Jako Pan Ordynus, okryty złą sławą oberżysta, zawsze składasz swoim klientom prostą obietnicę: dostaną mocny napitek i wygodne łóżko. A ci, którzy sprawiają kłopoty – srogiego kopa.

Nie będziesz sprzedawać dużych towarów na pomostach jak inni kupcy. Zamiast tego będziesz oferował zmęczonym podróżnym pokój i wyżywienie, kiedy handel dobiegnie już końca. Problem w tym, że lokal nie jest z gumy, klienci to marudy – a ty naprawdę nie masz później ochoty wysłuchiwać paplania o „niemiłych doświadczeniach”...

Autorzy gry: Carl Van Ostrand, Jonathan „Jonny Pac” Cantin i Drake Villareal · **Rozwój gry:** Jonny Pac i Drake Villareal
Ilustracje: Mihajlo Dimitrievski – The Mico · **Dodatkowe ilustracje:** Bojan Drango · **Opracowanie graficzne:** Bojan Drango
Modele figurek: Silviu Avram · **Koordynacja produkcji:** Ivana i Vojkan Krstevski, Toni Toshevski i Maja Denkov
Instrukcja: Tarrant Falcke i Stella Jahja – Meeple University · **Projekt kartonowych elementów 3D:** John Shulters
Redakcja i korekta: Melissa Delp i Will Meadows – Tantrum House · **Dodatkowa korekta:** Drake Villareal i Jonny Pac
Tłumaczenie i skład: Aleksandra Miszta-Mars · **Korekta wersji polskiej:** Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk
Wydawca wersji oryginalnej: Final Frontier Games · **Wydawca wersji polskiej:** Galakta

ELEMENTY

- ta instrukcja
- 1 figurka Oberżysty
- 1 plansza sklepu Oberżysty
- 1 plansza personelu Oberżysty
- 1 trójwymiarowa kartonowa półka
- 4 trójwymiarowe kartonowe łóżka (dwustronne w 4 kolorach)
- 12 małych towarów Oberżysty (po 3 w 4 kolorach)
- 12 plastikowych podstawek
- 4 pionki klientów z nadrukiem (po 1 w 4 kolorach)

PRZYGOTOWANIE

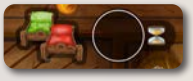
1. Umieść przed sobą planszę sklepu, planszę personelu i półkę Oberżysty.

2. Dodaj do worka przybyszów po 1 dodatkowym przybyszu w każdym kolorze (łącznie będzie w nim: 13 wojowników, 13 bardów, 9 arystokratów i 9 czarowników).

3. Połóż napitki (małe towary) i łóżka w pobliżu.

4. Umieść figurkę Oberżysty na polu akcji aktywacji personelu.

AKCJE OBERŻYSTY



Pościel łóżko (1 godzina/2 godziny)

Masz dwa pola akcji **ścielenia łóżka**: jedno dla czerwonego i zielonego łóżka, a drugie dla żółtego i niebieskiego.

Weź 1 **łóżko** z twojej puli, odwróć je na stronę z odpowiednim kolorem i połóż je w pustym **pokoju.** Aby wykonać tę akcję, musisz mieć przynajmniej 1 pusty pokój.

Uwaga: Możesz posiadać tylko po dwa łóżka w każdym kolorze.

Nalej napitek (koszt zmienny)

Masz trzy pola akcji, na których możesz **nalać napitek** – każde z nich jest powiązane z jednym pokojem. Koszt tej akcji zależy od wybranego pola akcji.

Porusz na swoją półkę 1 **napitek** (mały towar) z twojej puli w tym samym kolorze, co łóżko w pokoju znajdującym się bezpośrednio nad wybranym polem akcji. Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli w pokoju nad danym polem akcji nie ma żadnego łóżka.

FAZA HANDLU – POKOJE

Podczas fazy handlu możesz w normalny sposób sprzedawać napitki na pomoście z targowiskiem (środkowy) lub z czarnym rynkiem (prawy). W przeciwieństwie do innych kupców nie produkujesz jednak dużych towarów, które mógłbyś sprzedać. Ponadto twoja plansza sklepu nie zawiera żadnych symboli wsparcia gildii w fazie handlu.

Uwaga: Jeśli masz otrzymać duży towar ze zdolności mieszkańca, zamiast tego umieść odpowiadające mu kolorem łóżko w pokoju, jeśli to możliwe.

Po zakończeniu fazy handlu wykonaj następujące kroki, aby rozpatrzeć unikalną dla Oberżysty **fazę zakwaterowania**:

1. Weź z każdego pomostu 1 przybysza (klienta lub łotra) w kolorze, który jest obecnie *najliczniejszy* na danym pomoście.

- W przypadku remisu wybierz jeden z remisujących kolorów.
- Jeśli to możliwe, umieść każdego klienta na łóżku na twojej planszy sklepu, które odpowiada danemu klientowi kolorem *oraz* pozycją:
  - ► *Przykład:* Klient zabrany z pomostu z bazarem (lewy) może zostać umieszczony tylko w twoim lewym pokoju *i tylko*, jeśli zawiera ono łóżko w tym samym kolorze, co dany klient.
  - ► Łotr nigdy nie zajmuje łóżka.
- Umieść łotrów i klientów, którzy nie zajęli żadnego łóżka, na obszarze **awantury**.

2. Za każdy pokój, w którym znajduje się łóżko i klient w tym samym kolorze:

- Zyskujesz nagrodę w złocie nadrukowaną na danym łóżku.
- Zyskujesz nadrukowaną na łóżku nagrodę w złocie 1 dodatkowy raz za *każdego* **stałego klienta** w tym samym kolorze siedzącego przy **stole**.
- Usuń dane łóżko i umieść je w swojej puli.

3. Po rozpatrzeniu każdego zajętego pokoju porusz klienta na krzesło w tym samym kolorze przy jednym ze stołów – staje się on stałym klientem i pozostaje tam do końca gry.

- Jeśli nie ma żadnego wolnego krzesła w odpowiednim kolorze, porusz danego klienta na obszar awantury.

4. Na koniec dobierz 1 kartę zepsucia za każdego przybysza na obszarze awantury.

Przykład: *Na pomoście z bazarem (lewy) większość mają niebiescy czarownicy, dlatego jeden z nich trafia do lewego pokoju, gdzie znajduje się niebieskie łóżko. Na pomoście z targowiskiem (środkowy) większość mają czerwoni wojownicy, dlatego jeden z nich trafia na planszę sklepu Oberżysty – jednak ponieważ w środkowym pokoju znajduje się żółte łóżko, czerwony wojownik nie może się w nim położyć i zamiast tego trafia na obszar awantury. Na pomoście z czarnym rynkiem (prawy) stoi 2 bardów i 2 łotrów. Mógłbyś wybrać dowolnego z nich, ale lepszym wyborem jest bard, ponieważ w twoim prawym pokoju znajduje się zielone łóżko.*

Przykład: *W przypadku niebieskiego czarownika po prostu otrzymujesz podstawową wartość łóżka, czyli 8 złota. Za zielonego barda otrzymujesz podstawową wartość łóżka (6 złota) oraz dodatkowo 6 złota za każdego z 3 zielonych stałych klientów, czyli łącznie 24 złota! Przesuwasz swój znacznik złota o 32 (8+24=32). Następnie poruszasz czarownika na niebieskie krzesło, a barda na obszar awantury (ponieważ nie ma już wolnych zielonych krzeseł). Na końcu dobierasz 3 karty zepsucia, ponieważ masz łącznie 3 przybyszów na obszarze awantury.*

Zatrudnij / zastąp mieszkańca (koszt zmienny)

Zatrudnij mieszkańca z placu miejskiego i użyj jego zdolności. Następnie wsuń kartę pod swoją planszę personelu, aby przypisać ją do jednej ze zdolności personelu. Większość mieszkańców posiada symbole gildii, które dadzą ci złoto podczas końcowej punktacji.

Aktywowanie personelu (2 godziny)

Możesz aktywować każdą **zdolność personelu**, do której został przypisany mieszkaniec (w dowolnej kolejności).

Barman: Otrzymujesz natychmiastowe wsparcie gildii z dowolnego budynku gildii.

Gospodyni: Możesz dowolnie zamieniać miejscami, obracać i/lub przesuwać łóżka pomiędzy pokojami i twoją pulą (liczba łóżek w pokojach nie może się zmienić).

Wykidajło: Usuń 1 przybysza z obszaru awantury, po czym umieść go na odpowiednim krześle lub odłóż z powrotem do worka przybyszów.

Obstawa: Wybierz i odrzuć 1 kartę zepsucia z twojej puli.

Trzy pokoje odpowiadają trzem pomostom (od lewej do prawej). Po fazie handlu weź 1 przybysza w kolorze, który jest najliczniejszy na danym pomoście, i umieść go we właściwym łóżku w pokoju. Przybysze, których nie można umieścić we właściwych łóżkach, trafiają na obszar awantury.

Umieść 1 czerwone lub zielone łóżko z twojej puli w pustym pokoju. Prawidłowo zajęte łóżko daje ci złoto oraz stałych klientów.

Umieść 1 niebieskie lub żółte łóżko z twojej puli w pustym pokoju. Prawidłowo zajęte łóżko daje ci złoto oraz stałych klientów.

Porusz 1 napitek z twojej puli na twoją półkę. Kolor musi odpowiadać kolorowi łóżka w pokoju bezpośrednio nad wybranym polem akcji. Jeśli w pokoju nie ma łóżka, nie możesz wykonać tej akcji.

Klienci, którym zapewnisz właściwe łóżko, pokój oraz krzesło, stają się stałymi klientami i będą zapewniać ci dodatkowe złoto za każdym razem, gdy klient w tym samym kolorze będzie nocował w oberży.

Po rozpatrzeniu wszystkich pokojów dobierz 1 kartę zepsucia za każdego przybysza na obszarze awantury.