

DWERCAR



GRANNA

EXPERT



Spis treści:

Przygotowanie gry	4
Zasoby gracza	6
Ciepło	6
Przebieg gry	7
Punkty zwycięstwa	7
Kopalnia	8
Przykład wydobywania zasobów z kopalni	8
Akcje	10
Opis pól akcji znajdujących się na planszy	11
Karty projektów	14
Fajrant	15
Sztygar	15
Koniec rundy	15
Koniec gry	15
Talie i specjalne zasady	16
Tabela kart	18
Spis komponentów	20

Dalej ciężko mi w to uwierzyć. Ja, młody skryba <<owszem, utalentowany, nie przeczę, oraz z ambicjami wielkimi, aby słowa me-
-wielkimi czytane były>>, dosta-
-tem zaproszenie od Kyledyra Crim-
-sonsmitha, Głównego Architekta
-kopalni. TAK! Tej kopalni Dwergaru
- gdzie tylko najwybitniejsi górni-
-cy oraz sztygarzy mogą zaszczytu
-pracy dostąpić. Gdzie każdy kowal,
-inżynier czy hutnik to legenda
-fachu swego szlachetnego. <<Teraz
-zazdrość poczują kamraci moi,
-którzy zawsze z iskrą złośliwości
-powtarzali, że "krasnolud z piórem
-w dłoni to nie przystoi" i że bym
-"lepiej za kiloł złapał". HA!>> Ale do
-rzeczy...




Wierzyć lub nie (ale wierzyć),
prawdą jest, iż drżenie ziemi czuje
się już na wiele kilometrów przed
ujrzeniem góry, że ciepło rozgrza-
-nych pieców jest wyczuwalne, gdy
-tylko wjedziemy do doliny Dwer-
-garu, a dźwięk uderzeń mistrzow-
-skich młotów oraz łoskot tańcu-
-chów wydobywczych wielkiego
-szybu to najpiękniejsza melodia,
-jaką w życiu usłyszy krasnolud. Rad
-jestem, czytelniku, iż sięgasz do
-mojej kroniki. Rad jestem, iż chociaż
-dzięki słowu, które moja utalento-
-wana dłoń zapisała, będziesz mógł
-doświadczyć cudu, jakim jest chluba
-naszej dumnej rasy, cudu, jakim jest
-Kopalnia Dwergaru.



Każdy z graczy zarządza poczynaniami klanu krasnoludów pracujących przy rozbudowie podziemnego Królestwa – Dwergaru. Grę wygrywa ten klan, który – realizując projekty architektów – zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.

Gra składa się z cyklicznych rund, a te – z tur rozgrywanych przez poszczególnych graczy. W trakcie swojej tury gracz wykonuje trzy akcje. Niemal każda akcja wiąże się ze wstawieniem jednego z krasnoludów na planszę i czerpaniu związanych z tym korzyści. Podczas akcji gracze będą wydobywać z kopalni zasoby (**kamień, żelazo, złoto i kryształy**), przetwarzać je, a następnie używać ich do realizacji projektów, przynoszących punkty zwycięstwa – a czasem też zapewniających dodatkowe bonusy w trakcie gry lub podczas punktacji końcowej.

Poza zasobami wydobywanymi w kopalni, w grze występuje także **piąty zasób – ciepło**. Powstaje ono jako efekt pracy wielkich krasnoludzkich pieców i wprawia w ruch potężne maszyny Królestwa

Dwergaru. Zasób ten jest nietrwały, więc do jego sprawnego wykorzystania gracze muszą rozbudować własną sieć pieców. Krasnoludy robotnicy mają postać pionków w kolorach, które oznaczają ich specjalizację (**inżynier** , **kowal** , **hutnik** ). Wysłanie robotnika do wykonania akcji, w której się specjalizuje, przynosi dodatkowe korzyści – dlatego odpowiednie zarządzanie jest kluczem do zwycięstwa. Robotnicy nie są powiązani na stałe z graczami, a liczba krasnoludów o poszczególnych specjalizacjach może być różna w każdej grze – gwarantuje to zróżnicowany i niepowtarzalny przebieg rozgrywek.

Królestwo Dwergaru to wielki obszar i nie tylko klany graczy realizują w nim swoje projekty. Karty wydarzeń informują graczy o tym, co dzieje się w legendarnym królestwie.



Przygotowanie gry:

1. Na środku stołu należy rozłożyć planszę główną tak, aby każdy z graczy miał do niej łatwy dostęp. Kafle z wózkami wyciągu należy umieścić na obszarze planszy przedstawiającym kopalnię **A**.

2. Należy wybrać talie projektów, które będą wykorzystywane w rozgrywce. Liczba talii w grze zależy od liczby graczy:


Liczba graczy	Liczba talii	Zalecane talie w pierwszej rozgrywce*
2	2	
3	3	
4	4	

* do kolejnych rozgrywek można wybierać dowolne zestawy talii.

W każdej talii jest 9 kart, podzielonych na 2 zestawy (4 karty projektów podstawowych oraz 5 kart projektów zaawansowanych). Wybrane talie należy podzielić na karty podstawowe i zaawansowane, a następnie osobno je potasować. Nowo powstałe talie ułożyć w wyznaczonym miejscu planszy tak, aby na spodzie znalazły się karty zaawansowane, a na wierzchu karty podstawowe.

Uzupełnij tor projektów 5 kartami z tak przygotowanej talii projektów.

Przykład:

Do rozgrywki 4-osobowej gracz wybrał talie . Oddzielają projekty podstawowe od zaawansowanych wybranych talii. Następnie tasują wszystkie projekty zaawansowane (łącznie 20 kart) **1** i układają na wyznaczonym do tego miejscu na planszy **B**. Karty projektów podstawowych (16) **2** również tasują i układają na wcześniej ułożonej potasowanej talii projektów zaawansowanych **C**.



Wózki wyciągu



3. Należy wybrać gracza rozpoczynającego. Zostaje nim ten z uczestników rozgrywki, który ma najdłuższą brodę. Jeśli nie da się wskazać takiego gracza, zostaje nim gracz najniższy. Gracz rozpoczynający jako pierwszy wybiera kolor swojego klanu, biorąc odpowiadający mu pionek sztygara **D**, plansze gracza, żetony pieców oraz czerwony znacznik poziomu ciepła. Następnie pozostali gracze wybierają swoje kolory i dobierają sztygarów, plansze graczy oraz piece. Każdy z graczy ma na początku gry dwa piece – należy położyć je na planszy gracza stroną wygaszoną do góry **E**. Pozostałe piece można wybudować w trakcie gry – powinny one leżeć w zasięgu swoich właścicieli. Znacznik poziomu ciepła **F** należy umieścić na planszy gracza na poziomie 0. Znaczniki punktów zwycięstwa w kolorach graczy należy umieścić na pozycji 0 toru punktów zwycięstwa **G**.



Karty wydarzeń



Robotnicy



4. Należy potasować talię wydarzeń i wylosować z niej 9 kart (bez oglądania), a następnie położyć je na polu kart wydarzeń na planszy główniej rewersem do góry **H**. Pozostałe karty wydarzeń należy odłożyć do pudełka. Nie będą one brały udziału w rozgrywce.

Liczba kart wydarzeń definiuje czas rozgrywki. Możecie rozegrać krótszą grę, tworząc talię wydarzeń np. z 7 kart.

5. Obok planszy należy położyć wszystkie zasoby (kamień, żelazo, złoto, kryształ), będą one nazywane bankiem **I**. Zasoby w grze są nieograniczone. W razie wystąpienia sytuacji braku zasobów należy użyć żetonu skrzyni. Ułożony na niej zasób informuje, którego surowca dotyczy żeton.



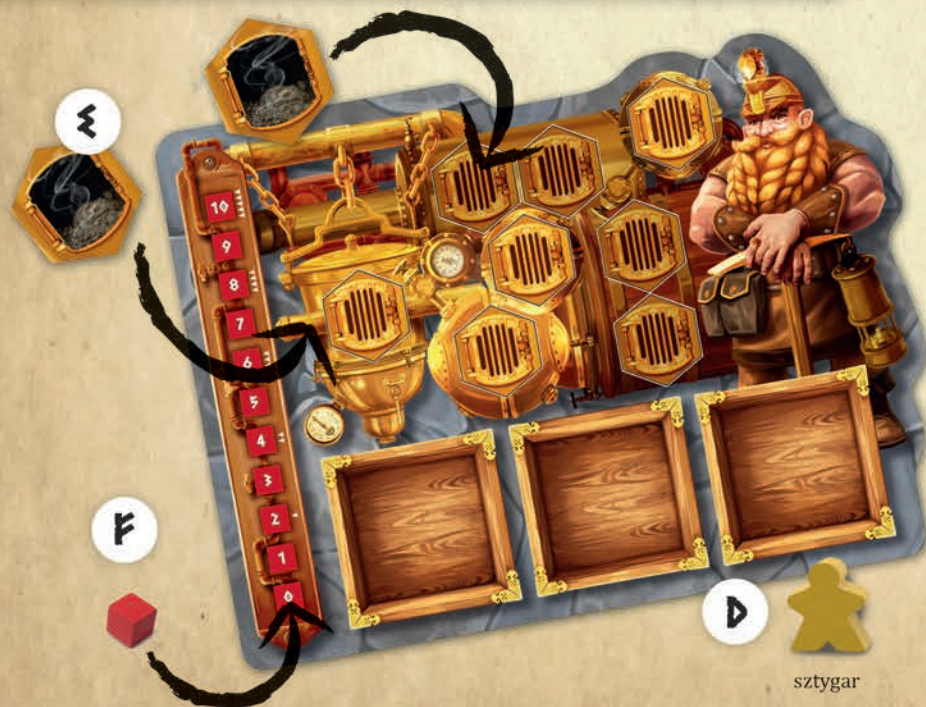
6. Pionki robotników należy wymieszać ze sobą, a następnie odłożyć do pudełka 6 losowo wybranych (może się zdarzyć, że w grze w ogóle nie będzie robotników o danej specjalizacji lub będzie ich bardzo mało). Spośród pozostałych 12 każdy z graczy otrzymuje po jednym wylosowanym robotniku. Resztę należy ułożyć na polach planszy – po jednym w Laboratorium Alchemików, Miechach, Warsztacie Zduna, Kuźni, Przekładni i Pracowni Naczelnego Architekta oraz po jednym na poziomach kopalni. Zaczynając od góry:

- ♦ w grze dwuosobowej wypełnione zostaną wszystkie pola kopalni,
- ♦ w grze trzyosobowej pole poziom 4 zostanie puste,
- ♦ w grze czterosobowej puste pozostaną 2 najniższe poziomy, czyli 3 oraz 4.

7. Należy rozdać początkowe zasoby, począwszy od gracza rozpoczynającego:

Gracz	Startowo posiada	Dodatkowo w kopalni
1		w wózku na poziomie
2		w wózku na poziomie
3		w wózku na poziomie
4		w wózku na poziomie

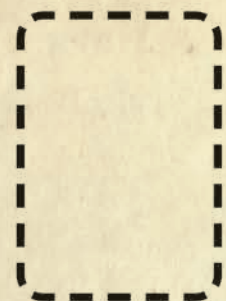
8. Należy umieścić na planszy znacznik rund **J** ustawiając go na cyfrze 1.



sztygar



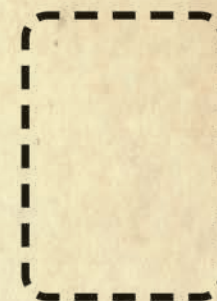
Oznaczenia Talii Wschodniej Ćwiartki



miejsce
na zrealizowane
karty projektów



*rozmszczenie żetonów pieców na planszy
gracza nie ma wpływu na rozgrywkę



miejsce
na rozwinięte
karty projektów

Zasoby gracza:

Na planszy gracza powinny być widoczne wszystkie jego zasoby. Karty projektów zrealizowanych w trakcie gry gracze układają obok planszy gracza. Zrealizowane projekty po lewej, zaś ich rozwinięte wersje po prawej.

Ciepło:

Ciepło może być wytwarzane za pomocą pieców. Żetony pieców mogą leżeć stroną rozpaloną lub wygaszoną do góry. Gracz może odwrócić rozpalony piec na stronę wygaszoną, by uzyskać jeden punkt ciepła. Takie odwrócenie pieca nie jest traktowane jako akcja.



Piec rozpalony



Piec wygaszony

Jeśli będzie chciał wykorzystać więcej ciepła, musi albo znaleźć sposób na rozpalenie swoich pieców, albo wybudować nowe.

Każdy z graczy rozpoczyna grę z dwoma wygaszonymi piecami, jednak gdy je rozpali lub wybuduje więcej pieców, powinien dbać o podtrzymanie w nich płomienia – na koniec rundy każdy z graczy może rozpalić jeden ze swoich wygaszonych pieców, pod warunkiem, że posiada przynajmniej 1 inny piec, w którym pali się płomień. Uzyskany w ten sposób zasób ciepła jest trwały, tzn. nie zniknie pod koniec tury.

Innym sposobem na pozyskanie zasobu ciepła jest korzystanie z wielkich maszyn oraz krasnoludów specjalistów. Dzięki wykonywaniu akcji na planszy gracze mogą podnieść poziom ciepła ↑ zaznaczając to na torze ciepła na swojej planszy gracza. Pozyskany tak zasób jest jednak nietrwały – na końcu tury gracza poziom ciepła na jego planszy spada do zera. Każdy poziom ciepła może być wykorzystany ↓ do natychmiastowego uzyskania punktu ciepła, bez konieczności wygaszania (odwrócenia żetonu) pieca.

Ciepło z pieców oraz z toru ciepła można ze sobą łączyć – przykładowo, jeśli gracz chce użyć 3 punktów ciepła, może obniżyć 2 poziomy na torze ciepła i odwrócić 1 rozpalony piec na stronę wygaszoną.

Poziomy ciepła z toru nie może posłużyć do rozpalenia wygaszonych pieców – należy znaleźć dla niego zastosowanie przed końcem swojej kolejki lub zostanie on utracony.

Maksymalna wartość na torze ciepła wynosi 10 poziomów.



Przebieg gry:

Gra toczy się w następujących po sobie rundach. Każdą rundę otwiera gracz rozpoczynający (pozostanie on rozpoczynającym do końca gry). Tura każdego gracza rozpoczyna się od uzupełnienia toru projektów. Następnie gracz wykonuje 3 akcje. Po ich ukończeniu przesuwają znacznik ciepła na swojej planszy gracza na pole 0, a kolejka przechodzi na następnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W ten sposób rozgrywane są kolejki wszystkich uczestników rozgrywki.

Runda kończy się, gdy ponownie przypadnie kolejka gracza rozpoczynającego. Usuwa on aktywną kartę wydarzenia (pominąć w pierwszej rundzie), a potem odkrywa kartę z talii wydarzeń. Odkryta karta wskazuje na to, co w międzyczasie wykonały pozostałe krasnoludy z Królestwa Dwergraru. Po przeanalizowaniu działań opisanych na karcie należy rozprzestrzenić ogień z pieców – każdy z graczy, który aktualnie posiada przynajmniej 1 rozpalony piec, może rozpaść 1 ze swoich wygaszonych pieców. Znacznik toru rund należy przesunąć o jedno pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następnie należy rozpocząć nową rundę, ponownie od kolejki gracza rozpoczynającego.



Kolejka gracza:



- ♦ uzupełnienie toru projektów do 5 kart,
- ♦ wykonanie 3 akcji,
- ♦ przesunięcie znacznika toru ciepła na pole 0.

Koniec rundy:

- ♦ usunięcie aktywnej karty wydarzeń,
- ♦ odkrycie nowej karty z talii wydarzeń,
- ♦ rozprzestrzenianie ognia z pieców,
- ♦ przesunięcie znacznika toru rund.



Punkty zwycięstwa (PZ):

Punkty te oznaczają prestiż, jaki klan krasnoludów zdobywa dzięki pracy i realizacji projektów. Wszyscy gracze rozpoczynają grę posiadając . Za każdym razem, gdy gracz zdobędzie , należy odnotować ten fakt, przesuując jego znacznik punktów o odpowiednią liczbę na torze punktacji. W momencie zakończenia rozgrywki, zwycięzcą zostaje ten z graczy, który posiada najwięcej punktów zwycięstwa.



Nigdy nie rozumiałem tej ogólnie przyjętej krasnoludzkiej prawdy, jakoby dźwięki wydobywające się z kuźni były czymś więcej aniżeli łoskotem. Ze szczerym zdumieniem reagowałem na zapewnienia, iż dla niektórych hałas ten jest wręcz muzyką. Teraz rozumiem, rozumiem doskonale po wystłuchaniu koncertów granych z użyciem młotów, kleszczy czy przecinaków. Dyrygentem tej orkiestry składającej się z wybitnych kowali jest nie kto inny, jak Shain Darkdigger – legendarny sztygar oraz mistrz kowali Dwergraru.

Daleko mi do bycia ekspertem w kwestii jakości kamienia czy innych surowców. Jednak zgłębiając ten temat w przygotowaniu do pisania czytanej przez Ciebie, Czytelniku drogi, kroniki swą wiedzę poszerzyłem wystarczająco. Słowem pisanyżatem potwierdzę, iż jakość kamienia, który wypełnia wózki pierwszego poziomu kopalni, jest wybitna.

Poziom wydobycia to kolejna imponująca rozmiarom hala, na powierzchni której następuje rozładowanie potężnych wózków wydobywczych wielkiego wyciągu. Możecie się starać wyobrazić sobie, ileż szlachetnych minerałów oraz bogatych rud metali co chwila pojawia się na tym poziomie... Możecie, ale szczerze wierzę w Waszą spektakularną porażkę takowej próby.

Mistyczna aura, kiedy zjedzie się na kolejny poziom, jest zaprawdę odczuwalna. Rudy żelaza jeszcze gęstsze. Wszystko mieni się od poświaty żyłek złota biegnących w ścianach kopalni. Pomimo melodii wydobycia, momentami czułem się jak bym stał w totalnej ciszy, pogrążony w głębokiej atmosferze podziwu.

Błyski drogocennych klejnotów, niczym oczy mistycznych stworzeń mrugają na każdym kroku. Jeśli na poprzednich poziomach mistycyzm był odczuwalny... tutaj jest oształamiący. Liczę, iż dam radę przekazać emocji tych chociaż okruszek...



Kopalnia:

Kopalnia Dwergar to łącznie 6 poziomów:

- ◇ poziom wyładunku
- ◇ zamknięty poziom 
- ◇ poziom **1** wydobyte 
- ◇ poziom **2** wydobyte 
- ◇ poziom **3** wydobyte 
- ◇ poziom **4** wydobyte 

Zasoby pozyskiwane w kopalni nie trafiają od razu na plansze graczy. Zamiast tego umieszczane są w wózkach wydobywczych. Konieczne jest wyciągnięcie ich na powierzchnię. Aby to zrobić, należy wprawić w ruch przekładnię wyciągu. Za każdym razem, gdy wyciąg przesuwa się do góry, należy przesunąć wszystkie kafle wózków wydobywczych o 1 poziom w górę planszy (przesuwając w ten sposób leżące na nich zasoby). Wózki graczy na każdym poziomie są ze sobą połączone. Dzięki temu mechanizmowi gracze są współodpowiedzialni za transport zasobów – czasem trzeba się poświęcić i użyć przekładni wyciągu, sprawiając niejako prezent innym graczom, a czasem otrzyma się zasoby z głębin kopalni w kolejce innego gracza.

Dodatkowe wydobyte:

W grze występuje możliwość zwiększenia wydobywania zasobów z poszczególnych poziomów kopalni. Gracz uzyskuje je dzięki wbudowaniu swojego pieca w specjalne pole na danym poziomie kopalni (zasada wbudowania pieca znajduje się na stronie 15). Alternatywnym sposobem uzyskania **dodatkowego wydobywania** jest efekt stały rozwinięcia niektórych kart projektów oraz efekt karty wydarzenia **Nowe żyły krystaliczne**. Gracz w ramach dodatkowego wydobywania otrzymuje:

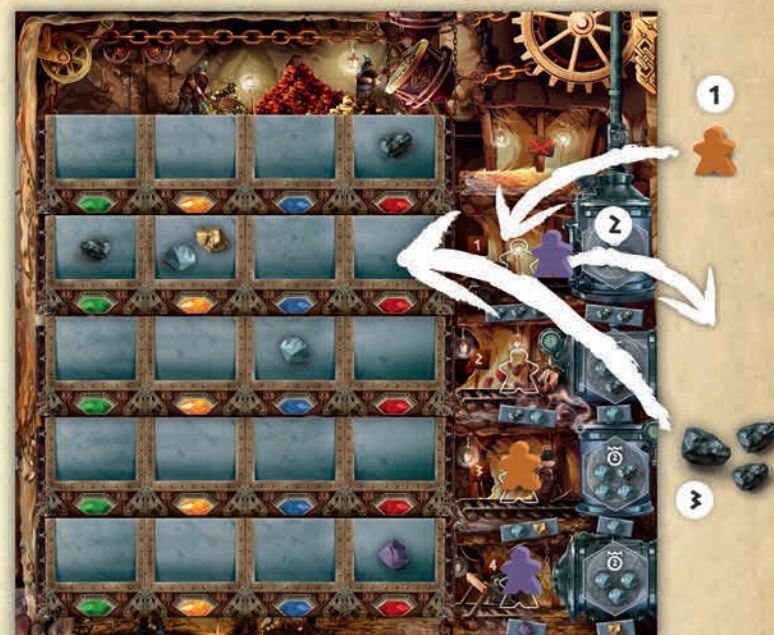
- ◇ na poziomie **1** - 
 - ◇ na poziomie **2** - 
 - ◇ na poziomie **3** - 
 - ◇ na poziomie **4** - 
- 



UWAGA!





Dodatkowe wydobywanie z różnych źródeł **nie łączy się**.

Przykład wydobywania zasobów z kopalni:

Gracz czerwony - akcja 1:



Posiadane pionki:  i .

- 1** Gracz decyduje się na wstawienie hutnika  na poziom **1** kopalni.
- 2** Tym samym zamienia znajdujący się tam pionek inżyniera  na pionek hutnika .
- 3** Wykonuje akcję pola kopalni, czyli dokłada do swojego wózka na tym poziomie .



Akcje:

W grze dostępnych jest 11 akcji: 10 powiązanych z poszczególnymi polami planszy (4 akcje poziomów kopalni, 6 akcji cechów królestwa Dwergaru) oraz jedna wykorzystywana w sytuacji, gdy gracz nie posiada żadnych robotników:

Akcja	Efekt	Specjalista
poziom kopalni 1		-
poziom kopalni 2		-
poziom kopalni 3		-
poziom kopalni 4		-
Laboratorium Alchemików	Wymiana zasobów	
Miechy	Rozpalanie pieców	
Przekładnia	Podniesienie wyciągu	
Zdun	Budowanie pieców	
Kuźnia	Wymiana zasobów	
Pracownia Naczelnego Architekta	Realizacja projektów	
Fajrant	Odzyskanie pionków	-

Gdy gracz decyduje się wykonać akcję związaną z jednym z pól, musi postawić na nim dowolnie wybranego krasnoluda ze swojej puli. W trakcie swojej tury gracz może skorzystać z tego samego pola wielokrotnie. Krasnolud wysłany na planszę pozostanie na niej, jednak w zamian planszę opuszcza krasnolud, który wcześniej pracował na danym polu:

◆ Jeśli na aktywowanym polu stał jakiś robotnik (inżynier, hutnik lub kowal), to gracz, który wykonał akcję, przejmuje jego pionek i będzie mógł go wykorzystać w jednej z późniejszych akcji (natychmiast lub w późniejszych rundach).



◆ Jeśli na aktywowanym polu stał sztygar, to wraca on do puli gracza danego koloru.

◆ Jeżeli aktywowane pole było puste, to gracz nie otrzymuje żadnych nowych pionków (jednak nadal czerpie korzyści z aktywowanego pola).

W sytuacji, gdy gracz nie ma w puli żadnych krasnoludów, może skorzystać z akcji **Fajrant**, czyli możliwości zabrania z planszy 2 krasnoludów – swojego sztygara i 1 dowolnie wybranego robotnika (inżyniera, hutnika lub kowala).

Każde pole poza kopalnią posiada wyszczególnione dwie specjalizacje – gdy gracz wykonuje akcję na takim polu, wykorzystując pionek krasnoluda z pasującą profesją, otrzymuje dodatkowe profity. Przykładowo, na polu Miechy:



Rozpali więcej pieców.



Podnosi poziom ciepła.



Nie otrzymują specjalnych bonusów (ale nadal mogą zostać postawieni na tym polu, by wykonać normalną akcję).

Uwaga: korzystanie ze specjalnych bonusów nie jest obowiązkowe. Możliwe jest:



- ◆ użycie jedynie akcji podstawowej mimo wysłania specjalisty pasującego do danego pola akcji,
- ◆ użycie jedynie pola specjalizacji,
- ◆ wysłanie pionka tylko w celu wymiany go na innego specjalistę leżącego na tym polu akcji.

Opis pól akcji znajdujących się na planszy:

Kopalnia:



Postawienie krasnoluda na dowolnym polu kopalni wywołuje akcje wydobywania zasobów tego poziomu. Gracz dokłada wydobyte zasoby pobierając je z banku i umieszczając w wózku na polu w swoim kolorze. Jeśli na danym polu znajdują się już jakieś zasoby, wózek tego gracza uważany jest za pełny (niezależnie od ich liczby i rodzaju). Gracz nie dokłada żadnych nowych zasobów – może jednak nadal wykorzystać akcję na tym polu kopalni, chociażby po to, aby wymienić posiadanego robotnika na innego specjalistę. Jeśli ruch wykonywany był sztygarem, pionek ten wskakuje do wózka razem z dodatkowymi zasobami. Gdy wyjedzie wraz z nimi na powierzchnię, wróci do gracza.

Poziom 1 :

Dołóż  do swojego pustego wózka na poziomie 





Poziom 2 :

Dołóż  do swojego pustego wózka na poziomie 





Poziom 3 :

Dołóż  do swojego pustego wózka na poziomie 



Poziom 4 :


Dołóż  do swojego pustego wózka na poziomie 

Przekładnia:



Podnieś kafele wyciągu w kopalni o 1 poziom do góry. **Możesz dopłacić ciepłem** – za każdy wydany punkt ciepła wózki podnoszą się o kolejny poziom.

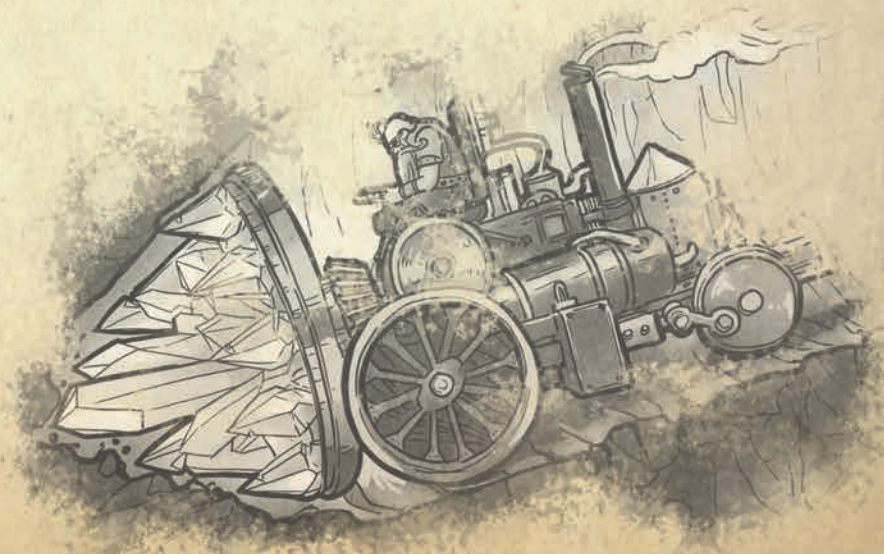


Zdobywasz  za każdy poziom, o który podniósł się wyciąg, pod warunkiem, że są na nim zasoby.

Uwaga: gdy w wózkach wyciągu nie ma żadnych zasobów, gracz nie otrzymuje dodatkowych punktów (władcy Dwergar dbają o prawidłowe korzystanie z infrastruktury kopalni).







Możesz dorzucić po 1 kamieniu do wózka każdego z graczy na jednym poziomie wyciągu. Dodatkowy kamień trafia do wózków niezależnie od tego, czy są już w nich jakieś zasoby. Kamień może być dorzucony przed podstawową akcją Przekładni lub po niej.




Warsztat Zduna:



Wybuduj nowy piec. Odrzuć ze swoich zasobów , a następnie dobierz nowy, wygaszony piec w swoim kolorze i połóż go na wolne miejsce swojej planszy gracza.


 Wybuduj kolejny piec, tym razem płacąc . Możliwe jest zakupienie w ten sposób 2 pieców w ramach jednej akcji (za łączną cenę ).


 Rozpal jeden ze swoich pieców.

Miechy:



Rozpal jeden ze swoich wygaszonych pieców.

 Rozpal wszystkie swoje piece.





 Podnieś poziom ciepła o 2 poziomy.


Laboratorium Alchemików:








Wymień 1 dowolny zasób na więcej zasobów gorszego typu, zgodnie z tabelą podaną na planszy, np.:

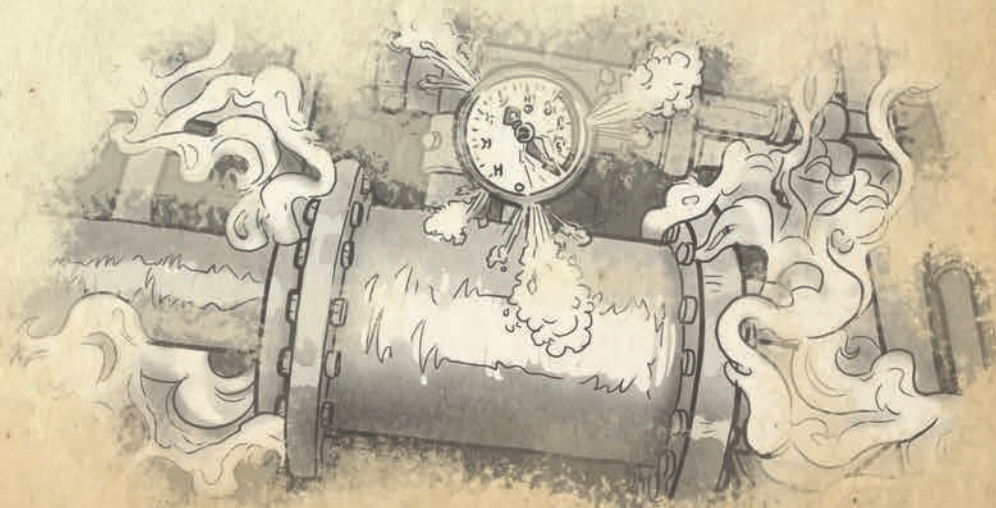
 można zamienić na  albo na .

Podczas 1 akcji możesz dokonać tylko 1 wymiany (nie można na przykład zamienić  na , a następnie  na ).

 Dokonaj do 2 dodatkowych wymian. Możliwa jest wymiana świeżo pozyskanych zasobów.

Przykład: Gracz może zamienić  na  podczas pierwszej wymiany, a następnie  wymienić na , korzystając z dwóch pozostałych wymian.





 Rozpal swój 1 piec i podnieś poziom ciepła o 1.



Kuźnia:



Przetop zasoby na zasoby lepszego typu, zgodnie z tabelą podaną na planszy. Podczas jednej akcji możesz zamienić dowolną liczbę zasobów.

Przykład: Można zamienić  i 1 punkt ciepła na , a następnie dopłacić 1 punkt ciepła i zamienić uzyskane  na .





Rozwiń dowolny ze swoich wcześniej zrealizowanych projektów. W jednej akcji można dokonać wielu rozwinięć, jednak każde z nich kosztuje o 1 punkt ciepła więcej, niż wynosi normalna cena danego rozwinięcia.



Podnieś poziom ciepła o 1. Może być on użyty podczas tej samej akcji Kuźni.

Pracownia Haczelnego Architekta:



Zrealizuj jedną z kart leżących na torze projektów. W tym celu zapłać zasobami wypisanymi na górze tej karty. Następnie zabierz ją z planszy i połóż po lewej stronie swojej planszy gracza. Tak zrealizowany projekt możesz natychmiast rozwinąć, dopłacając koszt rozwinięcia znajdujący się na dole karty (rozwinięcie projektu w późniejszym etapie gry wymaga użycia Kowala na polu akcji Kuźnia). Opis karty projektów znajduje się na kolejnej stronie. Za zrealizowanie karty projektu gracz otrzymuje . Ich liczba jest zależna od projektu i wypisana na górze danej karty. W przypadku rozwinięcia projektu gracz otrzymuje dodatkowo punkty zaznaczone na dole karty. Liczbę zdobytych  zaznaczcie na torze punktacji.



Odzyskaj jeden z zasobów, który wydałeś na zrealizowanie tego projektu. Nie staje się on w ten sposób tańszy – gracz nadal musi posiadać pełną liczbę zasobów niezbędnych do jego realizacji (po prostu jeden z nich natychmiast odzyskuje).

- ◆ Nie można odzyskać w ten sposób ciepła ani zasobów wydawanych na rozwinięcie projektu.
- ◆ Nie można w ten sposób odzyskać zasobu, który występuje tylko raz w koszcie danej karty projektu.

Przykład: Z projektu o koszcie    można odzyskać tylko  (ponieważ  występuje mniej niż 2 razy).



Rozwiń właśnie zrealizowany projekt za cenę niższą o 2 punkty ciepła. W przeciwieństwie do specjalizacji inżyniera, specjalizacja kowala obniża cenę.




Karty projektów:

Każda karta zawiera następujące informacje:



- 1 Kolor pieczęci - informuje, do której talii należy karta.
- 2 Koszt projektu - zasoby jakimi należy zapłacić za realizację projektu.
- 3 Punkty zwycięstwa - liczba punktów otrzymywana za wykonanie danego projektu.
- 4 Koszt rozwinięcia - zasoby, jakimi należy zapłacić za rozwinięcie projektu.
- 5 Dodatkowe punkty zwycięstwa - punkty za rozwinięcie projektu.
- 6 Efekt rozwinięcia - dodatkowe profity związane z rozwinięciem danego projektu.
- 7 Numer karty.

Dokładny opis każdej karty projektu znajdziecie na stronie 18.

Każdy projekt posiada dodatkowy, opcjonalny koszt rozwinięcia, wypisany na dole karty. W momencie realizowania danego projektu możesz zdecydować się opłacić ten koszt. Rozwinięty projekt przynosi więcej  i/lub daje dodatkowe profity podczas gry (zgodnie z opisem na karcie). Rozwinięty projekt należy ułożyć po prawej stronie planszy gracza. Rozwinięcie nie jest traktowane jako dodatkowa akcja – gracz po prostu decyduje czy wykonuje dany projekt wyłącznie za jego cenę realizacji, czy od razu dopłaca za rozwinięcie.



Zachodnia Ćwiartka



Nowy Szyb



Złote Tarasy



Stary Szyb



Wschodnia Ćwiartka



Na samą myśl o ujrzeniu wyciągu wielkiego szybu, który nieprzerwanie dostarcza surowce utalentowanym rzemieślnikom, czułem podekscytowanie, które ledwo w słowo mogłem odzisać. Jakimże ciosem w dumę mą oraz poczucie barwnej wyobraźni był jednak dzień dzisiejszy, gdy oczy me ujrzały źródło łoskotu – te potężne łańcuchy prowadzące do przekładni wielkiego szybu. Za porażkę dla warsztatu swego uznaję brak słów, którymi mógłbym oddać zachwyty wywołany tym widokiem. Legendarny sztygar, Dahy Jewelhammer <<znany wszakże ze swych dokonaniań podczas ekspedycji w głąb Wschodniej Ćwiartki i konstrukcji obu parociągów>>, pozwolił sobie na chwilę zadumy razem ze mną. Rzekł: „dnia każdego w ten sam zachwyty wpadam, skrybom młody”, po czym silną dłońią złapał mnie za ramię, mówiąc z błyskiem w oku: „poczekaj, aż przejedziesz się ze mną w środku wagonu”... Byłem święcie przekonany, że żartował...

Wydawałoby się, iż gdy zapotrzebowanie na piecze jest tak olbrzymie, jak w kopalni Dwergar, to rzemieślnik nie będzie miał czasu na wymyślne ozdoby. Nikt chyba zatem nie poinformował o tym pracowników warsztatów Curima Słatecrushera – naczelnego zduna. Te piecze... istne dzieła sztuki, a przy tym wydajne i niezawodne. Wierście mi, oj wierście, wszystko tutaj ma ten "Dwergar standard".

Dmuchają! I to mocno. Rozpalanie pieców to czynność tak powszechna w warsztatach i gildiach Dwergaru, iż często Miechy pracują całą dobę. Myślicie może, iż ktoś na stan takowy narzeka... w błędzie zatem jesteście. Lista zapisu na kolejne zmiany pełna niczym wózki wielkiego wyciągu.

Poziom skupienia w tej przestronnej komnacie wypełnionej łęgimi głowami pochylonymi nad deskami kreślarskimi wywołuje istny głód wiedzy... zwłaszcza dla skryby. To właśnie tutaj, dzięki uprzejmości Kyleedra Crimsonsmittha, najczęściej piszę do Ciebie te słowa. Chociaż bywa, że godzinami przysłuchuję się rozmowom rady architektów, o kolejnych etapach rozwoju Dwergaru.



Fajrant:

Jeśli nie posiadasz żadnych krasnoludów (ani robotników, ani sztygara), możesz wykorzystać akcję, aby zdjąć swojego sztygara oraz 1 dowolnego innego robotnika (hutnika, kowala lub inżyniera) z planszy. Pionki te będą możliwe do wykorzystania natychmiast podczas następnej akcji.



Rzadko się zdarza, aby w tunelach i komnatach Dwergaru dało się słyszeć głos magicznego rogu ogłaszającego fajrant. Miałem okazję być obecny podczas tego rzadkiego wydarzenia. Pewnie w wielkim błędzie nie jesteście, mając skojarzenia pozytywne ze słowem fajrant... Krasnoludy w Dwergarze już niekoniecznie. Oczywiście nie ma mowy o niewykonaniu polecenia, lecz okrzyków radości nie usłyszycie. Tutaj wszyscy wolą pracować.




Sztygar:










Pionek sztygara ma trzy właściwości:

- ♦ Jest lojalny wobec gracza (zawsze wraca do niego, gdy zostaje usunięty z planszy).
- ♦ Wskakuje do wózków w kopalni wraz z zasobami.
- ♦ Pozwala wbudowywać piece w pola planszy, zasilając ich ciepłem instalacje królestwa Dwergaru.



Gdy gracz wykonuje akcję pionkiem sztygara, może wykorzystać jeden ze swoich pieców (który wcześniej wbudował w swoją planszę gracza) i zapłacić zasobami wymienionymi na wyznaczonym obszarze obok pola, na którym wykonuje akcję, aby zakryć ten obszar swoim piecem. Gracz bezpowrotnie traci ten piec (nie może już z niego pozyskać ciepła), jednak otrzymuje za to  oraz będzie czerpał z tego pieca profity w późniejszym etapie gry (bonusy pozyskiwane są dopiero od następnej akcji):

- ♦ Piec wbudowany w jedno z 6 pól poza kopalnią będzie generował dla jego właściciela 1 poziom ciepła za każdym razem, gdy z danego pola korzysta **inny gracz**.
- ♦ Piec wbudowany w jedno z 4 pól kopalni dostarcza **jego właścicielowi** dodatkowe zasoby podczas akcji na danym poziomie

(zgodnie z informacjami podanymi na planszy), czyli np. na poziomie  kopalni gracz pozyskiwać będzie      zamiast   .


Piec wbudowywany na planszy nie musi być rozpalony. Gracz, który nie jest właścicielem pieca na danym polu, nie czerpie z niego żadnych profitów. Nie jest możliwe wbudowanie własnego pieca w obszar, na którym ktoś wcześniej umieścił swój piec.





Koniec rundy:

Gdy wszyscy gracze rozegrają swoje akcje, gracz rozpoczynający odkrywa kartę z wierzchu talii wydarzeń. Jej efekt natychmiast wchodzi do gry, zgodnie z informacjami na karcie (pełen opis kart wydarzeń znajdziecie na końcu instrukcji). Następnie każdy z graczy sprawdza, czy może **rozprzestrzenić ogień**: każdy, kto posiada przynajmniej 1 rozpalony piec, może obrócić jeden ze swoich wygaszonych pieców na stronę rozpaloną. Znacznik toru rund należy przesunąć o jedno pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

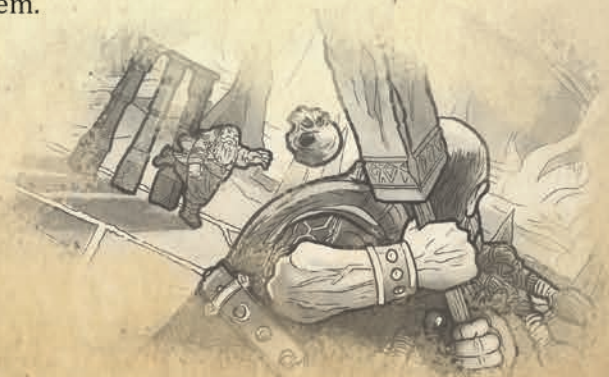
Koniec gry:

Wraz z końcem rundy, w której nie ma już żadnych kart w talii wydarzeń, gra dobiega końca. Gracze doliczają dodatkowe punkty zwycięstwa ze zrealizowanych projektów, które dają bonusy na koniec gry. Następnie wyłaniany jest zwycięzca:

Grę wygrywa ten klan krasnoludów, który posiada najwięcej .

W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten z remisujących, który ma więcej zasobów, począwszy od  (w przypadku remisu na kryształach w drugiej kolejności porównuje się zachowane , w trzeciej , a w czwartej .

W przypadku remisu na zasobach gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.



Talie i specjalne zasady:

Projekty w grze zostały podzielone na 5 różnych talii. Gdy dana talia bierze udział w grze, wprowadza do niej specjalne zasady. Liczba talii w grze (2, 3 lub 4) jest uzależniona od liczby uczestników rozgrywki. Różnorodność kombinacji talii sprawia, że każda partia może przebiegać zupełnie inaczej oraz wymagać będzie odmiennych strategii.




Zachodnia Ćwiartka to dzielnica wielkich machin, ogromnych kół zębatach i hałaśliwych taśmociągów. Projekty z tej talii skupiają się na wydobywaniu i przetwarzaniu kamieni oraz żelaza.

Gdy ta talia jest w grze, przed wyłonieniem zwycięzcy należy sprawdzić, który z graczy posiada najwięcej zrealizowanych projektów Zachodniej Ćwiartki. Gracz ten wykonuje 3 dodatkowe akcje. Jeśli kilku graczy remisuje, wszyscy remisujący wykonują 3 bonusowe akcje, w normalnej kolejności rundy.



Nowy Szyb nie jest jeszcze czynną dzielnicą – krasnoludy drążą w nim jak najgłębiej, aby przekonać się o jakości złoża. Klany, które przyczynią się do rozwoju Nowego Szybu, zdobędą uznanie w oczach mieszkańców Dwergaru.

Każdy z projektów tej talii posiada taki sam efekt rozwinięcia –  za każdą posiadaną rozwiniętą kartę Nowego Szybu. Ten niepozorny bonus szybko wzrasta, więc gracze nie powinni pozwolić żadnemu z klanów zmonopolizować tych kart!

Podczas mojego pobytu w Dwergarze miałem olbrzymią przyjemność pod przewodnictwem Ryndy Darkdaggera – jednego z bardziej doświadczonych sztygarów <<oraz pomysłodawcy rozwoju kopalni o nową dzielnicę, popularnie zwaną Nowym Szybem>> odwiedzić każdy zakamarek tego olbrzymiego kompleksu. Mapa jest niezbędna, chociaż i z nią bez przewodnika Wasze szanse na zagubienie się w korytarzach tęczących poszczególne dzielnice tego miasta-kopalni, są kolosalne.

Zachodnia Ćwiartka wita nas crescendo łoskotu. To właśnie ta dzielnica odpowiada za wytwarzanie nowych narzędzi (jakości nie innej jak mistrzowskiej). Kraniec tego obszaru to miejsce zwane **otchtanią**. Nazwa zdecydowanie pasująca do tej potężnej dziury w środku góry. Dowiedziałem się, iż powołana została specjalna rada pod przewodnictwem niezastąpionego Heilyna Boronspade'a – zastępcy głównego architekta, która zajmować się będzie zagadnieniami związanymi z otchtanią.

Nowy Szyb ma być najnowocześniejszą dzielnicą Dwergaru. Wszelkie nowe technologie oraz rozwiązania górnicze znajdują tu swoje zastosowanie. Naczelnym inżynierem Rhisartem Birchsmithem zdradził mi w sekrecie, iż planują wprowadzić w Nowym Szybku rozwiązania, które rozpoczną nową erę w krasnoludzkiej sztuce górniczej. Rozumiesz, drogi Czytelniku... oni się tutaj rozkręcać dopiero zamierzają...



Możecie użyć żetonów przewag, aby zaznaczyć liderów w realizacji projektów danej talii.





Złote Tarasy to dzielnica jubilerów i złotników. Projekty z tej talii są zwykle droższe i oferują więcej punktów zwycięstwa niż inne karty.



Gdy ta talia jest w grze, przed wyłonieniem zwycięzcy należy sprawdzić, który z graczy posiada najwięcej zrealizowanych projektów Złotych Tarasów. Gracz ten (lub gracze) może za darmo rozwinąć 1 ze zrealizowanych przez siebie projektów (z dowolnej talii). Bonus tej talii należy rozpatrzyć po zastosowaniu bonusu tali Zachodniej Ćwiartki.



Wschodnia Ćwiartka to dzielnica pieców, rur i silników parowych. W pracowniach z tego regionu czasami coś wybucha, iskry zaś sypią się bezustannie.

Każda karta z tej talii projektów pozwala graczowi, który go zrealizował, zachować do 2 poziomów ciepła na koniec swojej tury. Białe oznaczenia na torze ciepła przypominają ile poziomów ciepła możemy zachować przy danej liczbie kart projektów.

Przykład: na koniec swojej tury gracz posiada 5 poziomów ciepła i 1 zrealizowaną kartę talii Wschodniej Ćwiartki, zatem obniża poziom ciepła do 2, a nie do 0.





Stary Szyb został dawno temu porzucony i odtąd owiany jest złą sławą. Niewiele klanów wysyła tam swoich pracowników. Ci, którzy się na to odważą, być może zyskają przychylność Srebrnobrodego – najstarszego krasnoluda w królestwie.

Gdy talia projektów Starego Szybu jest w grze, na początku każdej rundy (tuż przed akcjami gracza rozpoczynającego) należy wskazać gracza, który posiada najwięcej zrealizowanych projektów tej talii. Otrzymuje on żeton Srebrnobrodego (w przypadku remisu żaden z graczy nie otrzymuje żetonu).



Gdy gracz wykonuje akcję na polu planszy głównej (z wyjątkiem pól kopalni), może odrzucić żeton Srebrnobrodego, by skorzystać z niewykorzystanego bonusu dostępnego na danym polu.

Przykład: Wykonując akcję kowalem  na polu „Miechy” gracz może użyć żeton Srebrnobrodego, aby dodatkowo skorzystać z bonusu hutnika  (tym samym zarówno rozпали wszystkie swoje piece, jak i podniesie poziom ciepła o 2).

Złote Tarasy to dzielnica, w której poczujecie zapach złota, usłyszycie jego dźwięk, a wszystko to przy oślepiającym blasku kryształów. Domena mistrza jubilerów Riagana Zingolda. Dzielnica złotników oraz rzemieślników specjalizujących się w pracy z najcenniejszymi kruszcami oraz klejnotami. Mogłem przyjąć te ochronne gogle, które mi oferowano... ponownie uznałem, iż żartuję...

Wschodnia Ćwiartka lub piec pieców. Ojczko, matko - jak tu jest gorąco, parno i do tego ten ukrop! A czy wspominałem, drogi Czytelniku, iż jest tu gorąco? Jeden z wielu klejnotów w koronie osiągnąć legendarnego sztygara Dahy Jewelhammera. Dzwergar swą niespotykaną moc przerobową zawdzięcza poniekąd okiełznaniu naturalnych zasobów ciepła, które generuje Wschodnia Ćwiartka... wybaczenie, ale tuż mi się roztopia...

Stary Szyb to miejsce obecnie mało uczęszczane czy używane. To tu wszystko się zaczęło... pierwsze dni wydobywania oraz ekspansja w głąb Dzwergaru. Sędziwy Treven Silvergrinder, zwany także Srebrnobrodym, pierwszy Naczelnny Architekt Dzwergar, często przechadza się tymi zapomnianymi korytarzami.



Numer / Nazwa karty	Koszt realizacji / pkt	Koszt rozwinięcia / pkt	Działanie rozwiniętej karty	
1. Mistrzowskie narzędzia	1 ↓ 3	4	2 ↓ 1 3	Każdy projekt, który realizujesz jest tańszy o lub
2. Kręgielnia	1 ↓ 1 1 1	5	1 ↓ 1	Twój jest . Twoi kowale dostarczają dodatkowe zasoby: Poziom 1 : ; Poziom 2 : ; Poziom 3 : ; Poziom 4 : .
3. Klub brydżowy	5 2	5	1 ↓ 1	Twój jest . Twoi inżynierowie dostarczają dodatkowe zasoby: Poziom 1 : ; Poziom 2 : ; Poziom 3 : ; Poziom 4 : .
4. Pole do krykieta	4 ↓ 2 2	5	1 ↓ 1	Twój jest . Twoi hutnicy dostarczają dodatkowe zasoby: Poziom 1 : ; Poziom 2 : ; Poziom 3 : ; Poziom 4 : .
5. Prywatny taśmociąg	1 1 1	4	4 ↓ 4	Dobierz
6. Mur północny	1 ↓ 6	4	2 ↓ 2 2 1 4	Na koniec gry otrzymujesz 1 za każde rozwinięty projekt.
7. Zbrojownia	2 ↓ 3 1	7	3 ↓ 3 6	Na koniec gry otrzymujesz 1 za każde
8. Barykada czeluści	3 2 1	6	5 ↓ 5	Na koniec gry otrzymujesz 1 za każde
9. Winda klanowa	1	5	1 ↓ 2 1 4	Gdy wstawiasz robotnika na puste pole albo pole ze sztygarem innego gracza, otrzymujesz 1
10. Wrota Nowego szybu	2 1	2	2 ↓	Otrzymujesz 2 za każdy rozwinięty projekt talii Nowego Szybu (wliczając ten) posiadany w momencie rozwijania tego projektu.
11. Podpory Nowego szybu	2	2	2 ↓	
12. Wypełnienie urwiska	4	2	2 ↓	
13. Tor kolejki	4	4	2 ↓	
14. Wyciąg surowców	2 1	4	3 ↓	
15. Oświetlanie szybu	2	4	3 ↓	
16. Wykwalifikowani saperzy	4	9	3 ↓	
17. Diamentowe głowice kruszące	2	9	3 ↓	
18. Runy wzmacniające strop	2 1	9	3 ↓	
19. Sekretne wejście	2 ↓ 2 1	4	2 ↓ 2 1 4	Dobierz
20. Odlewnia złota	2 ↓ 1	4	3 ↓ 1 5	Otrzymujesz 1. Za każdym razem, gdy realizujesz lub rozwijasz projekt wymagający (nie wliczając tego).
21. Wrota skarbcza	1 ↓ 2 1	5	2 ↓ 1 4	Każdy projekt, który realizujesz jest tańszy o
22. Wielki posąg	3 2	6	1 ↓ 3 1 10	Brak bonusu

23. Zakład złotnika	≥ 	 7	2 	 8	Brak bonusu
24. Główny tygiel	1  1 	 7	5 ↓		Na koniec gry otrzymujesz  2 za 
25. Warsztat jubilera	≥ 	 14	1 	 6	Na koniec gry otrzymujesz  1 za każdy wykonany projekt, w którego koszcie występują 
26. Hala Najstarszego Brodacza	2  2 	 14	5 ↓		Na koniec gry otrzymujesz  1 za każde 
27. Pułapki skarbcza	1  2 	 10	≥  1  1 	 4	Na koniec gry otrzymujesz  1 za każdy piec wbudowany w Twoją planszę gracza.
 28. Most nad rzeką lawy	6 	 3	≥  ≥ 	 7	Brak bonusu
29. Wzmocnienie rusztowania	4 	 4	≥ ↓		Dobierz   
30. Kruszący szaniec	4  2 	 4	1  1 	 6	Wszyscy pozostali gracze otrzymują 
31. Niebezpieczny zator	10 	 5	5 ↓	 8	Wszyscy pozostali gracze otrzymują   
32. Przeklęty skarbiec	≥ ↓	 2	4 ↓		Dobierz    
33. Porzucony wyścig	5  ≥ 	 6	1 ↓ 1  1 		Na początku każdej Twojej rundy otrzymujesz 
34. Rytna kalkucynacyjna	1 ↓ 1 	 2	10 ↓ - ↓ 	 10	Rozwinięcie tego projektu kosztuje o 1 ↓ mniej za każdą posiadaną kartę talii Starego Szybu (nie wliczając tej).
35. Składzik amunicji	2  2 	 3	2  2 	 4	Rozpal natychmiast wszystkie swoje piece, dobierz 2 ↑
36. Ożebrowanie starego kotła	1 ↓ ≥  5 	 8	2 	 1	Dobierz 4 ↑, wszyscy pozostali gracze otrzymują 1 ↑
 37. Parociąg południowy	1 ↓ 2  1  1 	 5	1 	 4	Możesz zamieniać 1 ↓ na 
38. Centralny gazociąg	≥ ↓ ≥ 	 4	1 ↓ 1 	 2	Na początku każdej twojej rundy otrzymujesz 1 ↑
39. Parociąg północny	1 ↓ 4  2 	 5	1 	 4	Możesz zamieniać 2 ↓ na 
40. Kotły mistrza pieca	≥  2 	 8	2 ↓ ≥ 	 4	Otrzymujesz dodatkowe 1 ↑ za każdym razem, kiedy przeciwnik korzysta z pola z Twoim piecem
41. Kruszarka węgla	≥ ↓ 2  1 	 9	2 	 3	Dobierz nowy piec, a następnie go rozpal.
42. Główny zawór	1  1  1 	 8	≥ ↓	 3	Na koniec gry otrzymujesz  2 za każdy Twój piec wbudowany w planszę główną.
43. Sala runiczna	1 ↓ ≥  1  1 	 11	4 ↓ 1 	 5	Po rozwinięciu tego projektu możesz natychmiast wykonać dodatkową akcję.
44. Pracownia pomocnych gnomów	1 ↓ 1  1  1  1 	 9	1  1  1 	 9	Możesz dopłacić 1 ↓ podczas wykonywania akcji, aby krasolud, którego używasz, zamienił specjalizację na inną.
45. Komin walcowni	4  2 	 6	1 	 5	Podczas rozwijania tego projektu możesz dopłacić dowolną liczbę ciepła. Za każde wydane 1 ↓ otrzymujesz  1

Numer / Nazwa karty	Działanie karty
46. Eksplozja kotła	Każdy gracz otrzymuje 2 ↑
47. Uruchomienie przekładni	Wyciąg kopalni idzie o 1 poziom w górę.
48. Awaria przekładni	W tej turze Przekładnia działa tylko, jeśli dopłaca się ciepłem. Poruszenie o 1 poziom kosztuje 1 ↓
49. Ogrzewanie podłogowe	W tej rundzie wbudowanie pieca w pole planszy głównej (Laboratorium Alchemików, Miechy, Zdun, Kuźnia, Przekładnia, Pracownia Architekta) przynosi
50. Gwarkowie realizują 200%	Wyciąg kopalni idzie o 2 poziomy w górę.
51. Szkolenie BHP	W tej rundzie wszyscy gracze mają tylko po 2 akcje.
52. Naczelnny Architekt zmienia plany	Zbierz wszystkie odkryte karty projektów, potasuj je zakryte, a następnie odrzuć losowo wybrane 2 karty projektów. Następnie uzupełnij tor projektów nowymi kartami z talii.
53. Przegrzanie kotłowni	Wyciąg kopalni idzie o 1 poziom w górę. Każdy gracz otrzymuje 1 ↑
54. Awaria głowic kruszących	Należy dorzucić do każdego wózka na poziomie 3 kopalni (nawet jeżeli w wózkach znajdują się już jakieś surowce). Każdy gracz otrzymuje 1 ↑
55. Zawal w kopalni	Należy dorzucić do każdego wózka na 1 i 2 poziomie kopalni (nawet jeżeli w wózkach znajdują się już jakieś surowce).
56. Konserwacja szybów	W tej turze za każde wstawienie pionka na pole Kopalni gracz otrzymuje
57. Naczelnny alchemik robi BOOM!	W tej turze pola specjalizacji Laboratorium Alchemików są zamknięte.
58. Nowe żyły krystaliczne	W tej turze Sztymarzy wydobywają dodatkowe surowce w Kopalni: z poziomu 1 kopalni , z poziomu 2 kopalni , z poziomu 3 kopalni , z poziomu 4 kopalni
59. Rozgrzane parociąggi	W tej turze każda akcja u Zduna i w Laboratorium wytwarza dodatkowo 1 ↑
60. Do pracy by się szło	Wyciąg kopalni idzie 1 poziom w górę. W tej turze każde wstawienie robotnika na puste pole dodaje

Spis komponentów:

plansza główna

4 plansze graczy

4 znaczniki poziomu ciepła

5 kałków wózków wyciągu

45 kart projektów (5 TALI DO 9 KART)

15 kart wydarzeń

4 pionki sztygarów (w 4 kolorach)

18 pionków krasnoludów:

6 x hutnik

6 x inżynier

6 x kowal

4 znaczniki punktów zwycięstwa (w 4 kolorach)

żeton Srebrnobrodęgo

8 żetonów mnożników surowców (SKRZYNIĘ)

8 żetonów talii

2 karty pomocy gracza

32 żetony pieców (w 4 kolorach)

Zasoby:

35 x kamień

25 x żelazo

15 x złoto

10 x kryształ

www.granna.pl



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl

Podaj swoje imię, nazwisko i adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisz, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry



Autor: Jan Madejski
Ilustrator: Piotr Sokołowski
Projekt graficzny: Małgorzata Parczewska
Wsparcie graficzne: Michał Moskalewicz
Redakcja: Krzysztof Jurzysta, Aleksander Redwan

© 2020 Granna
Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce

Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

Autor chciałby podziękować członkom klubu Nebel, grupy Monsoon, a przede wszystkim Oli i Janowi Bażyńskim.

