie tego czaru. Następnie rozpatruje jego efekt. Runa gracza jest drugą na karcie, więc póki co czar pozostaje dostępny w księdze czarów.

AKTYWACJA JEDNEGO WARSZTATU

Na początku gry nikt nie ma dostępu do warsztatu. W sekcji ***Wykopanie tunelu*** opisano, jak gracze mogą zacząć dodawać warsztaty na planszę.

Każdy warsztat na planszy posiada maksymalnie 4 *wejścia* – po jednym z każdej strony. Wejście jest *otwarte*, jeśli styka się z siecią dowolnego gracza. Dopóki sieć danego gracza styka się z **co najmniej jednym** z wejść danego warsztatu, gracz może aktywować dany warsztat (*maksymalnie*) **raz za każde z jego otwartych wejść**, bez względu na liczbę wejść, z którymi styka się sieć danego gracza.

- Wszystkie zasoby otrzymane za pośrednictwem warsztatu pochodzą z **rezerw** i trafiają do **składu** danego gracza.

Korzystanie z warsztatów zapewnia sposób na „uwolnienie" trolli z obciążających je zasobów, dzięki czemu wytworzą one więcej na dalszym etapie gry.

- Kiedy gracz wielokrotnie korzysta z warsztatu, każde użycie stanowi osobne działanie, wykonywane w kolejności wyznaczonej przez gracza.
- Kilku graczy może mieć wejścia do tego samego warsztatu. Co ważne, sam warsztat nie stanowi części sieci żadnego z graczy.

Przykład: swoją turę rozpatruje różowy gracz. Jego sieć łączy się z pokazanym warsztatem Wytwórcy narzędzi. Posiada on jedno otwarte wejście z sieci gracza oraz dwa otwarte wejścia z innej sieci. Ponieważ warsztat ma 3 otwarte wejścia, rozpatrujący swoją turę gracz może z niego skorzystać maksymalnie 3 razy.

Przy każdym użyciu gracz mógłby wydać klejnot, aby otrzymać młot i umieścić go w swoim składzie albo wydać młot, aby otrzymać klejnot i umieścić go w swoim składzie.

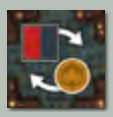
WARSZTATY

KOŁODZIEJ

Wydaj 1 klejnot, aby otrzymać 1 wózek uniwersalny (lub odwrotnie). **Nie możesz** wydawać tu wózków klanowych, a **wyłącznie wózki uniwersalne**.

WYTWÓRCA AMULETÓW

Wydaj 1 monetę, aby otrzymać 1 runę (lub odwrotnie).



MENNICA

Wydaj 1 żelaza albo 1 klejnot, aby otrzymać 1 monetę (lub odwrotnie).

STALOWNIA

Wydaj 1 klejnot, aby otrzymać 1 żelaza (lub odwrotnie).

WYTWÓRCA KILOFÓW

Wydaj 2 dowolne zasoby (*nie muszą być tego samego typu*), aby otrzymać 1 młot.

KWATERMISTRZ

Przenieś 1 dowolny zasób z jednego z twoich trolli do twojego składu. Wózki klanowe stają się uniwersalne z chwilą przeniesienia do składu.

KOWAL RUN

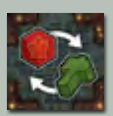
Wydaj 1 kamienia albo 1 żelaza, aby otrzymać 1 runę (lub odwrotnie).

ROZDRABNIACZ

Wydaj 1 klejnot, aby otrzymać 2 kamienia (lub odwrotnie).

KAMIENIARZ

Wydaj 1 kamienia, aby otrzymać 1 żelaza (lub odwrotnie).



WYTWÓRCA NARZĘDZI

Wydaj 1 klejnot, aby otrzymać 1 młot (lub odwrotnie).

CIEŚLA

Wydaj 2 dowolne zasoby (*nie muszą być tego samego typu*), aby otrzymać 1 wózek uniwersalny.

2. WERBOWANIE LUB KOPANIE

Gracz **musi** wybrać jedną z dwóch opcji i ją rozpatrzyć. Jeśli posiada już 10 trolli w swoim (*pełnym*) wiecu, **nie może** zwerbować trolla i zamiast tego **musi** wykopać tunel. Jeśli nie posiada dość minerałów, aby wykopać tunel, **musi** zwerbować trolla. Jeśli gracz nie jest w stanie ani zwerbować trolla **ani** wykopać tunelu, ignoruje **ten krok** swojej tury.

- Jeśli gracz nie posiada dość minerałów, aby wykopać tunel, ale mógłby je potencjalnie uzyskać (*przykładowo poprzez wymianę, warsztaty czy użycie czarów*), **nie jest** do tego zobowiązany.

WERBOWANIE TROLLA

Kiedy gracz werbuje trolla z hordy, wykonuje 3 poniższe kroki:

KROK PIERWSZY: WYBÓR WERBOWANEGO TROLLA

- **1-poziomowego** trolla z **dolnego** rzędu można zwerbować **za darmo**.
- Chcąc zwerbować trolla **2-poziomowego** ze **środkowego** rzędu, gracz musi *przekupić* dwa znajdujące się poniżej niego trolle 1-poziomowe poprzez wydanie i umieszczenie 1 monety na **każdym** z nich (*na łączną sumę 2 monet w łapówkach*).
- Chcąc zwerbować trolla **3-poziomowego** z **górnego** rzędu, gracz musi przekupić dwa znajdujące się poniżej niego trolle 2-poziomowe **oraz** trzy znajdujące się poniżej **nich** trolle 1-poziomowe poprzez wydanie i umieszczenie 1 monety na **każdym** z nich (*na łączną sumę 5 monet w łapówkach*).

Gracz nie może zwerbować konkretnego trolla, jeśli nie jest w stanie przekupić wszystkich trolli, które znajdują się poniżej niego. Należy pamiętać, że 1-poziomowe trolle są zawsze darmowe! Dobrym pomysłem jest umieszczanie łapówek na podobiźnie trolla, dzięki czemu symbole zasobów, które zapewnia, pozostają widoczne.

*Przykład: gdyby gracz chciał zwerbować 3-poziomowego trolla z Klanu Lodu, znajdującego się w prawym górnym rogu hordy, musiałby wydać monety, aby przekupić wszystkie **pięć** trolli poniżej niego. W tym celu umieściłby po 1 monecie na każdym z tych trolli.*

KROK DRUGI: WZIĘCIE TROLLA

Gracz bierze wybraną kartę trolla z hordy i uzupełnia puste miejsce w hordzie nowym trollem dobranym z talii tego samego poziomu (*dodaje też cokół z woreczka, jeśli to nowy troll 2-poziomowy*).

- Gracz zbiera też **łapówki** umieszczone na karcie danego trolla (*zwykle to monety, ale czasem mogą to być inne zasoby, jeśli w grę wchodziły efekty czarów*) i dodaje je do swojego składu.
- Jeśli wybrany troll był **2-poziomowy**, leży na nim **cokół** (*chyba że zabrakło ich w danej rozgrywce*). Gracz umieszcza go w swoim składzie.
- Jeśli wybrany troll był **3-poziomowy**, gracz może obejrzeć zawartość woreczka i wziąć dowolny wybrany przez siebie cokół (*o ile jakiś się tam znajduje*). Potem umieszcza go w swoim składzie. **Żeton wyboru cokołu** na trollu 3-poziomowym ma przypominać o wykonaniu tej czynności. Żeton należy umieścić na nowo dobranym trollu, który właśnie trafił do hordy.

BRAK TROLLI

Jeśli zabraknie trolli z danego poziomu, a gracz miałby dobrać kartę trolla, zamiast tego dobiera ją z talii następnego wyższego poziomu (*lub następnego niższego poziomu, jeśli to pierwsze nie jest możliwe*).

BRAK COKOŁÓW

Liczba cokołów jest ograniczona. Kiedy ich zabraknie, w grze przestają pojawiać się nowe cokoły.

SPOCZYNEK TROLLI

Kiedy gracz skończy werbowanie trolla, każdy troll w hordzie, który obecnie posiada **4 łapówki** (*zwykle monety*) zadowolony *udaje się na spoczynek*. Należy odrzucić danego trolla na spód jego talii, a 4 łapówki, które leżały na jego karcie, odłożyć do rezerw. Następnie gracz odkrywa nowego trolla z odpowiedniej talii, aby zastąpić trolla, który udał się na spoczynek.

Przykład: gracz umieścił pięć łapówek, zatem bierze trolla z Klanu Lodu – dokładnie tego, którego chciał. Następnie dobiera nowego 3-poziomowego trolla z talii i zapełnia nim puste miejsce.

Na karcie nowego trolla gracza znajdował się żeton wyboru cokołu, który miał przypominać o tym, aby gracz wziął wybrany cokół z woreczka. Dlatego gracz wybiera cokół, umieszcza go w swoim składzie, po czym odkłada żeton wyboru cokołu na kartę nowego trolla z hordy.

KROK TRZECI: DODANIE TROLLA DO WIECU I WYWOŁANIE LAWINY

Gracz dodaje świeżo zwerbowanego trolla do swojego wiecu umieszczając go **ponad i pomiędzy** dwoma trollami już będącymi częścią wiecu (*do gracza należy wybór **gdzie** umieścić kartę, jeśli ma kilka opcji*).

W ten sposób w toku rozgrywki gracz tworzy „piramidę" trolli, na którą łącznie złoży się 10 trolli (wliczając początkowe trolle), oczywiście zakładając, że graczowi uda się ją w pełni ukończyć.

Następnie **gracz aktywuje** swojego nowego trolla, jak też **dwa trolle bezpośrednio pod nim oraz dwa trolle bezpośrednio pod każdym z tych dwóch trolli, i tak dalej na zasadzie schodzącej w dół lawiny**. Kiedy troll zostaje *aktywowany*, otrzymuje (*z rezerw*) każdy zasób przedstawiony na jego karcie, **którego obecnie nie posiada**. Gracz umieszcza otrzymany zasób **bezpośrednio na** aktywowanym trollu przykrywając odpowiadający mu symbol. Jeśli na danym symbolu znajduje się już zasób, troll **nie otrzymuje** kolejnego.

WÓZKI

Symbole wózków na trollach Ognia, Lodu i Księżyca najczęściej wskazują, że są to konkretnie wózki Ognia, Lodu lub Księżyca. Drewniane znaczniki wózków umieszczane na takich symbolach stają się *wózkami klanowymi*, które można wydawać **wyłącznie** na przesuwanie posągów należących do **danego klanu**. Symbole wózków ze spiralą (*oraz wszystkie wózki w składzie gracza*) są *uniwersalne*, zatem mogą być wykorzystywane do przesuwania posągów **dowolnego** klanu.

Inaczej to ujmując, chociaż drewniany znacznik wózka jako element gry jest zawsze taki sam, symbol, na którym spoczywa, określa, które posągi klanów można nim przesuwać.

Wózek Ognia

Wózek Lodu

Wózek Księżyca

Wózek uniwersalny

Przykład: oto trzeci troll, którego gracz zwerbował podczas tej rozgrywki i obecnie są dwa możliwe miejsca, gdzie może go umieścić. Należy zwrócić uwagę, że niektóre trolle w wiecu gracza wciąż posiadają zasoby, które wytworzyły wcześniej.

Gracz decyduje się umieścić kartę nowego trolla w lewej górnej części wiecu, co wywołuje naprawdę dużą lawinę! Najpierw aktywuje się nowy troll, otrzymując 3 żelaza, 1 runę oraz 1 wózek. Wszystkie zasoby gracz bierze z rezerw i umieszcza na odpowiadających im symbolach na karcie trolla.

Następnie aktywują się znajdujące się poniżej trolle Ognia i Błota. Troll Ognia otrzymuje 2 kamienia, lecz nadal posiada wózek zdobyty podczas wcześniejszej aktywacji i ten zasób nie jest wytwarzany ponownie. Troll Błota otrzymuje żelazo, ale nie klejnot, który także posiada w związku ze wcześniejszą aktywacją.

Lawina toczy się w dół aż do najniższego rzędu! Idąc od lewej pierwszy troll otrzymuje monetę, a drugi klejnot. Z kolei trzeci nie wytwarza niczego nowego, gdyż posiada zdobyty wcześniej kamień. Czwarty troll z dolnego rzędu nie jest częścią tej lawiny.

WYKOPANIE TUNELU I ZDOBYCIE HONORU

Kiedy gracz chce wykopać tunel, wybiera kafelek tunelu z rezerwy, wydaje odpowiednie minerały, a potem umieszcza go w obrębie góry przedłużając tym samym swoją sieć tuneli i **zdobywając honor**.

Koszt tunelu jest równy **liczbie pól**, z których składa się dany kafelek tunelu. Przykładowo tunel złożony z 4 pól kosztuje 4 minerały. Wszystkie wydawane minerały muszą być **takie same** (*przykładowo wszystkie muszą reprezentować żelazo*).

Punktacja za tunel zależy od jego **rozmiaru** oraz **typu minerału**, jaki został na niego wydany. Na arkuszach graczy znajduje się tabela opisująca punktację. Po wybudowaniu tunelu gracz powinien przesunąć znacznik punktacji na torze punktacji, aby oznaczyć zysk honoru.

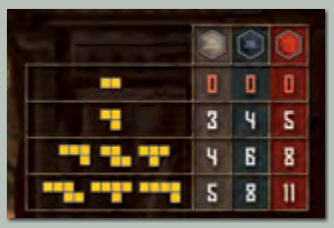


Tabela punktacji tuneli

Gracze muszą zawsze pamiętać o dodaniu zdobytego honoru. *Wykopywanie tuneli jest na tyle ekscytujące, że czasem o tym zapominają! Dlatego winni doliczyć sobie punkty za nowy tunel* ***natychmiast po tym, jak za niego zapłacą****. Najlepiej głośno oznajmić typ wydanego minerału oraz rozmiar tunelu, aby upewnić się, że nikt nie zapomni o punktowaniu podczas kopania. Warto zwrócić uwagę, że tunele 2-polowe nie przynoszą żadnych punktów.*

- Gracz może odwracać na drugą stronę i obracać kafelek tunelu w dowolny sposób zanim umieści go na planszy.
- Gracz **nigdy nie może** umieścić tunelu w taki sposób, aby wychodził poza brzeg planszy albo nachodził na **dowolny** inny kafelek, miejsce warsztatu lub Serce Góry.
- Nowy tunel **musi** zostać umieszczony w taki sposób, aby co najmniej jedna z jego krawędzi sąsiadowała z *siecią* gracza i tym samym ją przedłużała. Na początku gry na sieć gracza składają się wyłącznie jego **wrota**. W miarę jak gracz dodaje tunele i wielkie groty, wszystkie stają się częścią jego sieci. Warsztaty (*nawet, jeśli gracz ma dostęp do ich wejść*) **nie są** uważane za część jego sieci.
- Gracz **nigdy nie może** umieścić tunelu w taki sposób, aby sąsiadował z jakąkolwiek częścią sieci rywala. Kafelki tuneli różnych graczy mogą leżeć względem siebie na ukos, tak, że stykają się rogami – nigdy bliżej. W praktyce oznacza to, że zawsze będzie jasne, do kogo należą poszczególne tunele.
- W rzadkim przypadku, gdy kafelek lub grupa kafelków zostanie *odizolowana* (*czyli nie można poprowadzić ścieżki przez sąsiadujące pola do wrót*), odizolowany fragment przestaje być częścią sieci któregokolwiek gracza. **Dowolny gracz** może później połączyć odizolowany fragment z własną siecią, tym samym przejmując go i przedłużając własną sieć.

POLA SKAŁ

Pola ze skalnymi pierścieniami to pola *skał*. Za **każde pole skał**, stanowiące część nowego tunelu, gracz musi wydać **1 młot**. Jeśli nie jest on w stanie wydać odpowiedniej liczby młotów, **nie może** umieścić tunelu w wybranym miejscu. Czasami *zakopane posągi* lub *zakopane zasoby* (*patrz niżej*) znajdują się na polach skał, co powoduje, że trudniej je pozyskać.

ZAKOPANE POSĄGI

Każdy posąg niebędący częścią żadnej sieci to *zakopany posąg*. Jeśli nowy tunel przykryje taki posąg, zostaje on *wydobyty* i gracz będący właścicielem tunelu może go później przesuwać. Wydobyty posąg należy umieścić na polu na kafelku nowego tunelu odpowiadającemu polu planszy, na którym do tej pory stał dany posąg.

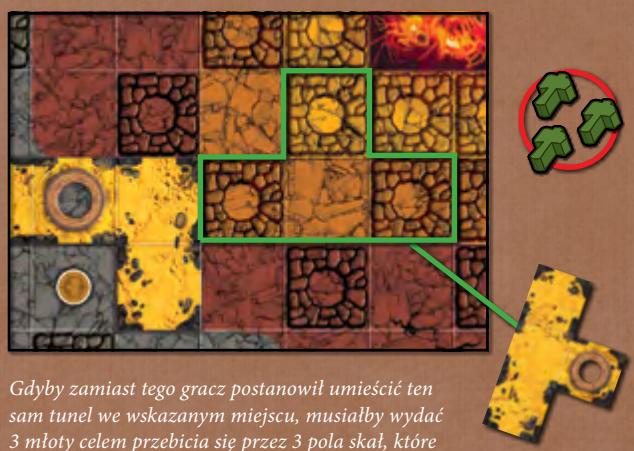
ZAKOPANE ZASOBY

Jeśli nowy tunel przykryje jakiekolwiek **zakopane zasoby**, gracz natychmiast pozyskuje te zasoby z rezerw i umieszcza je w swoim składzie.

Przykład: gracz chce wydobyć grupę zasobów leżących obok jego sieci poprzez wykopanie tunelu. Posiada 4 kamienia, zatem wydaje całość i wybiera z rezerwy tunel o rozmiarze 4 pól.

Zgodnie z tabelą punktacji 4-polowy tunel z kamienia ma wartość 4 honoru. Zatem gracz przesuwa swój znacznik punktacji o 4 pola w górę toru punktacji.

Umieszczenie tunelu na wskazanym miejscu zapewnia graczowi zakopane tam zasoby (2 żelaza i 1 młot). Trafiają one do jego składu. Dodatkowo zostaje też wydobyty posąg Ognia, stając się częścią sieci gracza.



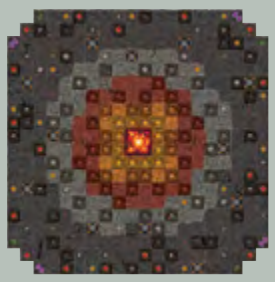
Gdyby zamiast tego gracz postanowił umieścić ten sam tunel we wskazanym miejscu, musiałby wydać 3 młoty celem przebicia się przez 3 pola skał, które przykryłby tunel.

DODANIE COKOŁU?

Jeśli tunel, który właśnie wykopał gracz, posiada *kotwę* **oraz** dany gracz ma w swoim składzie cokół, może go teraz dodać do wykopanego tunelu. **Kotwy** to otwory znajdujące się w większości kafelków tuneli.

Warto zwrócić uwagę, że tunele złożone z 5 pól nie mają kotew.

Ważne ograniczenie! Góra dzieli się na 5 *obszarów*. Idąc od zewnątrz do środka oznaczono je następującymi kolorami: ciemnoszarym, szarym, brązowym, pomarańczowym i żółtym. **Na każdym obszarze** góry może znajdować się tylko **1 cokół każdego klanu** (*Ognia, Lodu i Księżyca*).



Przykładowo gdyby któryś gracz wybudował już cokół Lodu na dowolnym polu szarego obszaru, do tego obszaru nie można by już dodać kolejnego cokołu Lodu... lecz cokół Ognia lub Księżyca ***można*** *by dodać według normalnych zasad. Tor cokołów pomaga w śledzeniu tego ograniczenia.*

Obszary w obrębie góry (idąc od najbardziej zewnętrznego do najbardziej wewnętrznego) odpowiadają fragmentom toru cokołów licząc od lewej do prawej strony.

Kolory na torze cokołów odpowiadają obszarom planszy – w sekcji każdego obszaru znajdują się pola Ognia, Lodu oraz Księżyca. Kiedy gracz umieści cokół, **natychmiast** zabiera **żeton punktacji cokołu** odpowiadający klanowi oraz obszarowi, gdzie umieścił dany cokół. Gracz zachowuje żeton zakryty w swoim składzie. Na koniec gry będzie on wart pokazaną liczbę punktów honoru.

Jeśli w momencie, gdy gracz postanowi zabrać żeton, zorientuje się, że nie ma go na torze cokołów, oznacza to, że umieszczenie cokołu było niezgodne z zasadami i że ktoś wcześniej umieścił cokół danego klanu na danym obszarze. W takiej sytuacji gracz musi zabrać nielegalnie umieszczony cokół z powrotem do swojego składu.

- Cokół **podwoi** wartość w honorze przypisaną do posągu z tego samego klanu, jeśli gracz zdoła przesunąć odpowiedni posąg na pasujący cokół i będzie on tam stać na końcu gry (*patrz* ***Końcowa punktacja***).
- Umieszczanie cokołu działa na zasadzie **teraz albo nigdy**. Można go dodać na kotwę **wyłącznie w chwili wykopywania konkretnego tunelu**. Gracz **nie może** dodać cokołu później. Cokołów **nie można** przesuwać po umieszczeniu.
- Gracz **może** umieścić cokół na kotwie, nawet jeśli w danym miejscu znajduje się już posąg. Posąg automatycznie trafia na cokół, choćby był nieodpowiedniego koloru.

Gracze zawsze mogą podnosić swoje cokoły, aby zaglądać przez otwory kotew i sprawdzać, na którym obszarze one leżą.

Przykład: gracz właśnie umieścił 4-polowy tunel. Jego kotwa znajduje się na żółtym obszarze, stanowiącym bardzo cenną lokalizację. Gracz posiada w składzie dwa cokoły – jeden Ognia i jeden Księżyca.

Gracz sprawdza tor cokołów i orientuje się, że ktoś już zabrał żeton Księżyca z żółtego obszaru za umieszczenie cokołu Księżyca na żółtym obszarze. Na szczęście żeton Ognia jest nadal dostępny!

Gracz umieszcza swój cokół Ognia na kotwie i zabiera żeton (o wartości 3 honoru) z toru cokołów. Jeśli dodatkowo uda mu się umieścić posąg Ognia na tym cokole, osiągnie on naprawdę wysoką wartość punktową!

ZAŁOŻENIE WARSZTATU?

Jeśli tunel, który właśnie wykopał gracz, sąsiaduje z **pustym miejscem warsztatu**, może on wybrać jeden z warsztatów dostępnych w rezerwie i dodać go na dane miejsce.

Góra zawiera więcej miejsc niż jest dostępnych warsztatów, zatem istnieje możliwość, że graczom skończą się warsztaty.

- Jest też możliwe połączenie się z więcej niż jednym miejscem i założenie kilku warsztatów podczas jednego kopania tunelu.

Przykład: tunel umieszczony przez gracza we wskazanej pozycji znajduje się obok miejsca warsztatu. Gracza interesuje Wytwórca amuletów, więc bierze odpowiedni warsztat z rezerwy i dodaje go na dane miejsce. W przyszłych turach będzie mógł skorzystać z tego warsztatu!

3. WIELKA GROTA

Gracz **może** poświęcić **jedną** wielką grotę (*na turę*) poprzez wzięcie jej z rezerwy i ułożenie na swojej sieci tuneli. Zakrywane tunele muszą obejmować fragment sieci bez przerw, który odpowiada rozmiarami i kształtem samej wielkiej grocie (*zakrywane tunele mogą zostać zakryte przez wielką grotę częściowo lub w całości*).

Poświęcanie wielkich grot nie wiąże się z żadnymi dodatkowymi kosztami. Wszystkie cokoły zakryte wielką grotą należy usunąć z gry (*gracze **nie tracą** żetonów punktowania cokołów, które wzięli za umieszczenie takich cokołów, a powtórzenie tych samych kombinacji klanu / obszaru wciąż pozostaje niezgodne z zasadami*).

- Wszystkie **posągi** zakryte wielką grotą umieszcza się w **dokładnie tym samym miejscu**, w którym były, kiedy stały na właśnie zakrytym tunelu.
- Wielkimi grotami można zakrywać **wyłącznie tunele**. Nigdy nie umieszcza się ich na wrotach, warsztatach czy innych wielkich grotach.
- Kiedy wielka grota znajdzie się już na swoim miejscu, na potrzeby zasad sąsiadowania (*wliczając w to przesuwanie posągów*) należy ją traktować jak duży tunel.
- **Fragmenty** tuneli wychodzące spod wielkich grot stają się osobnymi tunelami.
- Na każdej wielkiej grocie znajduje się pole *ołtarza*. Ołtarze są **podobne** do cokołów w takim sensie, że stanowią miejsca punktowania dla posągów, ale technicznie rzecz biorąc **nie są** cokołami. Na każdym ołtarzu można umieścić jeden posąg z **dowolnego** klanu.

Na końcu gry wielka grota przynosi graczowi tyle honoru, ile wynosi **niższa** nadrukowana na niej wartość. **Jednak** jeśli podczas obliczania końcowej punktacji na ołtarzu danej wielkiej groty znajduje się **jakikolwiek posąg**, zamiast tego dana grota przynosi graczowi tyle honoru, ile wynosi **wyższa** nadrukowana na niej wartość.

- To **jedyna zdobycz punktowa** danego posągu (***nie punktuje** on zgodnie ze zwykłym punktowaniem opartym o obecność na konkretnym obszarze góry*). Ponadto każdy posąg w wielkiej grocie, który **nie stoi** na ołtarzu, **nie przynosi żadnych punktów**.

Przykład: w obrębie sieci gracza znajduje się fragment na tyle duży, aby zmieścić wielką grotę nazywaną Skarbcem, zatem postanawia on ją poświęcić. Bierze kafelek z rezerwy i układa go na wybranym miejscu. To działanie będzie miało wpływ na cokół oraz posąg, które zostały przykryte.

*Cokół Lodu umieszczony wcześniej przez gracza zostaje usunięty z gry (mimo to gracz **zachowuje** żeton punktacji cokołu, który otrzymał za umieszczenie tego cokołu na planszy). Posąg Księżyca pozostaje na planszy na dokładnie tym samym polu, które zajmował w obrębie zakrytego tunelu.*

Jeśli gracz nie podejmie żadnych dodatkowych działań, na końcu gry Skarbiec będzie wart 6 punktów honoru... ale jeśli zdoła przesunąć ten posąg Księżyca (lub jakikolwiek inny) na ołtarz przed końcem gry, Skarbiec osiągnie zawrotną wartość 15 punktów honoru!

4. PRZESUWANIE POSĄGÓW

Gracz może wydawać **wózki** (*tyle, ile chce spośród posiadanych*), aby przesuwać posągi w obrębie swojej sieci z myślą o umieszczeniu ich jak najbliżej Serca Góry, gdzie będą warte więcej honoru. **Każdy** wydany wózek pozwala na przesunięcie **jednego wydobytego posągu** w obrębie sieci gracza:

A. na inne pole tunelu, w którym już znajduje się dany posąg **albo**

B. na **dowolne** pole **sąsiadującego** tunelu.

CO LICZY SIĘ JAKO TUNEL NA POTRZEBY PRZESUWANIA?

- Kafelek **tunelu**
- Kafelek **wielkiej groty**
- Dowolny **fragment** kafelka tunelu wystający spod wielkiej groty
- **Wrota** gracza

*Warsztaty **nie stanowią** części sieci gracza, zatem **nie można** przesuwać przez nie posągów.*

Wózek Ognia

Wózek Lodu

Wózek Księżyca

Wózek uniwersalny

Wózek klanowy z symbolu określonego koloru na karcie trolla można wykorzystać wyłącznie do przesunięcia posągu **odpowiedniego klanu**. **Wózek uniwersalny** (*ze składu gracza lub znacznie rzadziej z symbolu wózka uniwersalnego na karcie trolla*) można wydać do przesunięcia **dowolnego posągu**.

- Na konkretnym polu może stać tylko 1 posąg, ale posągi mogą być przesuwane przez swoje pola.
- Posągi **mogą** stać na cokołach niepasującego koloru (*niemniej nie przyniosą żadnych premii punktowych*). Posągi na cokołach (*bez względu na kolor*) **można** przesuwać.
- Kilka posągów **może** zajmować różne pola tego samego tunelu, ale **na końcu gry honor przyniesie tylko 1 posąg na tunel**.

Przykład przesuwania: gracz chce przesunąć posąg Ognia na cokół Ognia oraz posąg Księżyca na ołtarz w wielkiej grocie. Na ten moment nie może przesunąć posągu Lodu, gdyż jest on wciąż zakopany. Fragmenty liczące się jak tunele zostały obwiedzione ramkami, aby były dobrze widoczne.

Trolle gracza posiadają wózek Ognia, wózek uniwersalny oraz wózek Księżyca. Ponadto gracz posiada w swoim składzie kolejny wózek uniwersalny oraz zestaw innych zasobów.

Gracz wydaje wózek Księżyca, aby przesunąć posąg Księżyca na ołtarz. Następnie wydaje wózek Ognia oraz dwa wózki uniwersalne, aby przesunąć posąg Ognia trzy razy, tak jak to pokazano na ilustracji.

*Gracz **mógłby** poczekać do późniejszej tury, gdy wytworzy więcej wózków, aby wykonać ostatnie przesunięcie posągu na cokół Ognia, ale istnieje jeszcze jeden sposób, aby to osiągnąć: jeśli gracz wymieni 4 inne zasoby umieszczając je w rezerwach i weźmie za nie wózek (który z zasady może być uniwersalny), dokona ostatniego przesunięcia i od razu umieści posąg Ognia na odpowiednim cokole!*

WYWOŁANIE KOŃCA GRY (KORONACJA)

Pierwszy gracz, który zwerbuje do swojego wiecu 10. trolla (*„wieńcząc" swoją piramidę*) bierze **pierwszy żeton koronacji**, który jest wart na końcu gry **5 honoru**. Kiedy **następny** gracz zwerbuje swojego 10. trolla, bierze **drugi żeton koronacji** posiadający na końcu gry wartość **3 honoru**. To działanie wywołuje też koniec gry.

W grze 2-osobowej wykorzystuje się wyłącznie żeton koronacji o wartości 3 honoru. Jego wzięcie wywołuje koniec gry.

Po zabraniu **drugiego** żetonu koronacji **należy dokończyć obecną rundę** (*ostatnim graczem w rundzie jest ten, kto siedzi **na prawo** od rozpoczynającego gracza – jeśli to właśnie **ten gracz** zabrał drugi żeton koronacji, runda dobiega końca wraz z końcem jego tury*), a następnie **każdy gracz może rozpatrzyć jeszcze 2 tury zgodnie z normalnym porządkiem tury**. Potem rozgrywka dobiega końca.

Pierwsza osoba, która zwieńczyła piramidę, zapewnia sobie cenny żeton o wartości 5 honoru oraz może liczyć na korzyści związane w wywołaniem potężnej lawiny bogactw! Wyczucie czasu jest tutaj niezwykle kluczowe... Nikt nie chce tego zrobić ani za wcześnie, ani za późno. Gracze powinni zwracać uwagę na postępy rywali, aby jak najlepiej wykorzystać własne lawiny!

Każdy gracz powinien dobrze się zastanowić! Potem wziąć głęboki oddech. Zaplanować, jak najlepiej rozegrać dwie ostatnie tury gry. Należy też pamiętać, że w swojej turze zawsze można wymienić 4 zasoby na 1 zasób z rezerw. Nie jest to szczególnie efektywny sposób pozyskiwania zasobów, ale może pomóc w maksymalnym wykorzystaniu pozostałego czasu. Warto też przypomnieć sobie wszystkie pięć sposobów zdobywania honoru. Dzięki temu gracz ma większe szanse na wysoki wynik!

KOŃCOWA PUNKTACJA

Gracze śledzą swoje wyniki za pomocą znaczników leżących na torze punktacji. Podczas gry zdobywali honor za wykopywanie tuneli. Teraz dodadzą do tych wyników kolejne punkty honoru pochodzące z pięciu różnych źródeł. W miarę rośnięcia końcowego wyniku gracze powinni przesuwać swoje znaczniki po torze punktacji.

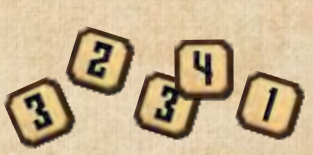
Jeśli znacznik któregoś gracza okrąży cały tor punktacji przekraczając wartość 100, najlepiej umieścić pod nim monetę z rezerwy, aby o tym pamiętać.

1. ŻETONY KORONACJI

Gracze posiadający pierwszy i drugi żeton koronacji otrzymują za nie odpowiednio 5 honoru i 3 honoru.

2. PUNKTACJA COKOŁÓW

Gracze odkrywają żetony punktacji cokołów zgromadzone za umieszczanie na planszy cokołów. Są one warte tyle honoru, ile na nich oznaczono.



3. ZESTAWY POZOSTAŁYCH ZASOBÓW

Gracze przenoszą wszystkie zasoby ze swoich trolli do składów (*wózki klanowe stają się uniwersalne według normalnych zasad*) i segregują je w zestawy. Każdy zestaw **trzech identycznych zasobów** (*przykładowo trzy runy, trzy żelaza albo trzy wózki*) zapewnia graczowi 1 honoru.

- Nawet w tej chwili gracze mogą dokonać dowolnej liczby wymian z rezerwami celem uzbierania kolejnych zestawów 3 pasujących zasobów. Te wymiany rozpatruje się po normalnym kursie 4 różnych zasobów za 1 dowolny zasób wybrany przez gracza z rezerw.

Przykładowo gdyby graczowi zostały zasoby pokazane powyżej, otrzymałby 1 honoru za wózki oraz 1 honoru za kamień. Jakkolwiek brak tutaj większej liczby zestawów 3 zasobów, mógłby dodatkowo wymienić cztery mieszane zasoby (1 runę, 1 młot, 2 żelaza) na monetę, co pozwoliłoby mu zebrać jeszcze jeden zestaw 3 zasobów i zdobyć dodatkowy punkt honoru.

4. WIELKIE GROTY

Za każdą wielką grotę w obrębie swojej sieci gracz otrzymuje mniejszą liczbę punktów honoru pokazaną na jej szyldzie punktacji zakładając, że na ołtarzu groty **brak** posągu. Z drugiej strony jeśli na ołtarzu **stoi** posąg (*dowolnego klanu*), gracz zdobywa wyższą liczbę punktów honoru.

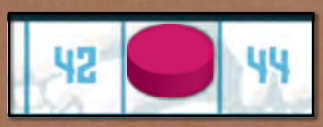
- Posągi w wielkich grotach (*bez względu na to, czy znajdują się na ołtarzach, czy nie*) **nie przynoszą punktów zgodnie z normalną punktacją opartą o obszar**, którą opisano poniżej.

5. POSĄGI

Każdy odkopany posąg w tunelach (lub na wrotach) gracza przynosi honor zależnie od **obszaru** góry, na którym się znajduje. Posągi **nie muszą stać na cokołach, ani nawet na kotwach, aby przynieść punkty**, lecz te na odpowiadających im cokołach zapewniają **podwójną** liczbę punktów honoru. Punktację za posągi przedstawiono poniżej:

Ważne: gracz może zdobyć punkty tylko za 1 posąg na danym kafelku tunelu.

PRZYKŁAD OBLICZANIA KOŃCOWEJ PUNKTACJI:



*Gracz za **wykopywanie tuneli** zdobył podczas rozgrywki 43 honoru.*

*Posiada on **drugi żeton koronacji** o wartości 3 honoru.*

*Jego **żetony punktacji cokołów** przyniosły łącznie 11 honoru.*

*Wreszcie **pozostałe zasoby** zapewniają 1 honoru.*

***Wielkie groty** gracza dają mu następującą liczbę punktów honoru:*

- A *Ołtarz w tej wielkiej grocie jest pusty, zatem grota zapewnia mniejszą liczbę punktów – w tym przypadku zero honoru. Posąg Lodu w tej wielkiej grocie nie przynosi żadnych punktów.*
- B *Na ołtarzu w tej wielkiej grocie stoi posąg, zatem gracz otrzymuje za nią większą liczbę punktów – aż 15 honoru!*

***Posągi** w sieci gracza, które nie stoją w wielkich grotach, zapewniają honor w następujący sposób:*

1. *Posąg Ognia na cokole na żółtym obszarze ma wartość 20 honoru.*
2. *Posąg Lodu na żółtym obszarze (nie na cokole) ma wartość 10 honoru.*
3. *Posąg Ognia na cokole na szarym obszarze ma wartość 8 honoru.*

Ostateczny wynik gracza to 111 honoru... Czy okaże się wystarczający, by zwyciężyć w grze i sięgnąć po koronę?

Kiedy zostaną obliczone wyniki wszystkich graczy, osoba posiadająca najwięcej honoru zostaje obwołana **Królem Gór** i zwycięża w grze! *W przypadku remisu remisujący gracze dodają paski poziomów trolli, które zwerbowali. Remisujący gracz o **niższej** sumie wygrywa remis. Jeśli **nadal** jest remis, zwycięża gracz będący **później** w porządku tury.*

ZASADY GRY ZESPOŁOWEJ

To specjalny tryb gry dla **dokładnie 4 graczy**.

Należy stosować normalne zasady gry z następującymi zmianami:

Karty składów zespołu

ZMIANY PRZYGOTOWANIA GRY

Stwórzcie dwa 2-osobowe zespoły.

- Wybierzcie **jeden** znacznik punktacji, który będzie reprezentować wasz zespół, a drugi odłóżcie do pudełka.
- Usiądźcie obok swojego partnera i upewnijcie się, że wasze wrota leżą obok siebie na **zimowej** stronie planszy.
- Ułóżcie **kartę składu zespołu** między sobą.
- Wybierzcie rozpoczynający zespół. Rozpoczynający gracz to ten, który należy do rozpoczynającego zespołu i siedzi po lewej stronie. Oznacza to, że porządek każdej rundy rozpatrywany zgodnie z ruchem wskazówek zegara będzie następujący: zespół 1, zespół 2, zespół 2, zespół 1.
- Wybór początkowych trolli rozpatruje się normalnie poza tym, że początkowe zasoby należy umieścić w **składzie zespołu**. Za miejsce w porządku tury **nie są przyznawane żadne początkowe zasoby**.

ZMIANY ZASAD ROZGRYWKI

Gracze **nie wykorzystują** osobistych składów ze swoich arkuszy graczy. Zawsze, gdy jakikolwiek zasób miałby trafić do składu gracza, zamiast tego zostaje umieszczony w składzie zespołu.

W swojej turze gracz może wydawać zasoby z **własnego** wiecu, ze **składu zespołu** lub z **obu tych miejsc w dowolnej kombinacji**. Gracz **nie może** wydawać zasobów z wiecu partnera.

Warto zwrócić uwagę, że to ograniczenie tworzy nowe strategiczne możliwości: jeden gracz może użyć warsztatów, aby przenosić zasoby ze swoich trolli na skład zespołu, umożliwiając skorzystanie z nich drugiemu graczowi!

Chociaż gracz rozpoczyna rozbudowę swojej sieci od własnych wrót według normalnych zasad, **może połączyć sieć swoich tuneli z siecią tuneli partnera**. Tak długo, jak sieci obu członków zespołu są połączone, na potrzeby **wszystkich** zasad (*korzystania z warsztatów, przesuwania posągów, poświęcania wielkich grot itd.*) mogą oni traktować sieć partnera jak własną.

W momencie werbowania trolli otrzymane cokoły trafiają do składu zespołu. Kiedy gracz ma okazję umieścić cokół na planszy, pochodzi on ze składu zespołu.

Honor zdobyty przez obu graczy z zespołu zarówno podczas gry, jak i na jej końcu, oznacza się wspólnym znacznikiem punktacji zespołu. Każdy posąg i wielka grota punktują tylko **raz**, nawet jeśli na końcu gry sieci partnerów z zespołu są połączone. Zwycięża zespół posiadający najwięcej honoru!

OPRACOWANIE GRY I PODZIĘKOWANIA

Projekt i rozwój gry
Jay Cormier i Graeme Jahns

Ilustracje
Kwanchai Moriya

Opracowanie graficzne i instrukcja
Joshua Cappel

Wsparcie rozwoju gry
Burnt Island Games

Modelowanie 3D
Heriberto Martinez

Wkładki Game Trayz
Noah Adelman

EDYCJA POLSKA:

Tłumaczenie
Marek Mydel

Redakcja i korekta
Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Skład i przygotowanie do druku
Krzysztof Bernacki

Graeme pragnie podziękować swojej żonie Joanne za nieustającą miłość i wsparcie. **Za to samo Jay** pragnie podziękować rodzinie Cormier. **Testerzy gry:** Marcel Perro, Michael Xuereb, Garrett M. Petersen, Stephanie Kwok, Gordon Oscar, Zach Bearinger, Greg Stoddard, Brittany Cole, Craig Bednar, Sen-Foong Lim, Hoby Chou, Eric Raue, Scott Glasgow, Jonathan Moxness, Jeremy Lord, JC Cheuk, Chase Disher, Andrei Filip, Jon Benjamin, Shad Miller, Jennifer Woytowich, Thomas Patterson, Frank Roberts, Sarah McGrath, Peter Reinhardt, Ben Chhoa, Jeremy Rozenhart, Luis Coutinho, Gordon Willsher, David Willsher, Timothy Veugelers, Miriam Veugelers, Douglas Jahns, Colleen Jahns, Lanz Singbeil, Kevin Wilson, Jen Wilson, Phil Wolfman, Sean Ross, Paul Willsher, Rodney Gitzel, Sandi Kilby, Funky Swadling, Taylor Fales, Keith Morris, Mark Morris, Donald Snider, Lance Mueller, Stephanie Paddock, Erwin Veugelers, Kirstin Veugelers, Colleen Willsher. Dziękujemy też **Game Artisans of Canada (zwłaszcza oddziałowi z Vancouver) za nieustającą inspirację i wsparcie** oraz wszystkim innym, których imion zapomnieliśmy wymienić.

Zespół **Burnt Island Games** pragnie podziękować następującym osobom: Jory i Aubrey Cappel, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Marc Specter, Sara Meadows, Melissa Delp, Andrew Wolf, Sean Jacquemain, Yuval Grinspun, Derek i Lizzy Funkhouser. Podziękowania wędrują też do Johna Manona za założenie wspaniałej grupy na Facebooku, Jona Mietlinga za jego magiczne talenty w zakresie obróbki wideo, Kwanchaia za powołanie naszych trolli do życia, a szczególnie do Jaya i Graeme'a za powierzenie nam tego wspaniałego projektu.

Oczywiście nie dokonalibyśmy tego bez naszej zaciekłej armii Wspierających z Kickstartera. Specjalne podziękowania: Zach Otto, Dylan C. Otero, Anatoly „Mebius" Blinovsky, Adam Christian Eves, Mathieu Belley i Maxime Lefebvre za wymyślenie sześciu dodatkowych 3-poziomowych trolli!

Wydawca
Burnt Island Games

©2021 Wszelkie prawa zastrzeżone

www.burntislandgames.com

Edycja polska
GALAKTA
Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl