

TWIERDZA

- OBLĘŻENIE RUNEDAR -

INSTRUKCJA

Zeskanuj ten kod,
aby obejrzeć
wideoinstrukcję gry.



Od niepamiętnych lat kopalnie Runedar zasilaty złotem potężną machinę krasnoludzkiego imperium. Czas jednak przynosi kres wszystkiemu – główne złoża złota uległy wyczerpaniu, a i samo imperium jest obecnie zaledwie cieniem swej chwalebnej przeszłości.

Jako niewielka grupa krasnoludzkich awanturników zapuściliście się do ruin Runedar z nadzieją, że natraficie na jakieś przeoczone pomniejsze złożo złota. Jednak niespodziewanie uśmiechnęło się do was szczęście. Znalazona złotonosna żyła okazała się całkiem bogata i szybko udało wam się zdobyć okazały majątek. Niestety fortuna bywa kapryśna, a szczęście zezowate – przekonaliście się o tym przerażająco szybko.

Wasza aktywność w ruinach nie uszła uwadze orków i innych zielonoskórych stworów, których wielka horda żądna krwi i łupów stanęła u wrót strzegącej kopalni twierdzy. Nie macie cienia szans, aby odeprzeć najeźdźców, ale możecie spróbować opóźnić ich na tyle, by przekopać się do starożytnych imperialnych tuneli i tą drogą uciec wraz z wydobytym złotem.

Czy zdołacie wspiąć się na wyżyny krasnoludzkich możliwości i ocalić swe życia (oraz ZŁOTO!), czy czeka was niechybna zagłada?

ELEMENTY

1 twierdza



Do złożenia z wykorzystaniem pudełka oraz 13 tekturowych elementów.

22 tekturowe figurki



2 gobliny

4 krasnoludy

10 orków



4 trolle



1 katapulta



1 wieża oblężnicza

143 karty



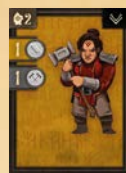
rewers



x12



x12



x12



x12



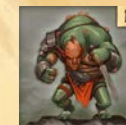
x15



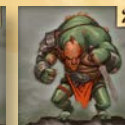
x10



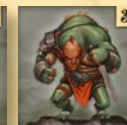
x10



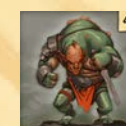
x10



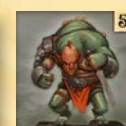
x10



x10



x10



x10

50 kart oblężenia

83 karty krasnoludów

5 kart katapulty



5 kart najemników

25 żetonów wrogów



x4 x4 x4 x4 x4

20 goblinów



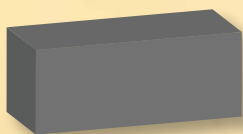
5 trolli

4 znaczniki stosów kart odrzuconych



1 dwustronna plansza ulepszeń

5 sekcji tunelu



Drewniane bloczki

10 znaczników obrażeń



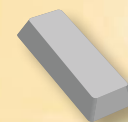
1 instrukcja
złożenia twierdzy



1 kronika



30 zasobów



10x metal



10x skóra



10x drewno

20 samorodków
złota



12 fragmentów gruzu
złota



1 rolka dwustronnej
taśmy klejącej

1 instrukcja do gry

22 podstawki



5 kości



1 sukces



kusza



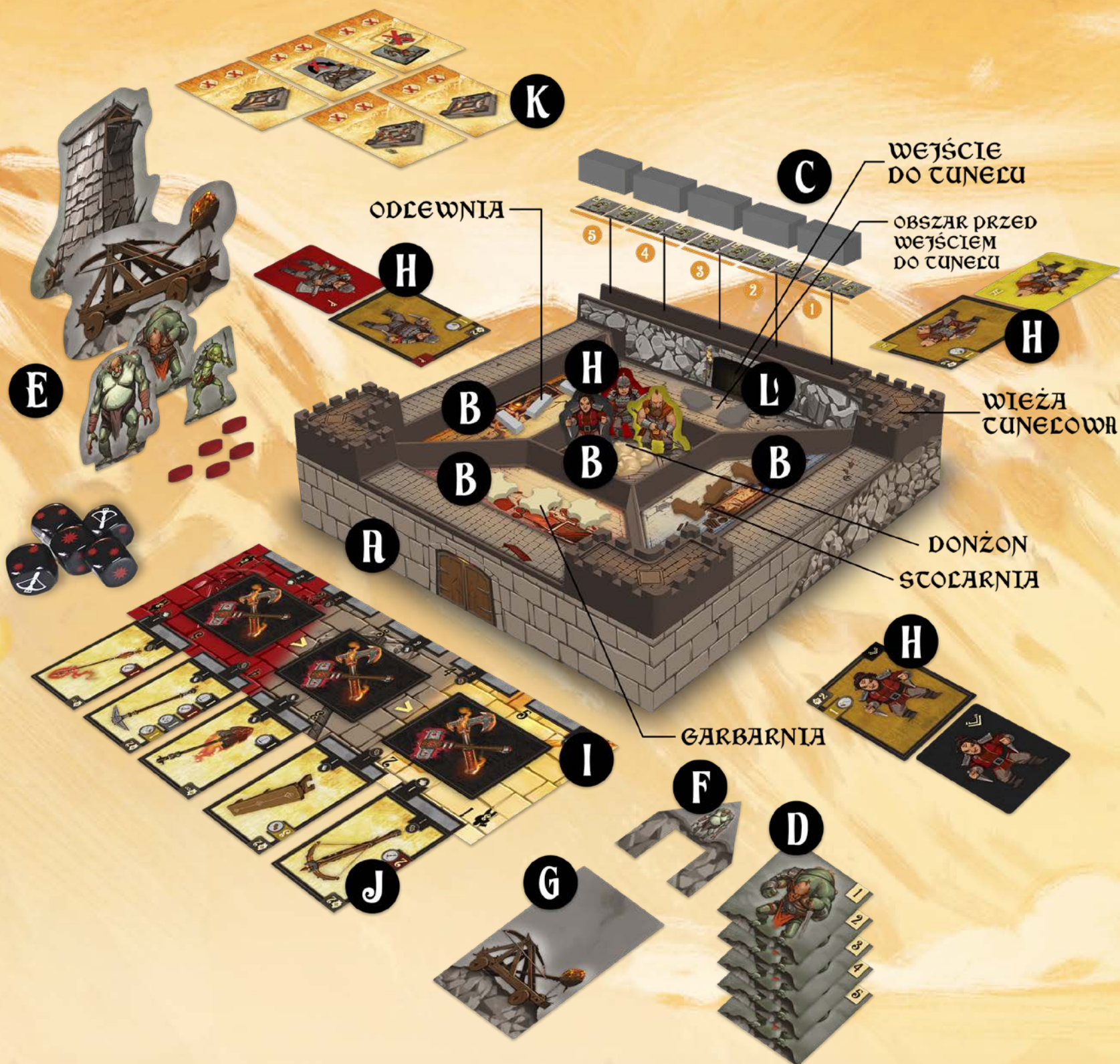
2 sukcesy







3 sukcesy

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DLA 3 GRACZY



- A.** Po złożeniu **twierdzy** zgodnie z osobną instrukcją, umieśćcie ją na środku stołu w zasięgu wszystkich graczy.
- B.** Umieśćcie **zasoby w warsztatach**: 10 znaczników drewna w stolarni, 10 znaczników skóry w garbarni i 10 znaczników metalu w odlewni. Ponadto umieśćcie 20 samorodków złota w donżonie (centrum) twierdzy.
- C.** Posegregujcie **żetony goblinów** według numerów na ich rewersach. Każdą z grup wymieszajcie osobno. Z każdej z grup wylosujcie po 2 żetony i każdą z tych par żetonów połóżcie (bez podglądania) na odpowiednich polach tunelu. Następnie przykryjcie pary żetonów drewnianymi bloczkami sekcji tunelu. Niewykorzystane żetony goblinów odłóżcie na bok – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
- D.** Posegregujcie karty oblężenia według numerów na ich rewersach, tworząc w ten sposób 5 zakrytych stosów. Każdy z nich potasujcie osobno. Stwórzcie teraz **talię oblężenia**: na jej spodzie połóżcie stos kart z numerem 5, na nim połóżcie stos kart z numerem 4 i dalej kolejno stosy z numerami 3, 2 i 1.
- E.** W pewnej odległości od twierdzy stwórzcie **rezerwę**. Umieśćcie w niej wszystkie figurki orków, goblinów i trolli oraz wieżę oblężniczą i katapultę, a także kości i znaczniki obrażeń.
- F.** Wymieszajcie 5 żetonów trolli i stwórzcie z nich zakryty **stos trolli**. Umieśćcie go obok twierdzy.
- G.** Potasujcie 5 kart katapulty. Stwórzcie z nich zakrytą **talię katapulty** i umieśćcie ją obok twierdzy.
- H.** Każda osoba biorąca udział w rozgrywce wybiera **1 figurkę krasnoluda** i umieszcza ją w donżonie (centrum) twierdzy. Następnie wszyscy gracze otrzymują po **1 znaczniku stosu kart odrzuconych** oraz po **12 kart startowych** (z postacią wybranego krasnoluda/ krasnoludki; wszystkie karty startowe w danym kolorze posiadają także identyczne symbole run) – zwróćcie uwagę, że w każdej talii startowej znajdują się po 2 karty orków. Elementy nieprzydzielone graczom (figurki, karty, znaczniki stosów kart odrzuconych) odłóżcie na bok – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
- I.** Połóżcie **planszę ulepszeń** na stole w zasięgu wszystkich graczy. W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce obróćcie ją na stronę przedstawiającą odpowiedni symbol:
-  – 1 gracz;  – 2 graczy;  – 3 graczy;  – 4 graczy
- J.** Posortujcie **karty ulepszeń** według kolorów tła awersów (czerwone, szare i żółte), tworząc z nich 3 talie. Potasujcie osobno każdą z nich

i umieśćcie je zakryte na dedykowanych polach na planszy ulepszeń. Dobierzcie 5 kart z żółtej talii i rozłóżcie je losowo na 5 polach przy krawędzi planszy – konkretnie przy tej krawędzi, która została oznaczona symbolem liczby graczy biorących udział w rozgrywce.

- K.** Wszystkie 5 kart najemników wyłóżcie odkryte obok twierdzy – tworzą one **pulę najemników**.
- L.** Umieśćcie przed wejściem do tunelu odpowiednią liczbę **fragmentów gruzu**. Liczba ta zależy od wybranego przez was poziomu trudności rozgrywki:

6 fragmentów – łatwy
8 fragmentów – normalny
10 fragmentów – trudny
12 fragmentów – epicki

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Twierdza została okrążona. Nie pozostaje wam nic jak tylko chwycić za wierne topory i odeprzeć zniechęconych najeźdźców, chroniąc dziedzictwo przodków – budowniczych Runedar. I oczywiście zmagazynowaną tu złota! Stawcie czoła hordom goblinów, orków i trolli, ostrzeliwując wrogów z murów i mierzając się w starej dobrej walce wręcz z tymi, którym udało się za nie przedostać. Jest was zbyt mało, by odeprzeć atak, lecz jeśli zyskacie dość czasu, może zdołacie przebić się do starożytnych tuneli, którymi wydostaniecie się z matni.

W tym momencie każde z was musi:

- A.** Potasować swoją 12-kartową talię startową (10 z nich to karty krasnoludów, czyli broń i narzędzia, a pozostałe 2 to niekorzystne karty orków).
- B.** Dobrać 2 karty z tej talii i bez podglądania umieścić je zakryte pod swoim znacznikiem stosu kart odrzuconych.
- C.** Pozostałą talię 10 kart umieścić przed sobą i dobrać z niej na rękę 5 kart (karty te możecie oczywiście oglądać, ale nie pokazujcie ich współgraczom).

Możecie swobodnie wymieniać się informacjami o posiadanych kartach, ale nie możecie ich sobie wzajemnie pokazywać. Kartę z ręki można odkryć tylko poprzez zagranie jej w swojej turze.

Zgodnie ze starożytną krasnoludzką tradycją rozgrywkę rozpoczyna osoba o najbujniejszej brodzie. Ponieważ wśród ludzkich kobiet noszenie bród jest stosunkowo rzadkim zjawiskiem, możecie alternatywnie po prostu wylosować, kto zacznie grę.

TURA GRACZA

W swojej turze musisz przeprowadzić kolejno następujące kroki:

- A. Jeżeli w twoim obszarze gry znajduje się wieża oblężnicza i/albo katapulta, aktywuj je.
- B. Zagraj wszystkie karty orków, które posiadasz na ręce.
- C. Zagraj wszystkie karty krasnoludów; każda z nich pozwala ci przeprowadzić 1 z możliwych akcji:

- Ruch
- Pozyskanie zasobów
- Atak
- Podkop
- Ulepszenie

- D. Jeżeli na końcu swojej tury znajdujesz się w donżonie, uzupełnij planszę ulepszeń.

A. AKTYWUJ WIEŻĘ OBLĘŻNICZĄ I/ALBO KATAPULTĘ

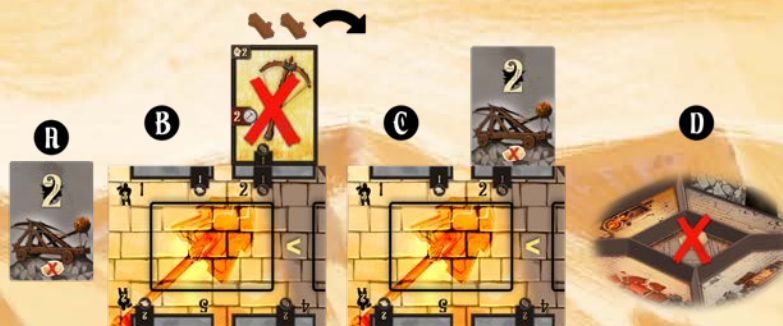
Orki z łatwością wspinają się na mury, lecz tyleż potężne co cięższe trolle potrzebują do tego wieży oblężniczej. Nie pozwólcie jej zbliżyć się do twierdzy! Nie spuszczajcie też z oka wrogiej katapulty, jeżeli pozwolicie jej na spokojny ostrzał, obrona skończy się katastrofą.

Na wstępie sprawdź, czy w twoim obszarze gry (czyli po prostu przed tobą) znajduje się wieża oblężnicza i/albo katapulta (na kolejnej stronie dowiesz się w jaki sposób maszyny te mogą znaleźć się w twoim obszarze gry). Jeżeli tak właśnie jest, przeprowadź odpowiedni krok (lub w dowolnej kolejności oba kroki, jeżeli w twym obszarze gry znajdują się obie figurki).

- **Aktywuj wieżę oblężniczą:** Odkryj wierzchni żeton ze stosu trolli i wraz z figurką trolla połóż go wewnątrz twierdzy przed wejściem do tunelu. Następnie odłóż figurkę wieży oblężniczej do rezerwy. **Jeżeli odkryjesz ostatni żeton trolla, natychmiast przegrywacie rozgrywkę i tracicie całe złoto!**



- **Aktywuj katapultę:** Odkryj wierzchnią kartę z talii katapulty. Połóż ją na planszy ulepszeń na polu oznaczonym numerem widniejącym również na odkrytej karcie – to pole zostaje zablokowane do końca rozgrywki. Jeżeli znajdowała się na nim karta, usuń ją z gry (odłóż na bok, nie będzie już używana w tej rozgrywce). Jeżeli na usuniętej karcie znajdowały się jakieś zasoby, zwróć je do odpowiednich warsztatów w twierdzy. Dodatkowo weź z donżonu 1 samorodek złota i usuń go z gry – bezpowrotnie go tracicie. Na koniec odłóż figurkę katapulty do rezerwy. **Jeżeli odkryjesz ostatnią kartę katapulty, natychmiast przegrywacie i tracicie całe złoto!**



Rozpoczyna się tura Bartka. W jego obszarze gry znajduje się katapulta, więc niestety musi ją aktywować. Odkrywa z talii katapulty kartę z numerem 2 (A). Ponieważ na polu 2 przy planszy ulepszeń znajduje się karta, usuwa ją z gry, a leżące na niej drewno zwraca do stolarni (B). Kartą katapulty blokuje całkowicie pole 2 przy planszy ulepszeń (C). Na koniec usuwa z gry 1 samorodek złota wzięty z donżonu (D).

B. ZAGRAJ KARTY ORKÓW

Żądne tupów orki napierają fala za falą. Każdy, który dotrze do donżonu pozbawi was 1 samorodka złota.



Sprawdź, czy posiadasz na ręce karty orków. Jeśli tak, musisz je teraz wszystkie zagrać. Wylóż pierwszą kartę orka z ręki i umieść ją odkrytą w swoim obszarze gry. Następnie odkryj 1 kartę z talii oblężenia i natychmiast aktywuj jej efekt. Jeżeli masz w ręce drugą kartę orka, również ją zagraj, odkryj kolejną kartę z talii oblężenia i aktywuj jej efekt. Na koniec usuń z gry odkryte karty oblężenia (orki pozostają w twoim obszarze gry). **Jeżeli odkryjesz ostatnią kartę z talii oblężenia, natychmiast przegrywacie i tracicie całe złoto!**

Efekty kart oblężenia



ORKI. Umieść wskazaną liczbę figurek orków na zewnątrz twierdzy, przy wskazanym na karcie murze. **Jeżeli umieścisz w ten sposób ostatnią figurkę orka z rezerwy, natychmiast przegrzycie i tracicie całe złoto!**




STRZAŁKA. Wszystkie orki przybliżają się „o krok” w kierunku donżonu. Orki sprzed murów wchodzą na mury. Orki na murach przechodzą do sąsiadującego warsztatu (stolarni, garbarni bądź odlewni). Orki w warsztatach przedostają się do donżonu skąd każdy z nich kradnie po 1 samorodku złota – usuńcie samorodki z gry, a figurki kradnących je orków odłóżcie do rezerwy. **Jeżeli stracie ostatni samorodek złota, natychmiast przegrzycie.**

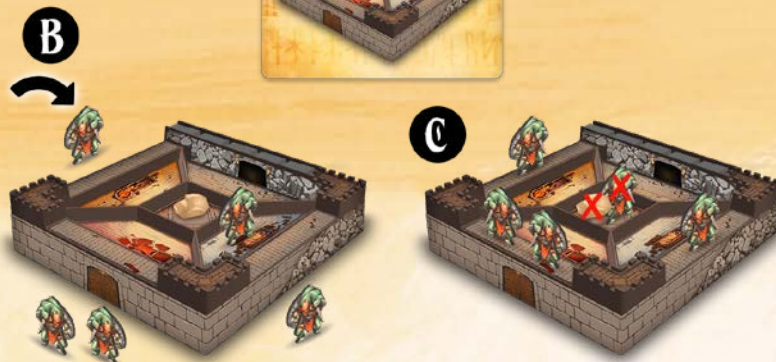


WIEŻA OBLĘŻNICZA. Weź z rezerwy wieżę oblężniczą i umieść ją w swoim obszarze gry. Jeżeli wieża znajduje się już w obszarze gry dowolnego gracza, zostaje natychmiast aktywowana (patrz: aktywuj wieżę oblężniczą, str. 6).



KATAPULTA. Weź z rezerwy katapultę i umieść ją w swoim obszarze gry. Jeżeli katapulta znajduje się już w obszarze gry dowolnego gracza, zostaje natychmiast aktywowana (patrz: aktywuj katapultę, str. 6).

Symbole strzałek  występują na kartach oblężenia zawsze w towarzystwie innych wymienionych wyżej efektów. Ruch orków należy zawsze wykonać na końcu (po aktywacji innych efektów). Aby uniknąć pomyłek, zalecamy poruszanie orków, poczynając od tych, które znajdują się najbliżej donżonu.



*Odkryta karta oblężenia **R** wskazuje, że pod oznaczonym murem pojawia się nowy ork oraz że wszystkie orki w grze się poruszają. Wpierw należy dołożyć figurkę orka pod wskazany mur **B**, następnie zaś poruszyć wszystkie orki: ork znajdujący się w stolarni wchodzi do donżonu i kradnie 1 samorodek, natomiast wszystkie orki znajdujące się pod twierdzą (włącznie z orkiem dodanym przed momentem) wspinają się na mury **C**.*

C. ZAGRAJ WSZYSTKIE KARTY KRASNOLUDÓW

Wasza niewielka załoga będzie musiała dokonać cudów sprawności i organizacji, aby zająć się wszystkim, czego wymaga ta czarna godzina: przygotowaniem zasobów, ulepszaniem broni i narzędzi, odgruzowywaniem tunelu oraz oczywiście walką.

Po zagranie kart orków przychodzi czas na zagranie kart, które pozostały ci na ręce – mogą to być karty z twojej talii startowej bądź karty ulepszeń, zdobyte przez ciebie w trakcie rozgrywki. Musisz zagrać je wszystkie, jedna po drugiej. Po zagranie karty wykonaj zapewnianą przez nią akcję i dopiero, gdy tę akcję ukończysz, zagraj kolejną kartę.

Możesz wykonać wyłącznie 1 akcję spośród akcji zapewnianych przez zagrana kartę. Po lewej stronie każdej karty znajduje się lista akcji możliwych do wykonania dzięki zagranie tejże karty. Zagrywając kartę, decydujesz, którą z dostępnych dzięki niej akcji wykonujesz. Akcje te są opcjonalne – zawsze możesz zagrać kartę i zrezygnować z wykonywania jakiegokolwiek zapewnianej przez nią akcji.

Akcje krasnoludów

KARTA Z TALII STARTOWEJ



RUNA
KRASNOLUDA

KARTA UCIEPSZENIA



KOSZT UCIEPSZENIA

RUCH

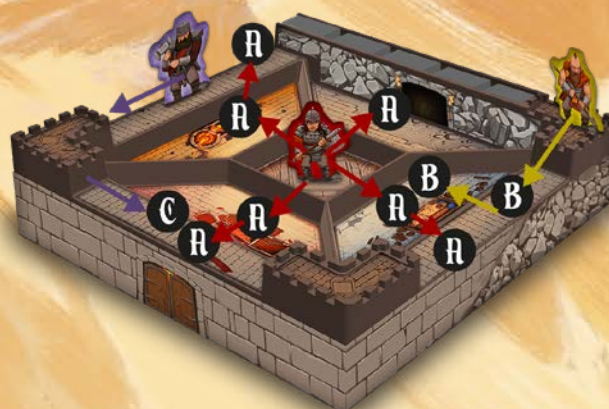
Krasnoludom nie brakuje determinacji, ale nie da się ukryć, że nie są one najszybszymi stworzeniami na świecie. Warto zatem dorwać broń lub narzędzia, które zapewniają szybszy ruch.



Miejsca mogące stanowić cel ruchu krasnoluda.

2 Dzięki tej akcji możesz poruszyć figurkę swojego krasnoluda o maksymalnie 2 „kroki”. Każdy krok oznacza przesunięcie figurki z miejsca, w którym się znajduje, do sąsiedniego obszaru. W ramce po prawej przedstawiamy szczegółowe zasady ruchu.

- Ruch z warsztatu do wieży, która z tym warsztatem sąsiaduje, wymaga wykonania 2 kroków: pierwszy z nich to wejście na mur, drugi to wejście na wieżę. Do wieży można wejść (a także z niej zejść) wyłącznie przez sąsiadujący mur.
- Ruch sprzed wejścia do tunelu na wieżę tunelową wymaga wykonania 3 kroków: pierwszy do stolarni, drugi na mur i wreszcie trzeci to wejście na wieżę.
- Ruch z jednego muru na inny sąsiadujący mur wymaga wykonania tylko 1 kroku. Wieżę znajdującą się pomiędzy murami po prostu się mija (przechodzisz przez przejście w podstawie wieży bez wspinania się na nią).
- Zejście z muru na obszar przed twierdzą wymaga wykonania 1 kroku. Ponowne wspinanie się to również 1 krok.



*Czerwony krasnolud znajduje się w donżonie. Potrzebuje 1 kroku, aby przemieścić się do dowolnego warsztatu lub przed wejście do tunelu. Aby dostać się na dowolny mur musiałby wykonać 2 kroki **A**. Żółty krasnolud znajduje się na wieży tunelowej. Potrzebuje 2 kroków, aby przejść do stolarni: jeden na zejście z wieży na mur i drugi na zejście z muru do stolarni **B**. Fioletowy krasnolud, aby przejść na sąsiedni mur potrzebuje wykonać tylko 1 krok, ponieważ nie musi po drodze wspiąć się na wieżę **C**.*



Karty ulepszeń z symbolem **∞** pozwalają ci przesunąć figurkę swojego krasnoluda na dowolne dostępne miejsce. Co więcej po takim ruchu możesz wykonać 1 inną akcję zapewnianą przez tę kartę. Karty tego typu stanowią jedyny przypadek w grze, kiedy zagranie 1 karty pozwala wykonać 2 akcje.

POZYSKANIE ZASOBÓW

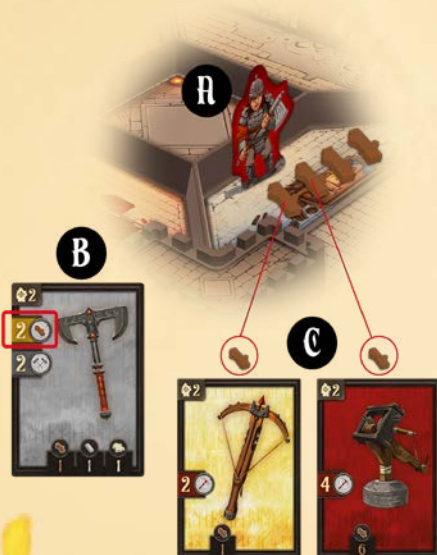
1 Akcję z symbolem konkretnego zasobu możesz wykonać tylko w odpowiednim warsztacie, wyłącznie wtedy, gdy w tymże warsztacie **nie ma żadnych orków**. Wykonując akcję, pozyskujesz wskazaną przy symbolu na karcie liczbę zasobów: drewna w stolarni, skóry w garbarni bądź metalu w odlewni. Pobierz tę liczbę zasobów z warsztatu i umieść je na 1 lub kilku kartach na planszy ulepszeń, które wymagają danego zasobu (szczegóły w rozdziale KARTY ULEPSZEŃ, str. 11).

1 Akcję z symbolem przedstawiającym wszystkie zasoby (drewno, skórę i metal) można wykonać w dowolnym warsztacie. Dzięki niej możesz pozyskać wskazaną przy symbolu liczbę zasobów zapewnianych przez warsztat, w którym się znajdujesz. Poza tym obowiązują wszystkie zasady pozyskania opisane powyżej.

- Jeżeli karty na planszy ulepszeń wymagają mniej sztuk danego zasobu niż jesteś w stanie pozyskać, weź ich tylko tyle, ile potrzeba. Nie możesz na planszy ulepszeń przetrzymywać zasobów na zapas.
- Nie możesz umieścić na żadnej karcie więcej zasobów niż określa koszt ulepszenia.
- Zasoby są limitowane. Jeżeli możesz pozyskać więcej niż znajduje się w warsztacie, weź tylko tyle, ile pozostało w warsztacie.

Niektóre gobliny trzeba będzie przekupić zasobami. Jeśli takie gobliny weszły do gry, to, pozyskując zasoby, możesz część z nich (lub wszystkie) przekazać goblinom, a część (bądź wszystkie) rozmieścić na planszy ulepszeń (patrz: rozdział TROLLE I GOBLINY na str. 13).

Czerwony krasnolud Bartka może pozyskać drewno, ponieważ znajduje się w stolarni, w której nie ma żadnych orków. Bartek zagrywa kartę, która pozwala mu pozyskać dwie sztuki drewna, które rozmieszcza na 2 kartach na planszy ulepszeń.



ATAK

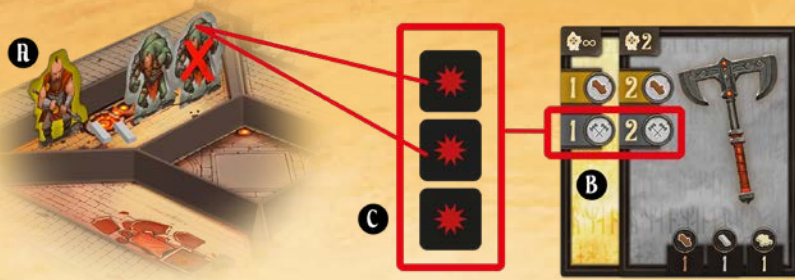
Dla zaprawionego w boju krasnoluda ork nie jest godnym przeciwnikiem. Pamiętajcie jednak, że gdy orków kupa i Herkules... nie da rady.

Jak wyjaśniliśmy powyżej, po zagraniu karty należy wykonać wybraną akcję i dopiero po tym można zagrać kolejną kartę. Ta zasada ulega modyfikacji w przypadku ataku (obu jego rodzajów). Możesz zagrać jednocześnie kilka kart z symbolem danego typu ataku, aby zwiększyć liczbę używanych w tym ataku kości. Nigdy nie możesz użyć przy jednym ataku więcej niż 5 kości. Akcja ataku pozwala ci walczyć z orkami, trollami oraz niektórymi goblinami (patrz: strona 13).

1 **Atak wręcz.** Możesz przeprowadzić tę akcję, jeżeli twój krasnolud znajduje się w tym samym miejscu, co przynajmniej 1 ork (walkę z trollami i goblinami omówimy później). Zsumuj liczby przy symbolach ataku wręcz na zagryanych kartach i rzuć taką liczbą kości. Za każde 2 wyrzucone symbole sukcesu zadajesz orkom 1 ranę, co wystarcza do wyeliminowania orka. Możesz w jednym ataku pokonać kilku orków, o ile wyrzucisz odpowiednią liczbę sukcesów (a wszystkie te orki znajdują się w tym samym miejscu, co twój krasnolud). Wszystkie sukcesy, które nie spowodowały zadania rany, przepadają. Figurki pokonanych orków zwróć do rezerwy.

1 Ten symbol oznacza 2 sukcesy w walce wręcz bez konieczności rzucania kośćmi. Symbol ten można połączyć ze zwykłym atakiem wręcz. Pamiętaj jednak, że, wykonując atak, trzeba najpierw zagrać karty, a potem rzucić kośćmi (nie można w ramach jednego ataku dorzucić karty po rzuceniu kośćmi - patrz przykład poniżej).

Ania postanowiła zaatakować trolla, któremu do zadania 1 rany potrzeba 3 sukcesów. Zagrała kartę pozwalającą wykonać atak wręcz 2 kośćmi. Na kościach wypadł niestety tylko 1 sukces. Mimo posiadania karty z symbolem 2 sukcesów Ania nie może jej teraz dorzucić do tego ataku (mogła to zrobić przed rzutem kośćmi). Ania wykonuje więc drugi atak, tym razem 2 kartami, z których jedna zapewnia 2 sukcesy, a druga pozwala rzucić 1 kością. Na kości wypada 1 sukces - a zatem łącznie 3 sukcesy wystarczają do zadania rany trollowi.



Krasnolud Ania nie może pozyskać metalu w odlewni, ponieważ znajdują się tam 2 orki (R). Aby je wyeliminować, Ania decyduje się na atak. W tym celu zagrywa 2 karty, które pozwalają jej użyć w ataku 3 kości (B). Ania niestety rzuca dość pechowo i uzyskuje tylko 3 sukcesy (C). 2 z nich wykorzystuje, aby zadać orkowi ranę i go wyeliminować. Trzeci sukces nie wystarcza do zadania rany, więc przepada.

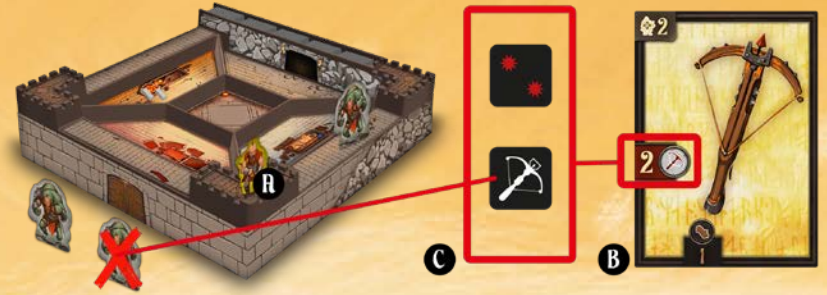
1 **Atak dystansowy.** Możesz przeprowadzić tę akcję, gdy twój krasnolud znajduje się na jednej z wież. Wpierw wybierz cel:

- Katapulta albo wieża oblężnicza, jeżeli znajdują się w twoim obszarze gry lub obszarze gry innego dowolnego gracza. Możesz zaatakować na raz tylko jeden cel. Nie ma znaczenia, na której z wież znajduje się twój krasnolud.
- Mur sąsiadujący z wieżą, na której znajduje się twój krasnolud albo obszar na zewnątrz tegoż muru (na zewnątrz twierdzy).

Zsumuj liczby przy symbolach ataku dystansowego na zagryanych kartach i rzuć taką liczbą kości. Każdy wyrzucony symbol kuszy oznacza zadanie 1 rany. Zauważ, że w ataku dystansowym symbole sukcesów nic nie dają.

- Jeżeli celem ataku była katapulta albo wieża oblężnicza, do pokonania dowolnej z nich wystarczy zadanie 1 rany (jeden symbol kuszy na kościach). Pokonaną wieżę/katapultę zwróć do rezerwy.
- Jeżeli celem ataku był mur albo obszar na zewnątrz muru, możesz wyeliminować znajdujące się tam orki. Każdy wyrzucony symbol kuszy to 1 rana, a zatem eliminacja 1 orka. Dzięki jednemu atakowi możesz wyeliminować kilka orków, o ile wszystkie znajdowały się w tym samym miejscu i udało ci się wyrzucić kilka kusz. Figurki pokonanych orków zwróć do rezerwy.

Nie możesz obrać za cel ataku dystansowego żadnego warsztatu. Możesz natomiast obrać za cel obszar przed wejściem do tunelu pod warunkiem, że twój krasnolud znajduje się na wieży tunelowej. Omówimy to dokładniej w rozdziale TROLLE I GOBLINY na str. 13.



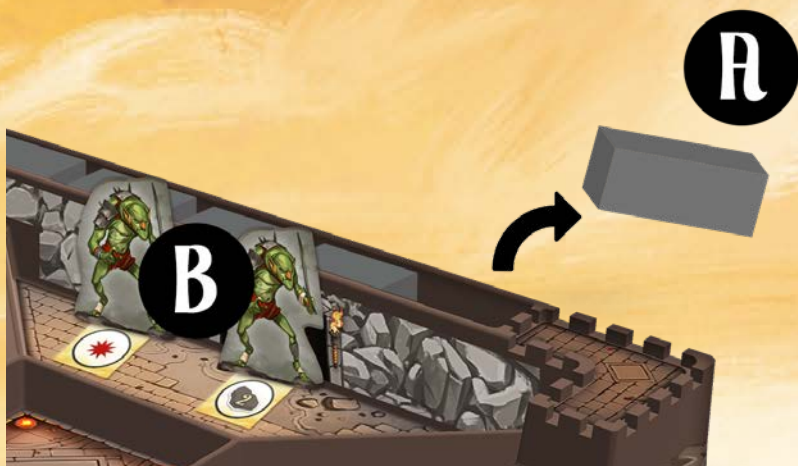
Bartek może zaatakować dystansowo orka, który znajduje się na murze albo 2 orki stojące pod twierdzą. Decyduje się skorzystać z drugiej opcji. Rzuca dwiema kośćmi (na tyle pozwala zagrana karta). Niestety Bartek wyrzuca tylko 1 symbol kuszy, co oznacza wyeliminowanie tylko 1 orka. Bartek zwraca jego figurkę do rezerwy.

PODKOP

To żmudne działanie, ale konieczne. Tylko przekopując się do starożytnych tuneli, zdołacie uciec z twierdzy z życiem (i złotem). Pamiętajcie, że odgruzowanie każdej sekcji tunelu spowoduje pojawienie się wszędobylskich goblinów, które będzie trzeba wyeliminować przed kontynuacją pracy.

1 **T** Możesz wykonać tę akcję, gdy twój krasnolud znajduje się przed wejściem do tunelu i nie ma tam żadnych wrogów (ani trolli, ani goblinów). Usuń tyle fragmentów gruzu, ile wskazuje zagrana przez ciebie karta. Jeżeli karta ta pozwala ci usunąć więcej fragmentów gruzu niż znajduje się przed wejściem do tunelu, usuń tylko tyle, ile się da.

Ukończenie sekcji tunelu: Kiedy tylko usuniesz ostatni fragment gruzu sprzed wejścia do tunelu, zdejmij drewniany bloczek symbolizujący sekcję tunelu z obszaru znajdującego się najbliżej wieży tunelowej – usuń ten bloczek z gry. W ten sposób „uwalniasz” 2 gobliny. Odkryj ich żetony i umieść je wraz z figurkami goblinów przed wejściem do tunelu. **Kontynuacja podkopu wymaga uprzedniego wyeliminowania tych goblinów.** Gdy oba zostaną wyeliminowane, umieść przed wejściem do tunelu odpowiednią liczbę fragmentów gruzu (zgodną z wybranym poziomem trudności, czyli 6, 8, 10 albo 12). Można wziąć się za pracę nad odkopaniem kolejnej sekcji tunelu.



Po usunięciu ostatniego fragmentu gruzu sprzed wejścia do tunelu Ania usuwa bloczek reprezentujący sekcję tunelu **A**. Następnie Ania odkrywa znajdujące się pod bloczkiem żetony goblinów i umieszcza je przed wejściem do tunelu wraz z dwoma figurkami **B**. Dopóki nie zostaną one wyeliminowane, nie będzie możliwe kontynuowanie podkopu.

KARTY ULEPSZEŃ

Posiadane przez was bronie i narzędzia to solidne krasnoludzkie rzemiosło. Niestety w obecnej sytuacji potrzeba wam czegoś zdecydowanie lepszego. Musicie poświęcić czas i zasoby, aby ulepszyć wasze wyposażenie.

Do odblokowania karty ulepszenia niezbędne jest pozyskanie określonych zasobów – część z nich wskazuje sama karta, część natomiast pole planszy ulepszeń, przy którym dana karta się znajduje.



Przykład ilustruje koszt odblokowania ulepszenia: 2 drewna, 1 metal, 1 skóra.

Ulepszenie można odblokować na przestrzeni kilku tur i może nad nim pracować kilkoro graczy. Po odblokowaniu karta ulepszenia staje się dostępna, ale nie trzeba jej natychmiast zabierać – może „czekać” na planszy ulepszeń przez dowolną liczbę tur.

Wzięcie karty z planszy ulepszeń: W dowolnym momencie swojej tury możesz wziąć z planszy ulepszeń dowolną liczbę odblokowanych kart (nie ma znaczenia którzy gracze pracowali nad jej odblokowaniem). Za każdą kartę wziętą z planszy ulepszeń **musisz** wpierw usunąć z gry 1 kartę ze swojej ręki. Zwróć uwagę, że usuwaną kartę musisz mieć na ręce (nie możesz usunąć karty, która została już w tej turze zagrana). Nie możesz też w ten sposób usunąć karty orka. Ponieważ kartą wziętą z planszy ulepszeń zawsze zastępujesz kartę z ręki, twoja talia zawsze będzie się składała z dokładnie 12 kart (w tym 2 orków). Po wzięciu karty znajdujące się na niej zasoby zwróć do odpowiednich warsztatów. Wziętą kartę umieszczasz w swojej ręce, co oznacza, że jeszcze w tej turze musisz ją zagrać (zawsze należy zagrać wszystkie karty).



Ania postanawia wziąć odblokowaną kartę topora. Najpierw usuwa 1 kartę ze swojej ręki **A**. Następnie zwraca zasoby z odblokowanej karty do odpowiednich warsztatów **B**. Wreszcie bierze na rękę kartę topora **C** i (tak jak wszystkie pozostałe karty na jej ręce) będzie musiała go zagrać w tej turze.

D. UZUPEŁNIENIE PLANSZY ULEPSZEŃ

Jeżeli twój krasnolud skończy turę w donżonie, możesz uzupełnić planszę ulepszeń. Puste miejsca na tej planszy możesz ulepszać w dowolnej kolejności kartami z dowolnie wybranej talii. Zwróć uwagę, że karty z czerwonej talii są najpotężniejsze, ale też najtrudniejsze do odblokowania. Karty z szarej talii są nieco słabsze, ale wymagają mniej zasobów do odblokowania, zaś karty z żółtej talii są najsłabsze, ale też zdecydowanie najtańsze.

Przed uzupełnieniem planszy ulepszeń możesz usunąć z gry dowolną liczbę znajdujących się na niej kart. Jeżeli na usuniętych kartach znajdowały się jakieś zasoby, zwróć je do odpowiednich warsztatów.

KONIEC TURY



Po zakończeniu swojej tury zbierz zagrane przez siebie karty i umieść je zakryte pod znacznikiem stosu kart odrzuconych. Dobierz nowe 5 kart ze swojej talii. Jeżeli w talii nie masz już żadnych kart, weź wszystkie 12 kart spod znacznika stosu kart odrzuconych, potasuj je i utwórz z nich talię. Analogicznie jak na początku rozgrywki dobierz z niej 2 karty i bez podglądania umieść je zakryte pod swoim znacznikiem stosu kart odrzuconych. Następnie dobierz 5 kart na następną turę. Gdy to uczynisz, rozpoczyna się tura gracza siedzącego po twojej lewej stronie.

NAJEMNICZY

Jeżeli sytuacja stanie się krytyczna, możecie liczyć na wsparcie leśnych najemników. Pamiętajcie jednak, że nie są oni waszymi przyjaciółmi – za ich usługi trzeba będzie zapłacić.

Aktywacja kart najemników: W dowolnym momencie swojej tury możesz aktywować 1 lub więcej kart najemników. Aby to uczynić, musisz usunąć z gry wskazaną na karcie liczbę samorodków złota z donżonu twierdzy. Wszystkie karty najemników są jednorazowe (każdą można wykorzystać tylko raz w toku całej rozgrywki) – po aktywacji danej karty odwróć ją rewersem do góry.

Możesz aktywować karty najemników w dowolnym momencie tury – nawet w trakcie rozpatrywania jednego efektu. Przykładowo możesz aktywować kartę eliminującą wszystkie orki w warsztatach po odkryciu karty oblężenia, która doprowadza do ich ruchu, a przed wykonaniem ich ruchu. Nie możesz jednak poruszyć tylko części orków, aktywować karty i następnie poruszyć resztę orków. Efekty zapewniane przez najemników są niezależne od położenia krasnoludów i nie wymagają zagrywania żadnych dodatkowych kart z ręki.



Wyliminuj wszystkie orki we wszystkich warsztatach (stolarni, garbarni i odlewni).



Wyliminuj trolla znajdującego się przed wejściem do tunelu.



Wyliminuj goblina dowolnego typu znajdującego się przed wejściem do tunelu.



Po aktywacji katapulty nie odkrywaj karty z talii katapulty. Zwróć katapultę do rezerwy.



Zignoruj efekt właśnie odkrytej karty obłączenia.

TROLLE I GOBLINY

Wszystkie trolle i gobliny, które przedostaną się do twierdzy, zajmują pozycje przed wejściem do tunelu i uniemożliwiają dalsze kopanie. Trolle to wymagający przeciwnicy, ale sposób postępowania z nimi jest prosty – trzeba im naprawdę mocno przyłożyć. Gobliny dla odmiany są całkowicie nieprzewidywalne. Część będzie walczyć, inne będzie trzeba przekupić, a część po prostu pragnie uciec z pola bitwy.

TROLLE: Jak wspomnieliśmy wcześniej, troll pojawia się w grze, kiedy dojdzie do aktywacji wieży obłączniczej. W takiej sytuacji dobierasz żeton trolla i wraz z jego figurką umieszczasz go przed wejściem do tunelu. Może dojść do sytuacji, gdy przed wejściem do tunelu znajdzie się kilka trolli.



Każdy żeton trolla posiada określoną liczbę okręgów, które wskazują, ile należy zadać trollowi ran, aby go wyeliminować. W każdy okrąg wpisane natomiast zostały symbole sukcesów, które należy wyrzucić na kościach podczas ataku wręcz, aby zadać ranę (na ilustracji powyżej znajdują się 3 okręgi przedstawiające rany – do zadania każdej konieczne są 2 sukcesy). Po zadaniu trollowi rany przykryj okrąg znacznikiem obrażeń. Gdy przykryte zostaną wszystkie, należy odłożyć do rezerwy figurkę trolla, a żeton usunąć z gry.

Jak wspomnieliśmy wyżej, aby zadać trollowi ranę w ataku wręcz należy wyrzucić na kościach odpowiednią liczbę sukcesów – oczywiście atakujący krasnolud musi się znajdować w tym samym miejscu co troll. W trakcie jednego ataku może zadać kilka ran pod warunkiem, że wyrzucisz odpowiednią liczbę sukcesów. Sukcesy niewystarczające do zadania rany przepadają.

Aby zadać trollowi ranę w ataku dystansowym, atakujący krasnolud musi przebywać na wieży tunelowej. Każdy wyrzucony na kościach symbol kuszy zadaje 1 ranę (symbole sukcesów są ignorowane). Jeżeli wyrzucisz kilka symboli kuszy, możesz zadać kilka ran.

GOBLINY: Wiemy już, że gobliny kryją się pod każdym drewnianym bloczkiem symbolizującym sekcję odkopanego tunelu i że należy je wyeliminować przed kontynuacją kopania. Każdy żeton goblina posiada okrąg, w który wpisany został symbol wskazujący, jak należy tego goblina wyeliminować. Żeton wyeliminowanego goblina należy usunąć z gry, a figurkę zwrócić do rezerwy.

Gobliny to stworzenia z natury chaotyczne i nieprzewidywalne. Część będzie walczyć, ale niektóre będzie można łatwo przekupić garścią zasobów. Jeszcze inne po prostu będą pałętać się w panice – tym wystarczy odkopać drogę ucieczki, a nie będą sprawiać dalszych problemów.



Oddaj goblinowi wskazane zasoby (1 drewno, 1 skórę, 1 metal). Pozyskując zasoby, możesz część rozmieścić na planszy ulepszeń, a część przekazać goblinom (jednemu bądź kilku, jeżeli więcej niż jeden wymaga zasobów do wyeliminowania). Przekazane zasoby połóż obok odpowiedniego żetonu goblina. Gdy wszystkie wymagane zasoby zostaną przekazane, goblin zostaje wyeliminowany. Zwróć zasoby do odpowiednich warsztatów. (Takiego goblina nie można wyeliminować walką).



Oddaj goblinowi wskazaną liczbę zasobów w całkowicie dowolnej kombinacji. Obowiązują wszystkie zasady opisane w akapicie powyżej.



Umieść obok żetonu goblina wskazaną liczbę fragmentów gruzu. Kiedy zostaną one usunięte, goblin zostaje wyeliminowany.

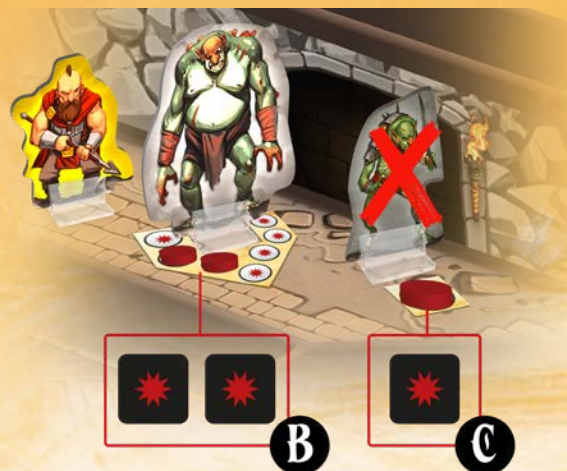
Uwaga: W tym wypadku dozwolone jest wykonanie akcji podkop pomimo obecności wrogów (goblinów i trolli). (Takiego goblina nie można wyeliminować walką).



Jeżeli na żetonie goblina znajdują się symbole sukcesów, należy z nimi walczyć na identycznych zasadach, jak z trollami. Zauważ, że to jedyne gobliny, które można wyeliminować walką (nie można walczyć z goblinami wymagającymi poświęcenia zasobów ani z tymi, które wymagają usunięcia fragmentów gruzu).

Wykonując zarówno atak wręcz, jak i atak dystansowy, za cel obierasz dany obszar i po wyrzuceniu kości możesz zdecydować, w jaki sposób rozdzielisz sukcesy (bądź symbole kuszy). Jeżeli przed wejściem do tunelu znajdują się zarównotrolle, jak i gobliny, to w ramach jednego ataku masz szansę zadać rany zarówno jednym, jak i drugim.

Pamiętaj, że w obecności trolli i/ albo goblinów nie możesz wykonać akcji podkop (z opisanym na poprzedniej stronie wyjątkiem, gdy jej wykonanie jest wymagane do wyeliminowania konkretnego rodzaju goblina).



Ani udaje się wyrzucić 3 sukcesy. 2 z nich przeznaczają na zadanie rany trollowi **B**, a 1 na zadanie rany goblinowi **C**, co wystarcza, aby go wyeliminować.



W następnej turze Ania wspina się na wieżę tunelową i wykonuje atak dystansowy, rzucając 2 kości. Wyrzuca 1 symbol kuszy i zadaje trollowi 1 ranę **D**.

KONIEC GRY

ZWYCIĘSTWO CZY KLĘSKA?

Nawet kiedy uda się wam usunąć ostatnie resztki gruzu i poczuć woń swojskich krasnoludzkich tuneli, nadal nie możecie zacząć świętowania. Wciąż musicie pokonać ostatnią przeszkodę.

ZWYCIĘSTWO. Musicie usunąć boczek symbolizujący ostatnią sekcję tunelu. Pod nim czekać będą na was 2 wyjątkowo uciążliwe gobliny.

R



Krasnolud Ania znajduje się przed wejściem do tunelu **R** i wykonuje atak wręcz, rzucając 3 kośćmi.

Musicie je wyeliminować, aby zakończyć grę zwycięsko. Jeżeli wam się powiedzie, zanotujcie swe osiągnięcie w kronice Runedar ku pamięci przyszlých pokoleń. Im więcej złota uda się wam ocalić, tym większą chwałą się okryjecie.

KŁĘSKA. Przegrywacie natychmiast (i co gorsza tracie całe złoto), gdy spełniony zostanie jeden z poniższych warunków:

- odkryjecie ostatnią kartę z talii obłączenia
- odkryjecie ostatnią kartę z talii katapulty
- odkryjecie ostatni żeton trolla
- umieścicie w grze ostatnią figurkę orka z rezerwy
- stracie ostatni samorodek złota z donżonu

Pomimo klęski, wasze heroiczne wyczyny nie powinny odejść w zapomnienie, zatem również zanotujcie je w kronice. Im więcej goblinów wyeliminujecie, tym dłużej wspomniana będzie stoczona przez was bitwa.

PORADY I REKOMENDACJE

Twierdza to gra kooperacyjna i ze swojej strony chcielibyśmy też przyczynić się do waszych zwycięstw, więc serwujemy wam kilka porad.

- Ważne abyście dyskutowali i wspólnie planowali i koordynowali swoje akcje.
- Gdy jeden z graczy rozgrywa swoją turę, inni gracze mogą przedstawiać swe opinie i pomysły, ale ostateczna decyzja zawsze należy do aktywnego gracza.
- Kluczowe jest wymienienie startowych kart na karty ulepszeń. Starajcie się uczynić to jak najprędzej, pamiętając o tym, że każde z was powinno posiadać dobre karty, aby wasze talie funkcjonowały jak najlepiej.
- W zależności od rozwoju sytuacji niektóre karty ulepszeń mogą być bardziej użyteczne, inne zaś mniej. Nie wahajcie się odrzucić części kart z planszy ulepszeń, aby zastąpić je innymi – być może bardziej przydatnymi w danym momencie.
- Czas ucieka, przegrać możecie na wiele sposobów, a droga do zwycięstwa jest tylko jedna. Zatem: kopcie, kopcie i jeszcze raz kopcie!

WARIANT SOLO

Jeżeli masz w sobie tyle odwagi, by stanąć naprzeciw hordy najeźdźców wyłącznie w towarzystwie swego wiernego topora, to... bardzo proszę. Grasz z wykorzystaniem tylko jednego krasnoluda. Zasady są identyczne jak w rozgrywce wieloosobowej z wyłączeniem garścią drobnych zmian dotyczących katapulty i wieży obłączniczej:

- Kiedy odkryjesz kartę obłączenia z symbolem katapulty albo wieży obłączniczej, połóż odpowiednią figurkę przed sobą. **Dosłownie połóż: nie powinna stać, tylko leżeć.**
- Jeżeli na początku tury masz w swym obszarze gry leżącą figurkę, postaw ją. Nie aktywuj jej w tym momencie.
- Jeżeli na początku tury masz w swym obszarze gry stojącą figurkę, aktywuj ją zgodnie z normalnymi zasadami.
- W ten sposób otrzymasz nieco więcej czasu na wyeliminowanie zagrożenia.

Jeżeli odkryjesz kartę obłączenia z symbolem katapulty albo wieży obłączniczej, a taka figurka już znajduje się w twoim obszarze gry, natychmiast ją aktywuj. **W tym wypadku nie ma znaczenia, czy figurka leży, czy stoi!**

TWÓRCY

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Andrew Bosley
Projekt graficzny: David Prieto
Rozwój gry i opracowanie instrukcji: Juan Luque, Rafael Sáiz
Angielskie tłumaczenie: Jayne Broomhead
Redakcja: Susan Broomhead
Wersja polska: Lucrum Games
Tłumaczenie: Łukasz Gralak
Redakcja: Bartosz Chlebicki
DTP: Łukasz Kempniński

Reiner Knizia pragnie podziękować wszystkim, którzy przyczynili się do powstania gry: Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Simon Kane, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer, Peter Wimmer.

Szczególne podziękowania otrzymuje Philipp Winter za swą ciężką pracę nad mechaniką gry. Wydawnictwo Ludonova pragnie podziękować następującym osobom za wsparcie przy testowaniu: Paco Cantarero, Alberto Martínez, Antonio Varela i David Ferrero.

© Dr. Reiner Knizia, 2021.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

© Ludonova S.L., 2021.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
San Pablo 22 – Kordoba – Hiszpania
www.ludonova.com

© Lucrum Games, 2021.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
www.lucrumgames.pl



*Zeskanuj ten kod, aby obejrzeć
wideoinstrukcję gry.*