

ZATOKA KUPCÓW

Scenariusze

Noc w operze

Mistrz biletów	2
Premiera	5
Bis	7

Parada paladynów

Coś się szykuje	17
Przysięga	19
Porządki	22

Człowiek za burtą!

Chcę bohatera	9
Fałszywe oskarżenia	11
Odkupienie	14

Scenariusze solo

To nie Mikołaj	24
Kusza Kupidyna	25

Scenariusze wieloosobowe

Strajk robotniczy	28
Skok na Kupczykonię	31
Bardzo dziki festyn	33
Szósty scenariusz	34

Ta broszura zawiera 15 unikalnych scenariuszy, każdy z własnym zestawem zasad specjalnych. Pierwsze dziewięć scenariuszy stanowi trzy oddzielne, 3-częściowe mini-kampanie. Każda z nich składa się z trzech następujących po sobie scenariuszy.

Po każdym z pierwszych dwóch scenariuszy każdej kampanii uzyskasz jakiś tytuł, zależny od tego jak ci poszło, który wpłynie na zasady następnego scenariusza. W przypadku każdej kampanii możliwe jest zwycięstwo w ostatnim scenariuszu – a tym samym wygranie całej mini-kampanii – pomimo przegrania jednego lub obu z pierwszych dwóch scenariuszy. W trakcie rozgrywania kampanii zachęcamy do korzystania z tego samego kupca w każdym scenariuszu. Każdy scenariusz opisuje nowe lub zmodyfikowane zasady, dotyczące tak przygotowania gry, jak i samej rozgrywki. Kiedy scenariusz wspomina o korzystaniu z jakiegoś konkretnego modułu, należy go przygotować w normalny sposób, uwzględniając wszelkie opisane zmiany.

Dotyczy to również wszelkich zmian w zasadach modułu wynikających z uwzględniania Kramarza. Przykładowo, jeśli scenariusz każe użyć strony B kafelka piątej zdolności personelu, Kramarz w oparciu o swoje zasady rozpocznie z dodatkowym 15 złota.

O ile nie zaznaczono inaczej, w każdym scenariuszu obowiązują wszystkie standardowe zasady. Niektóre scenariusze mogą wykorzystywać elementy z rozszerzenia Sekretna skrytka.

Mistrz biletów

Noc w operze

„O. MÓJ. BORZE. BRECKA! Dziś o północy do sprzedaży trafiają bilety na koncert «Pierwszej Ery» Orkiestry Pięciokraińskiej, i to jeszcze w promocji! Tu jest napisane, że kramarz sprzedaje je po przecenie, a wystarczy tylko zawrzeć pakt krwi. Tak, tak, coś tam coś tam nielegalne, bla bla bla – kto by się przejmował? Chcesz przepuścić taką zniżkę?! W zasadzie to nawet niezbyt korzystam z duszy, przecież nic się nie stanie jak oddam jej z dziesięć procent, żeby tylko zobaczyć Edele”.

– Evie Swift, Krawcowa

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty łotrów **Lichwiarze** 20.
- ▶ Zamiast rozpatrywać przygotowanie ze wskazanej obok karty łotrów, umieść 7 łotrów w worku i 1 w kryjówce.
- ▶ Umieść w pobliżu 4 reklamy, po 1 w każdym kolorze.
- ▶ W tym scenariuszu reklamy zdobywa się w specjalny sposób (patrz „Koniki” na str. 3).
- ▶ Użyj zestawów mieszkańców **Legendy** ★ oraz **Informatorzy** 🎩.

Faza podróży:

Przedsprzedaż

W ramach tego scenariusza, łotry mogą być umieszczani na łodziach w fazie podróży. Po umieszczeniu przybyszów na łodziach, jeśli na łodziach nie ma co najmniej 3 łotrów, rozpatrz poniższe kroki:

- ▶ Zwróć do worka wszystkich przybyszów z łodzi bez łotra.
- ▶ Ponownie uzupełnij te łodzie odpowiednią liczbą przybyszów.
(Nie powtarzaj tego, jeśli na łodziach jest mniej niż 3 łotry).
- ▶ Przejdź do fazy produkcji.

Mistrz biletów

Noc w operze

Faza produkcji:

Koniki

Efekt karty łotra w tym scenariuszu działa nieco inaczej i **nie jest** opcjonalny. Kartę należy rozpatrywać w następujący sposób:

Kiedy umieszczasz przybysza na łodzi z łotrem, **musisz** dobrać 1 kartę zepsucia. Następnie wybierz znajdującego się na tej łodzi przybysza i przejmij odpowiadający mu żeton reklamy (w dodatku do wsparcia zdobywanego za sprawą efektu tej karty łotrów). Możesz w tym celu wybrać umieszczanego właśnie przybysza lub dowolnego innego nie-łotra z tej łodzi.

Kramarz zdobywa reklamę **odpowiadającą** umieszczonemu przez siebie klientowi za każdym razem, gdy w ramach akcji załadowania łodzi umieści nie-łotra na łodzi z łotrem.

Kiedy ty lub Kramarz macie wziąć żeton reklamy, **musi** on zostać zabrany, niezależnie od tego, kto go obecnie posiada.

Faza handlu:

Plakaty koncertowe

- ▶ Za każdą reklamę, którą ma Kramarz, obniż podstawową wartość swoich towarów danego koloru o 2. Następnie, po rozpatrzeniu sprzedaży, Kramarz zyskuje złoto w ilości równej twoim straconym w ten sposób zyskom.
- ▶ Za każdą reklamę, której nikt nie ma (ani ty, ani Kramarz), obniż podstawową wartość swoich towarów danego koloru o 1.
- ▶ Za każdą reklamę, którą masz, podnieś podstawową wartość swoich towarów danego koloru o 1.

Podstawowa wartość towarów Kramarza nie jest obniżana. Zarówno ty, jak i Kramarz, zdobywacie wsparcie gildii w fazie handlu za każdą swoją reklamę.

Mistrz biletów

Noc w operze

Faza porządkowania:

Bez pośredników

Zwróć wszystkie żetony reklam do puli ogólnej.

Koniec gry:

Szaleńcze tłumy

Przed podliczeniem kart zepsucia, porusz po 1 totrze z każdego pomostu do kryjówki.

Przejdź do scenariusza 2 – Premiera

Możesz grać dalej tym samym kupcem lub wybrać innego na początku kolejnego scenariusza.

- ▶ Jeśli przegrałeś, rozpoczynasz scenariusz „Premiera” jako **parias**.
- ▶ Jeśli wygrałeś o mniej niż 25 złota, rozpoczynasz scenariusz „Premiera” jako **obywatel**.
- ▶ Jeśli wygrałeś o co najmniej 25 złota, zanotuj, w którym budynku (lub budynkach) gildii znajduje się najwięcej przybyszów i rozpoczynasz scenariusz „Premiera” jako **śmietanka**.



Premiera

Noc w operze

„Widziałaś te limitowane miecze sygnowane Edele? Koniecznie muszę zgarnąć jeden dla siebie. Jak to wydają się jakaś dziwna? Już ci mówiłam przecież: to że ośleptałam na jedno oko i ogłuchłam na jedno ucho po podpisaniu paktu nie znaczy jeszcze, że to był jakiś przekręt. O JAAAA. BRECKA. PATRZ! Babeczki Edele! Na pewno są pyszne. W sumie to trochę zgłodziłam, bo śniadanie to jakoś smakowało popiołem i trąciło siarką”.

– Evie Swift, dziesięcioprocentowy demon

Przygotowanie:



- Użyj karty totrów **Syreny** 17.
- Umieść 8 gablotek obok swojej planszy personelu.
- Użyj modułu pracowników tymczasowych.

► Użyj zestawów mieszkańców **Informatorzy**  oraz **Najemnicy** .

► Zastosuj odpowiednie modyfikacje w zależności od tego, jak ci poszło w scenariuszu 1 – Mistrz biletów:

- **Parias:** dobierz 3 karty zepsucia.
- **Obywatel:** bez zmian.
- **Śmietanka:** weź żeton reklamy odpowiadający jednemu z budynków gildii, które zanotowałeś. Działa on na standardowych zasadach.

Faza produkcji:

Prawa autorskie i podróbki

Kiedy zatrudniasz mieszkańca, jeśli nie masz jeszcze żadnej gablotki w budynku gildii, który odpowiada jednemu z jego symboli gildii, możesz natychmiast umieścić jedną ze swoich gablotek w danym budynku gildii.

Premiera

Noc w operze

Jeśli to zrobisz, natychmiast daj jedną gablotkę Kramarzowi. Umieszcza ją na 4. polu swojej półki (i dalej 5., 6., 7., jeśli jakaś się już tam znajduje) i korzysta z niej w normalny sposób: towary sprzedawane z takiego pola półki mają wartość podstawową podniesioną o 2.

Dojścia

Kiedy umieszczasz jakieś towary ze swojej puli na półce, możesz zamiast tego umieścić towar w swojej pustej gablotce w budynku gildii w odpowiednim kolorze.

Faza handlu:

Zarezerwowane miejsca

Kramarz rozpatruje całą swoją sprzedaż przed tobą, sprzedając po 1 towarze na raz. Za każdym razem, kiedy Kramarz sprzedaje towar z mnożnikiem x2 lub większym, porusz jednego pasującego kolorem przybysza z danego pomostu do odpowiedniego budynku gildii.

Sklepek festiwalowy

Możesz sprzedawać towary z gablotek w budynkach gildii. W takim przypadku traktuj dany budynek gildii jak pomost, a wszystkich znajdujących się tam przybyszów jako klientów.

Przejdź do scenariusza 3 – Bis

Możesz grać dalej tym samym kupcem lub wybrać innego na początku kolejnego scenariusza. To, jak dobrze ci poszło w drugim scenariuszu wpłynie na to, jaki wynik będziesz musiał osiągnąć w kolejnym scenariuszu, aby wygrać z Kramarzem.

- ▶ Jeśli przegrałeś, rozpoczynasz scenariusz „Bis” jako **parias**.
- ▶ Jeśli wygrałeś o mniej niż 25 złota, rozpoczynasz scenariusz „Bis” jako **obywatel**.
- ▶ Jeśli wygrałeś o co najmniej 25 złota, rozpoczynasz scenariusz „Bis” jako **śmietanka**.

Bis

Noc w operze

„Brecka. Skarbie. Kochanie. Bqbelku. Słoneczko ty moje. Czuję. Się. Żywa. I martwa. Nie wierzę w to co właśnie widzieliśmy! Ten ostatni riff aż ROZTRZASKAŁ kryształowego smoka. A to był ten sam motyw co rozbrzmiał na otwarciu Festiwalu Gildii. To DOSTOŃNIE najlepsza impreza w całej historii Zatoki. Jest nawet lepiej, niż wtedy gdy Czarus Szary sprowadził tego dziwnego typu z piekielnych wymiarów. No mówię ci! Dzieje się nawet więcej, niż kiedy Kraken prawie zniszczył miasto. A tak a propos, co tam ostatnio u twojego brata? A nie, zmyśli mi jeszcze nie wrócił, a czemu pytasz? O patrz! Sponsorem festiwalu jest Kramarz Nozama!”

– Evie Swift, Ta o Świecącym Purpurą Oku

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty łotrów **Antywróżki** 19.
- ▶ Umieść 1 łotra na każdym pomoście, 3 w kryjówce i nie umieszczaj żadnego w worku.
- ▶ Użyj zasad Festiwalu Gildii z instrukcji Kramarza.

- ▶ Użyj zestawów mieszkańców **Miejscowi**  oraz **Pomocnicy** .

Faza produkcji:

Na wyłączność

Jeżeli nie masz co najmniej po jednym asystencie na zielonym i żółtym torze, nie możesz przesuwac żadnych asystentów na pozostałych torach. Po wycofaniu asystenta z toru innego koloru niż zielony lub żółty, usuń go z gry po zdobyciu nagrody.

Faza handlu:

Opłata serwisowa

Efekt Antywrózek nie wpływa na Kramarza. Dodatkowo za każdym razem, kiedy efekt tej karty wpływa na twoją sprzedaż, Kramarz zyskuje złoto w ilości równej twoim straconym przez to zyskom.

Bis

Noc w operze

Ekskluzywny wyjątek

Efekt Antywrózek nie wpływa na towary sprzedawane z gablotek.

Faza porządkowania:

Najemne zbiry

Łotry nie wracają do worka w ramach porządkowania.

After party

Zawsze kiedy zarobisz za sprzedaż na pomoście więcej złota niż zarobił na nim Kramarz, możesz przenieść stamtąd dowolnego niebędącego łotrem przybysza do odpowiedniego budynku gildii. Jeśli zrobisz tak z zielonym bardem lub żółtym arystokratą, możesz przesunąć swojego asystenta o jedno pole na odpowiednim torze Festiwalu Gildii.

Końcowa punktacja:

Przepychanki

Zależnie od tego jak ci poszło w scenariuszu 2 – Premiera, aby wygrać ten scenariusz:

- ▶ **Parias:** musisz pokonać Kramarza o 40 złota.
- ▶ **Obywatel:** musisz pokonać Kramarza o 15 złota.
- ▶ **Śmietanka:** musisz pokonać Kramarza o 1 złota.



Chcę bohatera

Człowiek za burzą!

„Wody Wężowej zatoki mącą jakieś dziwne bestie. To turyści... Ale pod powierzchnią plątają się również inne poczwary, które schwytały jakichś przybyszów z nadciągających łodzi. Nożama po kilku głębszych zaczął rozpowiadać wszystkim, że obiecałeś uratować tych nieszczęśników, i że nie spocznesz, póki wszyscy nie będą bezpieczni. A, i wspominał też, że niby jest jedynym spadkobiercą twojego majątku, więc może zdałoby się zamienić stówko z prawnikiem”.

– Leland „Gumo” Uszny, zawodowy podstuchiawacz

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty łotrów **Syreny** 17.
- ▶ Użyj modułu Bestii z Zatoki, korzystając z kart Nessie, Syreny oraz Henia.
- ▶ Użyj modułu piątej zdolności personelu, korzystając ze strony B kafelka.

- ▶ Użyj zestawów mieszkańców **Żeglarze**  oraz **Wzorowi obywatele** .
- ▶ Użyj modułu pracowników tymczasowych.
- ▶ Umieść w pobliżu żetony honoru.

Faza produkcji:

Zanim skończy się noc

Po tym, jak zacumują łącznie 4 łodzie, znacznik fazy handlu nie porusza się z pola „12”.

Choć siłę by miał

Musisz umieszczać uratowanych przybyszów z zegara, jeśli tylko możesz to zrobić.

Chcę bohatera

Człowiek za burta!

Większy niż jest

W ramach tego scenariusza zatrudnianie mieszkańców jest jedynym sposobem na zdobywanie żetonów honoru.

Kiedy wykonujesz akcję **uratowania przybysza**, możesz wydać 1 żeton honoru, aby potraktować wszystkie symbole paladynów na swoich kartach personelu jako 1 dowolny inny kolor. W ramach tego scenariusza żetony honoru nie mają żadnego innego zastosowania.

Faza handlu:

O jednym tylko śnie

Obniż podstawową wartość sprzedawanych towarów o 1 za każdego pasującego kolorem przybysza na karcie Bestii z Zatoki.

Faza porządkowania:

Po nocy kres

Kiedy w ramach porządkowania usuwasz przybyszów z karty Bestii z Zatoki, Kramarz natychmiast zdobywa za każdego z nich wsparcie gildii z odpowiadającego budynku gildii.

Przejdź do scenariusza 5 – Fałszywe oskarżenia

Możesz grać dalej tym samym kupcem lub wybrać innego na początku kolejnego scenariusza. To, jak dobrze ci poszło w drugim scenariuszu wpłynie na to, jaki wynik będziesz musiał osiągnąć w kolejnym scenariuszu, aby wygrać z Kramarzem.

- ▶ Jeśli przegrałeś, rozpoczynasz scenariusz „Fałszywe oskarżenia” jako **parias**.
- ▶ Jeśli wygrałeś o mniej niż 25 złota, rozpoczynasz scenariusz „Fałszywe oskarżenia” jako **obywatel**.
- ▶ Jeśli wygrałeś o co najmniej 25 złota, rozpoczynasz scenariusz „Fałszywe oskarżenia” jako **śmietanka**.

Fałszywe oskarżenia

Człowiek za burtą!

„Może i uratowałeś jakichś przybyszów, ale co z kolejnym pełnym statkiem? A, i jeszcze jedno – pytała o ciebie straż miejska. Wygląda na to, że uratowani przybysze chcą cię teraz pozwać za porzucenie przy tym ich ekwipunku. Wspominałem może, że jestem prawnikiem?”

– Lerry Pippum, przypadkowy przechodzień

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty łotrów **Spiskowcy** 15.
- ▶ Użyj modułu Bestii z Zatoki, korzystając z kart Krakena, Cyklopki oraz Megalodona.
- ▶ Użyj modułu piątej zdolności personelu, korzystając ze strony B kafelka.

- ▶ Użyj zestawów mieszkańców **Żeglarze**  oraz **Prawnicy** .
- ▶ Użyj modułu pracowników tymczasowych.
- ▶ Zatrudnij mieszkańca z wierzchu talii do piątej zdolności personelu.
- ▶ Z modułu Festiwalu Gildii użyj:
 - Zasad wrabiania (nie wymaga dodatkowych elementów).
 - Żetonów zakłęb (umieść je w pobliżu).

Zastosuj w ich przypadku zasady opisane na końcu instrukcji Kramarza dla rozszerzenia *Z górnej półki*, znajdujące się w sekcji „Festiwal Gildii”.

Nie korzystaj z całego modułu Festiwalu Gildii.



Fałszywe oskarżenia

Człowiek za burtą!

Faza podróży:

Pozew

Po załadowaniu łodzi dobierasz karty zepsucia w oparciu o to, ile łotrów znajduje się obecnie w łodziach. Twój wynik z pierwszego scenariusza określa limit kart, jakie możesz jednorazowo dobrać:

- **Parias:** limit 3 kart zepsucia.
- **Obywatel:** limit 2 kart zepsucia.
- **Śmietanka:** limit 1 karty zepsucia.

Ten efekt ma zastosowanie w ramach każdej fazy podróży.

Faza produkcji:

Antybohater

Kiedy wykonujesz akcję uratowania przybysza, możesz dobrać 1 kartę zepsucia, aby potraktować wszystkie symbole zepsucia na swoich kartach mieszkańców jako dowolny symbol gildii.

Wielka odpowiedzialność

Musisz umieszczać uratowanych przybyszów z zegara, jeśli tylko możesz to zrobić. Kiedy umieszczasz przybyszów z zegara na łodzi, na której nie ma przybyszów w tym samym kolorze, możesz natychmiast zrobić Kramarza.

Wzrok wszystkich na tobie

Kramarz nie dobiera w tej fazie żadnych kart zepsucia.

Faza handlu:

Nie rób z gęby cholewy

Zawsze kiedy sprzedajesz towar z mnożnikiem x1, możesz dodatkowo zrobić Kramarza.

Fałszywe oskarżenia

Człowiek za burtą!

Faza porządkowania:

Czarny PR

Kiedy w ramach porządkowania usuwasz przybyszów z karty Bestii z Zatoki, natychmiast umieść zaklęcie na skrajnie lewym niesprzedanym towarze Kramarza, o ile jakieś ma. Jeśli nie ma żadnych towarów, otrzymuje wsparcie gildii odpowiadającej usuniętemu przybyszowi.

Dobra renoma

Jeśli na początku fazy porządkowania nie masz w swojej puli żadnych kart zepsucia, możesz natychmiast zakląć 1 niesprzedany towar na swojej półce.

Końcowa punktacja:

Dzień sądu

Warunek zwycięstwa jest oparty o maksymalną liczbę przybyszów, którzy pozostali na karcie Bestii z Zatoki, i określa go twój wynik z poprzedniego (czwartego) scenariusza:

- **Parias:** maks. 1 przybysz.
- **Obywatel:** maks. 2 przybyszów.
- **Śmietanka:** maks. 3 przybyszów.

Przejdź do scenariusza 6 – Odkupienie

Możesz grać dalej tym samym kupcem lub wybrać innego na początku kolejnego scenariusza. To, jak dobrze ci poszło w drugim scenariuszu wpłynie na to, jaki wynik będziesz musiał osiągnąć w kolejnym scenariuszu, aby wygrać z Kramarzem.

- Jeśli przegrałeś, rozpoczynasz scenariusz „Odkupienie” jako **parias**.
- Jeśli wygrałeś o mniej niż 25 złota, rozpoczynasz scenariusz „Odkupienie” jako **obywatel**.
- Jeśli wygrałeś o co najmniej 25 złota, rozpoczynasz scenariusz „Odkupienie” jako **śmietanka**.

Odkupienie

Człowiek za burta!

„Uważaj tam na siebie. Otrzymaliśmy anonimową informację, że Nozama zawarł jakiś układ z łamistrajkami. Ciężko będzie ratować przybyszów kiedy te zbiry przyjdą robić zamieszanie w sklepie. Na szczęście twoje dobre uczynki zaskarbiły ci trochę przychylności wśród mieszkańców. Gildie wojowników i czarowników również zgodziły się udzielić ci pomocy. To już ostatni atak tych potworów. Jak uda się odeprzeć, ocalisz nie tylko miasto, ale i swoją reputację”.

– Trobocop, szeryf

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty łotrów **Łamistrajki** .
- ▶ Użyj modułu Bestii z Zatoki, korzystając z kart Smoka morskiego, Kfuwu oraz Megalodona.
- ▶ Użyj modułu piątej zdolności personelu, korzystając ze strony B kafelka.

▶ Użyj zestawów mieszkańców **Żeglarze**  oraz **Pomocnicy** .

▶ Użyj modułu pracowników tymczasowych.

▶ Użyj modułu Festiwalu Gildii.

▶ Zastosuj odpowiednie modyfikacje w zależności od tego, jak ci poszło w scenariuszu 5 – Fałszywe oskarżenia:

- **Parias:** brak nagród.
- **Obywatel:** natychmiast zatrudnij mieszkańca z wierzchu talii do piątej zdolności personelu.
- **Śmietanka:** zdobywasz powyższą nagrodę **obywatela**. Przesuń jednego asystenta o 1 pole na czerwonym torze, a drugiego o 1 pole na niebieskim torze.

Odkupienie

Człowiek za burtą!

Faza podróży:

Zakładnicy

Przed załadowaniem łodzi dobierz po 1 czerwonym, zielonym, niebieskim i żółtym przybyszu i rozłóż ich losowo na karcie Bestii z Zatoki.

Faza produkcji:

Magowie bitewni

Jeżeli nie masz co najmniej po jednym asystencie na czerwonym i niebieskim torze, nie możesz przesuwac żadnych asystentów na pozostałych torach. Po wycofaniu asystenta z toru innego koloru niż czerwony lub niebieski, usuń go z gry po zdobyciu nagrody.

Bohater, na którego zasługujemy

Zawsze kiedy uratujesz przybysza, zdobywasz 1 żeton honoru w dodatku do wskazanej nagrody.

Na honor!

Zawsze kiedy wydasz żeton honoru, możesz również natychmiast poprzestawiać towary na półce Kramarza. Aby to zrobić, wybierz 2 towary z jego półki i zamień je miejscami.

Podburzony tłum

Zawsze kiedy Kramarz umieści na łodzi przybysza, sprawdź liczbę przybyszów w odpowiadającym mu budynku gildii. Następnie, jeśli na karcie Bestii z Zatoki znajduje się co najmniej 1 pasujący przybysz, dobierz karty zepsucia w liczbie równej liczbie przybyszów w danym budynku.

Przykład: Kramarz umieszcza na łodzi niebieskiego czarownika. W budynku gildii czarowników jest łącznie 3 czarowników i na karcie Bestii z Zatoki również znajduje się 1. Natychmiast dobierasz 3 karty zepsucia.

Odkupienie

Człowiek za burtą!

Faza handlu:

Obojętność

Kiedy ty lub Kramarz sprzedajecie jakieś zaklęte towary przybyszowi, nie otrzymujecie żadnego złota, jeżeli na karcie Bestii z Zatoki znajduje się przybysz w pasującym kolorze.

Faza porządkowania:

Chwała poległym

Pozostali na karcie Bestii z Zatoki przybysze nie wracają do worka. Zamiast tego umieść ich obok planszy Kramarza na potrzeby rozpatrywania końcowej punktacji.

Końcowa punktacja:

Jeśli masz więcej kart zepsucia od Kramarza, za każdego przybysza odłożonego obok swojej planszy Kramarz zdobywa wsparcie gildii.

Powyższy efekt należy rozpatrzyć tyle razy, o ile więcej masz kart zepsucia od Kramarza.

Przykład: Masz 6 kart zepsucia, a Kramarz ma 4. Obok planszy Kramarza znajduje się 3 zielonych bardów i 1 żółty arystokrata. W zielonym budynku gildii jest 4 przybyszów, a w żółtym 5. Kramarz w tym przypadku zdobyłby wsparcie gildii łącznie dwa razy za każdego ze swoich przybyszów zyskując łącznie 24 złota za bardów i 10 złota za arystokratów.



Coś się szykuje

Parada paladynów

„Przybycie paladynów jawi się jako pierwszy chłodny powiew jesieni. Trzęsie koronami tótrowskich drzew, malując ich liście i otrząsając je z nich. Co dziwne, kramarz zdaje się spokojniejszy nawet niżli mały morski elf na łódce. Musisz być jako ten żołdak na musztrze – ciągle na baczności”.

– Amaury Algilan, deputowany poeta

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty tótrów **Paserzy** 21.
- ▶ Oprócz standardowych łodzi użyj również łodzi z 2 miejscami.
- ▶ Potasuj 8 kart paladynów i umieść je w odkrytym stosie powyżej kart tótrów.
- ▶ Użyj modułu żetonów honoru.
- ▶ Użyj modułu jaskini złota (umieść w pobliżu jej kafelek).
- ▶ Użyj zestawów mieszkańców **Półświatek**  oraz **Wzorowi obywatele** .

Faza podróży:

Portowe cwaniaczki

Przed załadowaniem łodzi umieść łotrą w łodzi z 2 miejscami.

Ten scenariusz wykorzystuje elementy z rozszerzenia **Sekretna skrytka**. Zalecamy nie korzystać z **Oberżysty** w tym scenariuszu.

Coś się szykuje

Parada paladynów

Faza produkcji:

Karta członkowska

W fazie produkcji nie można umieszczać przybyszów w łodzi z 2 miejscami.

Wsparcie paladynów

Za każdym razem kiedy aktywowany zostaje efekt karty paladynów, po jego pełnym rozpatrzeniu dla siebie i/lub Kramarza, weź wierzchnią odkrytą kartę paladynów i umieść ją na spodzie stosu. Nowa odkryta wierzchnia karta jest teraz aktywną kartą paladynów.

Faza handlu:

Co podać?

Kramarz rozpatruje całą swoją sprzedaż przed tobą. Zapamiętaj ile złota zarobił Kramarz na każdym z pomostów.

Co tam masz?

Po tym, jak Kramarz rozpatrzył całą swoją sprzedaż i zanim ty rozpatrzysz swoją, natychmiast przycumuj łódź z 2 miejscami do pomostu, na którym Kramarz zarobił najwięcej (w przypadku remisu sam wybierasz któryś z remisujących pomostów).

Zwróć wszystkich nie-łotrów z tego pomostu do worka. Następnie możesz natychmiast rozpatrzyć efekt karty łotrów (Paserzy) tak, jakby ta łódź przycumowała w trakcie fazy produkcji: możesz dobrać 1 kartę zepsucia, aby sprzedać 1 dowolny towar za trzykrotność jego podstawowej wartości). Kramarz nie sprzedaje towaru za pośrednictwem Paserów.

Coś się szykuje

Parada paladynów

Faza porządkowania:

Wałki ze śmieciami

Jeśli Kramarz ma mniej kart zepsucia od ciebie, odrzuca jedną. Jeśli ma ich więcej od ciebie, odrzuca dwie.

Przejdź do scenariusza 8 – Przysięga

Możesz grać dalej tym samym kupcem lub wybrać innego na początku kolejnego scenariusza.

- ▶ Jeśli przegrałeś lub wygrałeś posiadając kafelek jaskini żółta, rozpoczynasz scenariusz „Przysięga” jako **parias**.
- ▶ Jeśli wygrałeś o mniej niż 25 złotych i nie posiadałeś kafełka jaskini żółta, rozpoczynasz scenariusz „Odkupienie” jako **obywatel**.
- ▶ Jeśli wygrałeś o co najmniej 25 złotych i nie posiadałeś kafełka jaskini żółta, rozpoczynasz scenariusz „Odkupienie” jako **śmietanka**.

Przysięga

Parada paladynów

„Paladyni przybyli. Wszyscy jednocześnie. Na jednej łodzi. To jakiś koszmar. Paradują ulicami, szumnie deklarując się zbawcami. Może i słusznie, ale jak na razie to głównie przeszkadzają naszym klientom. Jak tu sprzedawać ryby i świecidełka przy całym tym zamieszaniu, jak wszędzie słychać tylko zgrzyty zbroi i stukot podkutych butów o bruk? Na szczęście wszystkie łotry pozwijały się jak ukwiały przed rybami na żerze. No, może poza wiedźmami, które technicznie rzecz biorąc, nie robią nic nielegalnego”.

— Ylva Zielonolica, kapitan.

Przysięga

Parada paladynów

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty łotrów **Wiedźmy** .
- ▶ Użyj modułu nowych łodzi.
- ▶ Potasuj 8 kart paladynów i umieść je w odkrytym stosie powyżej kart łotrów.
- ▶ Umieść 7 paladynów w worku.
- ▶ Użyj modułu żetonów honoru.
- ▶ Użyj modułu jaskini zła (umieść w pobliżu jej kafelek).
- ▶ Użyj zestawów mieszkańców **Prawnicy**  oraz **Wzorowi obywatele** .
- ▶ Dobierz 6 kart zepsucia i rozdaj je w zależności od tego, jak ci poszło w poprzednim scenariuszu:
 - **Parias:** 6 kart dla ciebie i 0 dla Kramarza.
 - **Obywatel:** 3 karty dla ciebie i 3 dla Kramarza.
 - **Śmietanka:** 0 kart dla ciebie i 6 dla Kramarza.

Faza produkcji:

Wsparcie paladynów

Za każdym razem kiedy aktywowany zostaje efekt karty paladynów, po jego pełnym rozpatrzeniu dla siebie i/lub Kramarza, weź wierzchnią odkrytą kartę paladynów i umieść ją na spodzie stosu.

Porządki

Zawsze kiedy ty lub Kramarz dobieracie kartę zepsucia, należy dobrać kolejną.

Przysięga

Parada paladynów

Najlepsza obrona

Zawsze kiedy Kramarz zatrudnia mieszkańca, natychmiast używa jego zdolności mieszkańca (w przeciwieństwie do normalnych zasad). Zawsze kiedy Kramarz odrzuca kartę zepsucia (o ile nie robi tego w wyniku wrabiania), wrabia cię.

Faza handlu:

Świadek zdarzenia

Na każdym pomoście z paladynem tylko jedno z was (ty lub Kramarz) może sprzedawać paladynowi. Aby określić kto z was może to zrobić, dobierz i odkryj jednego przybysza z worka. Którekolwiek z was ma na swoich kartach mieszkańców więcej odpowiadających mu symboli gildii, może sprzedawać paladynowi. Remisy w tej kwestii wygrywa Kramarz.

Faza porządkowania:

Nie rzucać się w oczy

Zarówno ty, jak i Kramarz, otrzymujecie w fazie porządkowania po 1 karcie zepsucia za każdy niesprzedany towar. Jeśli któreś z was dobierze w wyniku tego efektu co najmniej 1 kartę zepsucia, musi dobrać 1 dodatkową kartę zepsucia.

Przejdź do scenariusza 9 – Porządki

Możesz grać dalej tym samym kupcem lub wybrać innego na początku kolejnego scenariusza.

- ▶ Jeśli przegrałeś lub wygrałeś posiadając kafelek jaskini zła, rozpoczynasz scenariusz „Porządki” jako **parias**.
- ▶ Jeśli wygrałeś o mniej niż 25 złota i nie posiadasz kafełka jaskini zła, rozpoczynasz scenariusz „Porządki” jako **obywatel**.
- ▶ Jeśli wygrałeś o co najmniej 25 złota i nie posiadasz kafełka jaskini zła, rozpoczynasz scenariusz „Porządki” jako **śmietanka**.

Porządki

Parada paladynów

„Paladyni roją się wszędzie jak szarańcza. Tylko zamiast pustoszyć plony, ta plaga odbija się na świętym spokoju. Pani Kapusta wspominała, że kiedy poszła wyrzucić śmieci, jakiś paladyn wyskoczył z jej kosza z kazaniem na temat segregacji i recyklingu. To już jakieś totalne wariactwo! Jak tak dalej pójdzie to paladyni będą się tu panoszyć jeszcze bardziej, niż bandyci przedtem. Zbiry przynajmniej znają swoje miejsce, ale paladynom to się zdaje, że każdy tutaj jest jakimś tajdakiem. Pomóż nam trochę wszystko uporządkować, to może się nieco uspokoją”.

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty łotrów **Wiedźmy** .
- ▶ Użyj modułów hal obfitości oraz jaskini zła.
- ▶ Potasuj 8 kart paladynów i umieść je w odkrytym stosie powyżej kart łotrów.
- ▶ Użyj modułu Festiwalu Gildii.
- ▶ Umieść po 1 łotrze na każdym z 7 pól toru paladynów na planszy Festiwalu Gildii.
- ▶ Umieść po 1 paladynie na każdym z 7 pól toru łotrów na planszy Festiwalu Gildii.
- ▶ Użyj zestawów mieszkańców **Prawnicy**  oraz **Wzorowi obywatele** .
- ▶ Zależnie od wyniku osiągniętego w poprzednim scenariuszu, umieść na każdym z czterech bazowych budynków gildii wskazaną liczbę losowych kart zepsucia:
 - **Parias:** po 4 karty.
 - **Obywatel:** po 3 karty.
 - **Śmietanka:** po 2 karty.

Porządki

Parada paladynów

Faza produkcji:

Szalone dogmaty

Za każdym razem kiedy aktywowany zostaje efekt karty paladynów, po jego pełnym rozpatrzeniu dla siebie i/lub Kramarza, weź wierzchnią odkrytą kartę paladynów i umieść ją na spodzie stosu.

Na wyłączność

Jeżeli nie masz co najmniej po jednym asystencie na fioletowym i czarnym torze, nie możesz przesuwając żadnych asystentów na pozostałych torach. Po wycofaniu asystenta z toru innego koloru niż fioletowy lub czarny, usuń go z gry po zdobyciu nagrody.

Zmowa

Zawsze kiedy wykonujesz akcję, w wyniku której miałbyś odrzucić jedną lub kilka kart zepsucia (w tym wrabianie), możesz zamiast tego odrzucić taką samą liczbę kart zepsucia z budynków gildii.

Nieciekawa okolica

Kiedy przesuniesz swojego asystenta na pole toru Festiwalu Gildii z paladynem lub łotrem, natychmiast wyślij danego przybysza do odpowiedniego budynku gildii (lub kryjówki), a następnie wycofaj danego asystenta na kafelek początku festiwalu. Jeśli został ci jeszcze jakiś ruch asystentem, możesz poruszyć tego samego lub innego asystenta na jednym z dozwolonych torów.

Faza handlu:

Cło

Obniż podstawową wartość wszystkich towarów o liczbę kart zepsucia znajdujących się w odpowiadającym im budynku gildii. Kramarz ignoruje ten efekt.

Końcowa punktacja:

Pandemonium

Umieść w kryjówce wszystkich paladynów i łotrów pozostałych na torach Festiwalu Gildii. Jeśli w kryjówce znajduje się co najmniej 1 paladyn, Kramarz odrzuca wszystkie swoje karty zepsucia.

To nie Mikołaj

Scenariusze solo

„Święty Mikołaj? Nie, to żaden Mikołaj. To coś starszego, potężniejszego i zdecydowanie mniej świątecznego. Prastara bestia znana tylko jako «Grampus» budzi się w wigilię każdej zimy, aby ukarać niegrzecznych kupców».

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty łotrów **Przestępcy** .
- ▶ Użyj zestawów mieszkańców **Rzemieślnicy**  oraz **Miejscowi** .
- ▶ Zamiast przygotowywać pulę klientów Kramarza z użyciem 4 losowych przybyszów, umieść w niej po 1 czerwonym, zielonym, niebieskim i żółtym przybyszu.

Faza podróży:

On listę swą ma

Łotry dobrane z worka w ramach przygotowania **OD RAZU** trafiają do kryjówki. Następnie dobierz w ich miejsce kolejnych przybyszów i kontynuuj załadunek w standardowy sposób.

Faza produkcji:

I dobrze już wie

Możesz załadować wyłącznie łódź z najmniejszą liczbą przybyszów (również w przypadku remisu). W ramach akcji załadowania łodzi nie możesz umieścić przybysza w łodzi, w której jest już więcej przybyszów, niż w którejkolwiek z pozostałych.

Ten scenariusz wykorzystuje elementy z rozszerzenia **Sekretna skrytka**.

To nie Mikołaj

Scenariusze solo

Faza handlu:

Kto dobry był, a kto zrobił coś złe

Dobierz po 2 karty zepsucia za każdy kolor towarów, jakich nie sprzedałeś w tej rundzie, a które udało się sprzedać Kramarzowi. Kramarz dobiera po 1 karcie zepsucia za każdy kolor towarów, jakich nie sprzedał w tej rundzie, a które udało się sprzedać tobie.

Faza porządkowania:

Więc się pilnuj bo blisko jest

Przed porządkowaniem i odświeżeniem talii Kramarza sprawdź, czy masz więcej kart zepsucia od Kramarza. Jeśli masz ich więcej, Kramarz natychmiast zatrudnia mieszkańca w oparciu o symbole lokalizacji. Jeśli masz ich mniej, Kramarz odrzuca karty zepsucia w takiej liczbie, aby mieć ich tyle samo, co ty.

Kusza Kupidyna

Scenariusze solo

„Znów nastał ten specyficzny okres. Anom Kupidyn gania po mieście jak szalencie, strzelając do każdego, kto wygląda na «samotnego» ze swojej «kuszy miłości». Tylko że to najzwyczajniejsza w świecie kusza, a on po prostu strzela do wszystkich naokół. Na szczęście nikt jeszcze nie zginął, ale to tylko kwestia czasu. Wydaje nam się, że Kramarz Nozama wpadł mu w oko, więc może mógłbyś ich jakoś razem ustawić?»

Ten scenariusz wykorzystuje elementy z rozszerzenia **Sekretna skrytka**.

Kusza Kupidyna

Scenariusze solo

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty łotrów **Czarnoksiężnicy** 12.
- ▶ Użyj zestawów mieszkańców **Żeglarze**  oraz **Legendy** .
- ▶ Użyj modułu festiwalu Wyspy smoka. Umieść na kafelku po 2 przybyszów każdego koloru (pomijając łotrów).
- ▶ Użyj modułu nowych łodzi.
- ▶ Użyj modułu hal obfitości.

Faza podróży:

Miłość od pierwszego promienia

Po załadunku łodzi w ramach tej fazy, jeśli na jakiejś łodzi znajdują się przybysze dokładnie odpowiadający symbolom gildii któregoś z dostępnych mieszkańców, Kramarz natychmiast zatrudnia danego mieszkańca. Do końca tej fazy nie uzupełniaj placu miejskiego (Kramarz może zatrudnić w ten sposób maks. 4 mieszkańców na rundę).

Faza produkcji:

Nie pokonasz gнома

Kiedy do pomostu cumuje łódź z przybyszami tylko jednego rodzaju, natychmiast zwróć ich wszystkich do worka i dobierz 1 kartę zepsucia.

Faza handlu:

Tylko nie mów nikomu

MUSISZ sprzedać wszystkie towary, które jesteś w stanie sprzedać. Możesz zdecydować, czy sprzedajesz towar na czarnym rynku, czy na innym pomoście, ale jeśli to możliwe, musisz go sprzedać.

Kusza Kupidyna

Scenariusze solo

Faza porządkowania:

Wszystko na pokaz

W ramach porządkowania możesz dać do 3 kart zepsucia Kramarzowi LUB wziąć od niego do 3 kart zepsucia. Pamiętaj, że w 3 rundzie nie ma fazy porządkowania.

Końcowa punktacja:

Swatka

Aby wygrać ten scenariusz, musisz przegrać z Kramarzem. Nie możesz tego jednak zrobić w nazbyt oczywisty sposób – na końcu gry musisz mieć od 1 do 10 złota mniej od Kramarza. Każdy kafelek hali obfitości zdobyty przez Kramarza przesuwają tę granicę o 5.

Przykładowo, jeśli Kramarz zdobył 2 z 4 hal obfitości, musisz przegrać o 20 lub mniej złota.



ZATOKA KUPCÓW

Scenariusze ~~solo~~

Strajk robotniczy

Scenariusze wieloosobowe

„Mieszkańcy protestują i domagają się lepszych warunków pracy. Twierdzą, że całe to toczące miasto zepsucie szkodzi ich zdrowiu, zarówno fizycznemu, jak i emocjonalnemu. Uważają również, że Kupcy w ramach nieuczciwych praktyk i zmowy cenowej zdzierają z przybyszów na najbardziej potrzebnych towarach. Czy uda ci się w tych trudnych okolicznościach prowadzić działalność tak, aby nadal wyjść na plusie?”

W przeciwieństwie do pozostałych scenariuszy wyłącznie do rozgrywek solo, ten scenariusz jest przewidziany dla kilku graczy.

Strajk robotniczy

Scenariusze wieloosobowe

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty łotrów **Zabójcy** II.
 - ▶ Nie używaj kupca Złodzieja.
 - ▶ Użyj modułu jaskini złota.
 - ▶ Usuń wszystkie karty zepsucia, na których widnieje cokolwiek innego, niż pojedynczy symbol zepsucia.
- ▶ Użyj wszystkich zestawów mieszkańców, którymi dysponujesz.
 - ▶ Każdy gracz dobiera z talii po 3 karty mieszkańców.
 - Należy zachować jedną z nich, a pozostałe przekazać graczowi po swojej lewej.
 - Z 2 otrzymanych kart należy zachować jedną, a drugą przekazać graczowi po swojej lewej.
 - ▶ Gracze natychmiast zatrudniają wybranych w ten sposób mieszkańców, ale NIE aktywują ich zdolności.
 - ▶ Każdy gracz zaczyna ze swoim znacznikiem na torze złota na polu „30”.
 - ▶ Możesz użyć modułu kart przygotowania łodzi.

Faza podróży:

Żądania protestujących

Umieść po 1 karcie zepsucia na planszy personelu każdego gracza.

Faza produkcji:

Negocjacje

Dopóki na twojej planszy personelu znajduje się karta zepsucia, aby wykonać akcję aktywowania personelu, musisz ich najpierw opłacić, tracąc 10 złota. Jeśli nie możesz stracić 10 złota, nie możesz aktywować personelu. Po opłaceniu personelu możesz odrzucić tę kartę zepsucia.

Strajk robotniczy

Scenariusze wieloosobowe

Faza handlu:

Koniec zmowie cenowej!

Gracze, którzy sprzedają towary po cenie wyższej niż dwukrotność ich podstawowej wartości, muszą dobrać po 1 karcie zepsucia.

Faza porządkowania:

Wsparcie dla sprawy

Gracze, którzy w fazie porządkowania mają co najmniej 1 niesprzedany towar, mogą się ubiegać o natychmiastowe wsparcie. W tym celu należy sprawdzić kolory swoich niesprzedanych towarów – za każdy unikatowy kolor (czerwony / zielony / niebieski / żółty) gracz zdobywa natychmiastowe wsparcie odpowiadającej mu gildii.

Bojkot

Jeśli na twojej planszy personelu znajduje się co najmniej 1 karta zepsucia, dobierz ją, a następnie dobierz dodatkową kartę zepsucia.

Końcowa punktacja:

Rozwiązanie sporu: stłumienie strajku

Jeśli gracz, który zdobył kafelek jaskini złota, ma więcej złota niż **CO NAJMNIEJ 1 INNY GRACZ**, wygrywa.

Rozwiązanie sporu: poszanowanie praw pracowniczych

Jeśli gracz, który zdobył kafelek jaskini złota, ma najmniej złota spośród wszystkich, podliczcie punkty w standardowy sposób.

Skok na Kupczykonie

Scenariusze wieloosobowe

„Kupczykon to największe trzydniowe targi we wszystkich Pięciu Królestwach. Tegoroczna impreza rozpoczęła się od wielkiej draki, kiedy to skradziono warte setki sztuk złota magiczne zwoje, stworzone przez ekscentrycznego czarownika z wybrzeża. Kiedy wszyscy wokół gorączkowo szukali sprawy, obrabowano jeszcze co najmniej tuzin innych straganów i sklepików. Na szczęście złodziejzaski okazały się niezbyt bystre i mamy sporo poszlak, więc za niedługo zamkniemy tę sprawę”.

Przygotowanie:



- Użyj karty łotrów **Najeźdźcy** .
- Użyj modułu kart przygotowania łodzi.
- Umieść w pobliżu 4 kafelki hal obfitości. Nie będą one przyznawane w standardowy sposób.
- Użyj zestawów mieszkańców **Miejscowi**  oraz **Rzemieślnicy** .

Faza produkcji:

Wtyka

„Bez obaw, to dla mnie nie pierwszyna i mam swoją wtykę w środku”.

Kiedy dowolny gracz dobierze z worka przybyszów klienta, wszyscy pozostali gracze mogą odzyskać z Wyspy smoka po 1 ze swoich towarów w jego kolorze, przenosząc go z powrotem do swojej puli.

Rynek wtórny

„Ludzie po prostu uwielbiają obkupować się kradzionym szpejem po przecenie”.

Kiedy dowolny gracz doprowadzi do zacumowania łodzi z łotrem, zaczynając od aktywnego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, wszyscy gracze mogą zniszczyć (usuwać z gry na stałe) jeden ze swoich towarów na Wyspie smoka, aby otrzymać tyle złota, ile wynosi jego podstawowa wartość.

W przeciwieństwie do pozostałych scenariuszy wyłącznie do rozgrywek solo, ten scenariusz jest przewidziany dla kilku graczy.

Skok na Kupczykonie

Scenariusze wieloosobowe

Faza handlu:

Skok

„Eeee... Czy tego wszystkiego nie powinno być więcej?”

Przed sprzedażą: każdy gracz traci ze swojej puli po 1 towarze w każdym kolorze, chyba że ma już drugą sztukę tego towaru na swojej półce. Stracone w ten sposób towary należy umieścić na Wyspie smoka.

Faza porządkowania:

Typy spod niezbyt ciemnej gwiazdy

„Czy któryś tu wygląda ci na naszego podejrzanego? Nie? To zabierać mi ich stąd”

Zamiast odrzucać tylko pierwszą od prawej kartę mieszkańca, odrzuć ich wszystkich (odkładając karty na spód talii mieszkańców w losowej kolejności), a następnie uzupełnij plac miejski w normalny sposób.

Końcowa punktacja:

Pozew zbiorowy

„W sumie to nie wiem ile to w ogóle da, ale to na pewno lepsze, niż nic”

Sprawdź towary znajdujące się na Wyspie smoka. Dla każdej z czterech hal obfitości, zsumuj podstawową wartość towarów danego koloru każdego gracza, które nadal znajdują się na Wyspie smoka. Gracz z największą wartością towarów w danym kolorze otrzymuje odpowiedni kafelek hali obfitości. W przypadku remisu odwróć kafelek i zamiast tego wszyscy remisujący gracze otrzymują po 1 symbolu gildii.



Bardzo dziki festyn

Scenariusze wieloosobowe

„Solna Rada postanowiła mocno opodatkować nadciągających przybyszów, aby zaptać paladynom za ochronę. Niestety przez to Klienci już nie tak chętnie rozstają się ze swoimi ciężko zarobionymi pieniędzmi. Żeby nieco wyrównać szanse wszystkich kupców, do odwołania sprzedaż będzie się odbywała na aukcjach”.

– Kili Bid

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty łotrów **Paserzy** 21.
- ▶ Użyj modułu Festiwalu Gildii. Każdy gracz dysponuje tylko 1 asystentem.
- ▶ Potasuj 8 kart paladynów i umieść je w odkrytym stosie powyżej kart łotrów.
- ▶ Użyj modułu pracowników tymczasowych.
- ▶ Użyj zestawów mieszkańców **Półświatki** , **Wzorowi obywatele**  oraz **Rzemieślnicy** .

Faza produkcji:

Nowy szeryf w mieście, a właściwie to kilku

Za każdym razem kiedy aktywowany zostaje efekt karty paladynów, po jego pełnym rozpatrzeniu dla siebie i/lub Kramarza, weź wierzchnią odkrytą kartę paladynów i umieść ją na spodzie stosu.

To miasto jest za małe

Na każdym torze Festiwalu Gildii może znajdować się tylko 1 asystent.

W przeciwieństwie do pozostałych scenariuszy wyłącznie do rozgrywek solo, ten scenariusz jest przewidziany dla kilku graczy.

Bardzo dziki festyn

Scenariusze wieloosobowe

Faza handlu:

Po raz pierwszy, po raz drugi...

Na wszystkich pomostach można sprzedawać w tym samym czasie. Zgodnie z kolejnością tur gracze sprzedają tylko po 1 towarze ze swojej półki na raz. Kiedy jakiś towar zostanie sprzedany z mnożnikiem co najmniej x2, zwróć do worka jednego przybysza w jego kolorze z danego pomostu. Nie zwracaj w ten sposób paladynów, nawet kiedy jakimś paladynowi zostanie sprzedany towar paladynów.

Końcowa punktacja:

Wyprzedaż

Gracze mogą wymieniać niesprzedane towary na dodatkowe wsparcie odpowiadającej im gildii. Dotyczy to również towarów paladynów oraz łotrów.

Przykład: Niebieski gracz ma 1 niesprzedany duży zielony towar. W zielonym budynku gildii bardów znajduje się 6 przybyszów. Niebieski gracz może zatem wymienić ten pozostały towar na 6 złota.

Szósty scenariusz

Scenariusze wieloosobowe

„Miasto aż szumi od plotek o przybyłych niedawno krasnoludzkich kupcach, którzy to zarzekają się, że widzieli tajemniczy «północny kontynent». Od dawien dawna otaczają go tajemnice i trujące miazmaty, przez co nikt tak naprawdę nie wie, co się tam znajduje. Według krasnoludów składa się on z archipelagu ogromnych, potoczonych ze sobą wysp. Zaradni poszukiwacze przygód już zaczęli tłumnie przybywać i organizować wyprawy do tego tajemniczego miejsca”.

Przygotowanie:



- ▶ Użyj karty łotrów **Przestępcy** .
- ▶ Umieść 5 łotrów w worku i 3 w kryjówce.
- ▶ Nie używaj kupców **Złodzieja** ani **Oberżysty**.

- ▶ Użyj zestawów mieszkańców **Legendy**  oraz **Urzędnicy** .
- ▶ Nie używaj żetonów przybyszów 0/5 w grze na 2/3/5 graczy.
- ▶ Użyj modułu hal obfitości.

Szósty scenariusz

Scenariusze wieloosobowe

Faza podróży:

Wyprawy

Daj każdemu graczowi po 1 losowym przybyszu z worka (każdy umieszcza go w swojej puli). Załaduj wszystkie łodzie do pełna przybyszami. Umieść 1 łódź na obszarze morza na planszy, a pozostałe umieść obok niej w linii. Określ, która strona tej kolejki stanowi przód, a która tył.

Faza produkcji:

O północy w Zatoce

Znacznik fazy handlu nie opuszcza pola „12” zegara.

Potrzebna pomoc!

Nie należy już ładować przybyszów na łodzie, kiedy znacznik czasu minie ich symbol na zegarze. Zamiast tego, zawsze kiedy twój znacznik czasu minie na zegarze symbol przybyszów, musisz natychmiast wziąć przybysza z jednej z łodzi i umieścić go w swojej puli. Kiedy na jakiejś łodzi pozostanie tylko 1 przybysz, przenieś go do odpowiedniego budynku gildii lub kryjówki i przesunij daną łódź na koniec kolejki, uzupełniając ją do pełna przybyszami. Następnie umieść łódź z przodu kolejki na obszarze morza na planszy.

[Tylko Wyrocznia] Przepowiednie

Swoje przepowiednie sprawdzasz, kiedy przybysze są załadowywani na łódź przeniesioną na koniec kolejki.

Faza handlu:

Klasyczna faza handlu nie jest rozpatrywana. Zamiast tego postępuj według poniższych zasad:

Ku nieznanemu!

Gracze sprzedają swoje towary wyłącznie członkom swojej wyprawy. Wartość małych towarów jest mnożona przez liczbę posiadanych przybyszów w odpowiednim kolorze. W przypadku dużych towarów należy pomniejszyć liczbę tych przybyszów o 1.

Szósty scenariusz

Scenariusze wieloosobowe

Przykład: Masz 2 małe zielone towary, 1 duży zielony towar oraz 3 zielonych klientów. Małe towary sprzedasz za łącznie 18 złota – 2 towary $\times$ wartość 3 $\times$ 3 klientów. Duży towar sprzedajesz za 12 złota – wartość 6 $\times$ 2 (3-1) klientów. Za każdego posiadanego totra gracz może odrzucić karty zepsucia w liczbie równej numerowi obecnej rundy.

Po tym, jak wszyscy gracze rozpatrzą swoją sprzedaż, wszyscy w tajemnicy wybierają spośród członków swojej wyprawy określoną liczbę przybyszów i chowają ich w zamkniętej dłoni.

- 2 graczy – 2 przybyszów
- 3 graczy – 1 przybysz (2 przybyszów w rundzie 3)
- 4 graczy – 1 przybysz (2 przybyszów w rundzie 3)
- 5 graczy – 1 przybysz

Po odliczeniu do 3, wszyscy ujawniają swoich wybranych przybyszów i umieszczają ich w odpowiednich budynkach gildii lub kryjówe. Następnie gracze rozpatrują swoje wsparcie gildii.

Faza porządkowania: Końcowa punktacja:

Siedzicie w karczmie...

Wszyscy przybysze z łodzi i pozostali w pulach graczy są zwracani do worka.

Doradcy

Nieumieszczeni w ostatniej rundzie klienci zapewniają wsparcie gildii. Nieumieszczeni totrzy obniżają karę za karty zepsucia o 1 za każdego totra (do minimum -1).

W przeciwieństwie do pozostałych scenariuszy wyłącznie do rozgrywek solo, ten scenariusz jest przewidziany dla kilku graczy.

Twórcy gry:

Oryginalny wydawca: Final Frontier Games

Opracowanie i redakcja scenariuszy: Drake Villareal

Opracowanie graficzne scenariuszy: Naum Jamovski

Ilustracje: Mihajlo Dimitrievski - The Mico