

LORDOWIE WATERDEEP

GRA PLANSZOWA

WIEK: 14+



DUNGEONS & DRAGONS

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Jak wygrać	4
Przygotowanie do gry	4
Plansza	4
Agenci	4
Znaczniki punktów	5
Planszетки graczy	5
Poszukiwacze przygód	6
Pozostałe elementy	6
Budynki	6
Karty	7
Przebieg gry	8
Początek rundy	8
Akcje w turze	8
Przydzielenie agenta	8
Wypełnienie misji	10
Koniec rundy	11
Zakończenie gry	11
Końcowe punktowanie	11
Załącznik 1. Budynki	12
Załącznik 2. Agenci	18
Załącznik 3. Lordowie Waterdeep	20
Załącznik 4. Objaśnienia	22
Słowniczek	22
Przechowywanie elementów gry	23
Kompendium zasad	Tył okładki



DUNGEONS & DRAGONS

© 2012 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. Wyprodukowane przez Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH. Reprezentowane przez Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ UK. Prosimy zachować te dane do wykorzystania w przyszłości. *Dungeons & Dragons*, *D&D*, *Wizards of the Coast*, ich logo, *Lordowie Waterdeep* (*Lords of Waterdeep*) i *Forgotten Realms* są znakami towarowymi Wizards of the Coast LLC w Stanach Zjednoczonych i innych krajach. Wszystkie postacie *Wizards of the Coast*, ich imiona i charakterystyczne podobizny są własnością Wizards of the Coast LLC.

WYPRODUKOWANO W CHINACH.
300-38851000-001-EN

DUNGEONS & DRAGONS

WIZARDS
OF THE COAST

Na licencji
Hasbro
GAMES



[f/PlayRGS](https://www.facebook.com/PlayRGS) [i/reneadegamestudios](https://www.instagram.com/reneadegamestudios) [y/RenegadeGameStudios](https://www.youtube.com/channel/UCRenegadeGameStudios) www.reneadegames.com

rebel

wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami
z innymi graczami w grupie
PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia



TWÓRCY

Projekt	Rodney Thompson, Peter Lee
Opracowanie	Joe Huber, Peter Lee, Mons Johnson
Dodatkowe opracowanie	Mike Turian
Redakcja	Jennifer Clarke Wilkes
Starszy kierownik grupy działu rozwoju D&D	Mike Mearls
Kierownik gier planszowych D&D	Rodney Thompson
Starszy dyrektor kreatywny D&D	Jon Schindehette
Dyrektor artystyczny	Keven Smith
Projekt graficzny	Emi Tanji
Ilustracja na okładce	Ralph Horsley
Ilustracja na planszy	Mike Schley
Ilustracje na kartach	Eric Belisle, Steven Belledin, Zoltan Boros, Noah Bradley, Eric Deschamps, Wayne England, Jason Engle, Tony Foti, Tyler Jacobson, Todd Harris, Ron Lemen, Howard Lyon, Warren Mahy, Patrick McEvoy, Jim Nelson, Ralph Horsley, William O'Connor, Adam Paquette, Lucio Parrillo, David Rapoza, Richard Sardinha, Andrew Silver, Anne Stokes, Gabor Szikszai, Matias Tapia, Kev Walker, Tyler Walpole, Eva Widermann, Eric L. Williams, Matthew D. Wilson, Sam Wood, Ben Wootten, James Zhang
Kierownik prepress	Jefferson Dunlap
Zespół marki D&D	Liz Schuh, Kierin Chase, Laura Tommervik, Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay, Hilary Ross
Kierowniczka obrazowania	Carmen Cheung
Kierownik produkcji	Godot Gutierre
Testerzy	Mark Anderson, Jennifer Clarke Wilkes, Mark Globus, Genevieve Gorman, Joe Huber, Mons Johnson, Scott Larabee, Peter Lee, Joe Ludwig, Nissa Ludwig, Mike Mearls, Christopher Perkins, Bill Slavicsek, Rodney Thompson, Jennifer Tatroe, Kevin Tatroe, Mike Turian
Tłumaczenie	Ryszard Chojnowski
Redakcja	Tomasz Hoga
Skład	Zespół Rebel



WPROWADZENIE

Witaj w Waterdeep, Mieście Wspaniałości! Jesteś jednym z Lordów Waterdeep, sekretnych władców tego wielkiego miasta. Za pośrednictwem swoich agentów werbujesz poszukiwaczy przygód, aby wypełniali dla Ciebie misje i wprowadzali w życie Twoje zamiary.

Wszystkim Lordom Waterdeep leży na sercu bezpieczeństwo miasta, ale każdy z nich realizuje również własne plany! Czy dzięki zakulisowym układom, najemnikom i zwykłym łapówkom zdołasz pokierować miastem tak, by stać się najmężniejszym spośród Lordów Waterdeep?



ELEMENTY GRY

Plansza

Instrukcja

5 planszetek graczy

100 kostek poszukiwaczy przygód:

- 25 czarodziejów (fioletowe)
- 25 kleryków (białe)
- 25 łotrów (czarne)
- 25 wojowników (pomarańczowe)

33 drewniane elementy:

- 5 znaczników punktów
- 25 agentów (po 5 w każdym kolorze graczy)
- 1 ambasador
- 1 przyboczny
- 1 znacznik pierwszego gracza

121 kart:

- 11 kart Lordów Waterdeep
- 50 kart intryg
- 60 kart misji

170 tekturowych elementów:

- 24 kafelki budynków zaawansowanych
- 45 znaczników kontroli budynków (po 9 w każdym kolorze graczy)
- 60 żetonów złota
 - 50 żetonów o nominale 1
 - 10 żetonów o nominale 5
- 36 żetonów punktów zwycięstwa
- 5 żetonów 100 PZ

Przykład przygotowania gry (5 graczy)



JAK WYGRAĆ

Rozgrywka w grze *Lordowie Waterdeep*™ trwa 8 rund. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry ma najwięcej punktów zwycięstwa (w skrócie PZ).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry należy poświęcić trochę czasu na jej przygotowanie.

PLANSZA

Plansza gry przedstawia miasto Waterdeep z jego charakterystycznymi miejscami.

Na torze przy dolnej krawędzi planszy oznacza się przebieg rund, a tor wzdłuż zewnętrznej krawędzi służy do śledzenia punktacji graczy.

Planszę należy rozłożyć i umieścić na środku obszaru gry, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.



AGENCI

Jako Lord Waterdeep gracz wysyła swoich **agentów**, aby dbali o jego interesy w mieście. Drewniane pionki przedstawiające agentów występują w 5 kolorach i reprezentują różne organizacje.



Rycerze Tarczy



**Gwardia
Miejska**



Srebrne Gwiazdy



Harfiarze



Czerwone Szarfy

Każdy gracz wybiera kolor i dobiera agentów w tym kolorze. Tworzą oni jego **pulę** agentów. Należy ich umieścić na obszarze „Pula agentów” na planszecie gracza.

Liczba agentów w puli zależy od liczby graczy, zgodnie z poniższą tabelą.

Liczba graczy	Agenci gracza
2	4
3	3
4	2
5	2

Każdy gracz umieszcza również 1 dodatkowego agenta swojego koloru w wyznaczonym miejscu w pobliżu toru rund. Agent ten stanie się dostępny od 5. rundy. Szóste (szare) pole przeznaczone jest do wykorzystania podczas rozgrywek z dodatkiem do gry.



Opócz tego w grze występują dwaj neutralni agenci: **ambasador** i **przyboczny**. Początkowo nie znajdują się oni pod kontrolą żadnego gracza, ale mogą zostać dodani do puli gracza poprzez efekty gry. Podczas przygotowania do gry należy umieścić ich w pobliżu planszy.



ambasador



przyboczny

ZNACZNIKI PUNKTÓW

Każdy gracz posiada okrągły, drewniany znacznik w kolorze odpowiadającym kolorowi jego agentów. Znaczniki te należy umieścić na torze punktacji, na polu oznaczonym „0”.



Żetony przedstawiające 100 punktów zwycięstwa (PZ) pozwalają śledzić punktację, gdy znacznik punktów przekroczy podczas rozgrywki pole „0”.



awers żetonu 100 PZ



rewers żetonu
100 PZ

Rycerze Tarczy



rewers żetonu
100 PZ

Gwardia Miejska



rewers żetonu
100 PZ

Srebrne Gwiazdy



rewers żetonu
100 PZ

Harfiarze



rewers żetonu
100 PZ

Czerwone Szarfy



PLANSZETKI GRACZY

Każdy gracz otrzymuje planszетkę gracza w kolorze odpowiadającym kolorowi jego agentów. Ułatwia ona zarządzanie różnymi zasobami gry.



Puła agentów. Tutaj przechowuje się agentów, którzy nie zostali jeszcze przydzieleni (zob. „Przydzielenie agenta” str. 8). Na koniec rundy wszyscy przydzieleni agenci wracają do puli agentów.

Karczma. Na tym obszarze przebywają wynajęci przez gracza poszukiwacze przygód, dopóki nie wykorzysta ich do wypełnienia misji. W karczmie przechowuje się także złoto.

Aktywne misje. Po tej stronie planszетки umieszcza się odkryte karty aktywnych misji gracza (w tym misje obowiązkowe).

Wypełnione misje. Za każdym razem, gdy gracz wypełni misję, umieszcza jej zakrytą kartę na polu „Wypełnione misje” na swojej planszетce (zob. „Wypełnienie misji” str. 10).

Wypełnione misje specjalne. Po tej stronie odkłada się odkryte karty wypełnionych misji specjalnych, tak aby były widoczne wynikające z nich premie.

POSZUKIWACZE PRZYGÓD

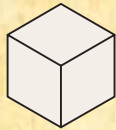
Agenci gracza zatrudniają różnych **poszukiwaczy przygód** – od szlachetnych bohaterów po zwykłych najemników – do wypełniania rozmaitych misji.

Istnieją 4 rodzaje poszukiwaczy przygód reprezentowane przez drewniane kostki: **czarodzieje** (fioletowe), **klerycy** (białe), **łotrzy** (czarne) i **wojownicy** (pomarańczowe). Do wypełnienia poszczególnych misji potrzebni są poszukiwacze przygód różnych profesji.

Wraz ze złotem (zob. poniżej) kostki te stanowią pulę zasobów. Umieść je obok planszy, w zasięgu wszystkich graczy.



czarodziej



kleryk



łotr



wojownik

Jeśli w puli zasobów nie ma wystarczającej liczby danego typu poszukiwaczy przygód, gracz może zatrudnić tylko tyle, ile jest dostępnych.

POZOSTAŁE ELEMENTY

Gra *Lordowie Waterdeep* zawiera kilka innych elementów opisanych poniżej.

ZNACZNIKI KONTROLI BUDYNKÓW

Każdy gracz ma 9 żetonów, które pokazują, że jest właścicielem zakupionych przez siebie budynków zaawansowanych. Żetony te mają taki sam kolor jak agenci gracza. Na początku gry należy umieścić je obok planszетки.



Rycerze Tarczy



Gwardia Miejska



Srebrne Gwiazdy



Harfiarze

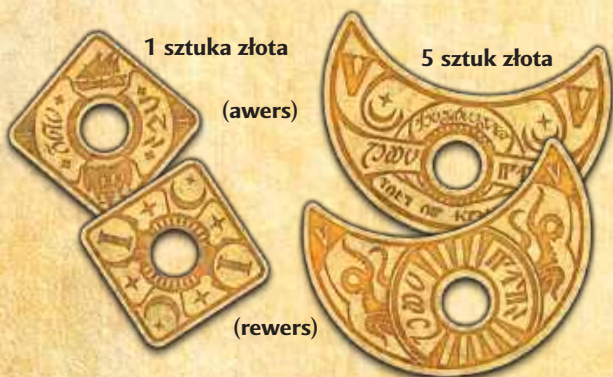


Czerwone Szarfy

ZŁOTO

W Waterdeep nic nie przychodzi tanim kosztem. Agenci gracza będą potrzebować sporo pieniędzy, żeby interes się kręcił. Złoto wykorzystuje się do kupowania budynków, wypełniania niektórych misji, a także do płacenia za różne efekty gry.

Złoto jest reprezentowane przez tekturowe żetony o nominałach 1 i 5. Stanowi również część puli zasobów i powinno znajdować się w zasięgu wszystkich graczy.



PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Gdy gracz wypełnia misję, zdobywa punkty zwycięstwa (PZ). Na niezakupionych budynkach z czasem gromadzą się PZ w formie żetonów. Oprócz tego PZ zapewniane są przez niektóre budynki i różne efekty gry.

Należy umieścić po 3 żetony punktów zwycięstwa na każdym polu toru rund, a resztę umieścić obok planszy.



żeton punktu zwycięstwa (PZ)



BUDYNKI

Na planszy gry znajduje się 9 podstawowych **budynków** zawierających **poła akcji**, do których można przydzielić agentów. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji „Przydzielenie agenta” na stronie 8.

Plansza zawiera także miejsca na **kafelki budynków**, które gracze mogą kupić i wprowadzić do gry.

Na początku gry należy dobrać 3 kafelki budynków i umieścić je odkryte na 3 polach w Siedzibie Budowniczych.

Pozostałe zakryte kafelki tworzą stos, który należy umieścić na oznaczonym polu planszy, w pobliżu Siedziby Budowniczych.



INFORMACJE O BUDYNKU

Opisy budynków podstawowych na planszy i budynków zaawansowanych na kafelkach składają się z określonych elementów. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji „Przydzielenie agenta” na stronie 8.

Nazwa. Wskazuje na konkretne miejsce w Waterdeep. Pomaga też odnaleźć szczegółowe informacje na temat budynku w Załączniku 1.

Koszt. Liczba sztuk złota konieczna do zakupienia budynku, czyli wprowadzenia go do gry pod kontrolą gracza. Przykładowo, Magazyn Helmstara kosztuje 3 sztuki złota.

Przy zakupie/początek rundy. Specjalna instrukcja na niektórych budynkach, którą należy wykonać w określonym momencie (zob. str. 8).

Działanie. Zasoby lub inne korzyści zapewniane przez budynek, którymi mogą być poszukiwacze przygód, złoto, punkty zwycięstwa, karty itp. Jeśli za użycie budynku trzeba dodatkowo zapłacić, informacja o koszcie znajduje się przed dwukropkiem. Przykładowo, Magazyn Helmstara zapewnia 2 łotrów i 2 sztuki złota.

Korzyść właściciela. Gracz, który kupił dany budynek, otrzymuje wskazaną korzyść, gdy dowolny inny gracz przydzieli swojego agenta do tego budynku (w przypadku Magazynu Helmstara jest to 1 łotr).

KARTY

Karty reprezentują zadania wykonywane przez poszukiwaczy przygód w służbie Lorda, jego podstępne intrygi i tajne warunki punktowania.

Kiedy gracz musi dobrać kartę z pustej talii, należy przetasować wszystkie karty z odpowiedniego stosu kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię, a następnie umieścić ją zakrytą w wyznaczonym miejscu na planszy. Karty wypełnionych misji nie są wtasowywane z powrotem do talii misji.

KARTY LORDÓW

Miasto Waterdeep jest potajemnie zarządzane przez potężne osobistości znane jako Lordowie Waterdeep. Te tajemnicze postacie reprezentowane są przez 11 kart Lordów Waterdeep (w skrócie „karty Lordów”).

Karty Lordów należy potasować, a następnie rozdać graczom po 1 zakrytej karcie. Otrzymałą kartę należy trzymać zakrytą – tożsamość gracza jest tajemnicą dla przeciwników. Pozostałe karty Lordów odkłada się zakryte do pudełka. Nie będą już potrzebne w tej rozgrywce.



Każda karta Lorda zapewnia dodatkowe punkty zwycięstwa za spełnienie określonych warunków, zgodnie z jej tekstem zasad (zob. Załącznik 3. Lordowie Waterdeep str. 20). Przykładowo, Khelben Arunsun zapewnia dodatkowe PZ za wypełnione misje magii i misje walki.

KARTY MISJI

Gracz jako Lord Waterdeep realizuje swoje interesy, wypełniając misje przedstawione na kartach misji. Więcej informacji o pozyskiwaniu i wypełnianiu misji znajduje się w sekcji „Wypełnienie misji” na stronie 10.

Karty misji należy potasować, a następnie rozdać każdemu graczowi po 2 odkryte karty. Karty te stanowią aktywne misje każdego gracza.

Następnie należy wyłożyć po 1 odkrytej karcie misji na każdym z 4 pól Gospody nad Urwiskiem. Pozostałe zakryte karty misji tworzą talię misji. Umieszcza się ją w oznaczonym miejscu na planszy, w pobliżu Gospody nad Urwiskiem.



KARTY INTRYG

Karty intryg pozwalają graczom realizować ich cele i potajemnie manipulować innymi. Warto jednak zachować ostrożność – pozostali Lordowie Waterdeep również są mistrzami spisków!

Karty intryg należy potasować, a następnie rozdać każdemu graczowi po 2 zakryte karty. Nie należy pokazywać tych kart swoim przeciwnikom (zob. „Zagranie karty intrygi” str. 9).

Pozostałe zakryte karty intryg tworzą talię intryg. Umieszcza się ją w oznaczonym miejscu na planszy, w pobliżu Portu Waterdeep.



ROZPOCZĘCIE GRY

Gracz, który ostatnio odwiedził inne miasto, rozpoczyna grę i otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Pierwszy gracz otrzymuje 4 sztuki złota. Gracz po jego lewej otrzymuje 5 sztuk złota itd. Każdy gracz otrzymuje o 1 sztukę złota więcej niż osoba po jego prawej stronie, aż wszyscy otrzymają początkowe złoto.



znacznik pierwszego gracza

PRZEBIEG GRY

Gra *Lordowie Waterdeep* rozgrywana jest w **rundach**. W każdej rundzie gracze po kolei wykonują **tury**, w których przydzielają swoim agentom różne zadania.

Gra kończy się po upływie 8 rund. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry ma najwięcej punktów zwycięstwa (PZ).

POCZĄTEK RUNDY

Gra rozpoczyna się z 3 żetonami PZ na każdym z pól toru rund, tak jak przedstawiono to w opisie przygotowania rozgrywki. Żetony PZ na tym torze wskazują także, która runda jest aktualnie rozgrywana.

Na początku każdej rundy należy usunąć 3 żetony PZ z pola tej rundy i umieścić po 1 z nich na każdym odkrytym budynku w Siedzibie Budowniczych.

Przy zakupie / Początek rundy. Niektóre kafelki budynków zaawansowanych zawierają specjalne instrukcje, które należy wykonać przy ich zakupie i na początku każdej rundy. Jeśli któryś z tych budynków znajduje się w grze pod kontrolą gracza, efekt początku rundy stosuje się dla każdego z nich w tym momencie. (Zob. Załącznik 1. Budynki str. 12, gdzie znajdują się opisy tych efektów).

Początek 5. rundy. Każdy gracz bierze pionek dodatkowego agenta w swoim kolorze z toru rund i dodaje go do swojej puli. Ten dodatkowy agent jest dostępny przez resztę gry.

Po zakończeniu wszystkich efektów rozpoczęcia rundy gracze kolejno wykonują swoje tury.

AKCJE W TURZE

Każdy gracz po kolei rozgrywa swoją turę, począwszy od osoby ze znacznikiem pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Jeśli podczas swojej tury gracz ma agentów w swojej puli agentów, musi wykonać pierwszą z poniższych akcji, a następnie może wykonać drugą.

1. Przydzielenie agenta
2. Wypełnienie misji



PRZYDZIELENIE AGENTA

Jeśli gracz ma w puli jakichś agentów, **przydziela** 1 z nich. Aby przydzielić agenta, należy umieścić go na wybranym **wolnym** polu akcji jednego z budynków podstawowych albo zaawansowanych. Nie można umieścić agenta na polu akcji zawierającym innego agenta (własnego albo innego gracza) ani na budynku, który nie został jeszcze zbudowany (kupiony przez gracza).

Po przydzieleniu agenta do wybranego budynku należy rozpatrzyć jego efekt. **W każdej swojej turze gracz może przydzielić tylko jednego agenta.**

Nie można zrezygnować z akcji, aby pominąć swoją turę. Jeśli gracz ma dostępnych agentów, musi przydzielić jednego z nich. (W rzadkiej sytuacji, kiedy nie ma możliwości wykonania akcji w swojej turze, musi spasaować).

Jeśli gracz nie ma już agentów do przydzielenia, nie może rozgrywać kolejnych tur w danej rundzie. Przez resztę rundy swoje tury rozgrywają kolejni gracze, którzy wciąż mają dostępnych agentów.

Kilka podstawowych budynków ma specjalne zasady opisane poniżej. Dokładne opisy efektów wszystkich budynków można znaleźć w Załączniku 1. Budynki na stronie 12.



SIEDZIBA BUDOWNICZYCH

Siedziba Budowniczych pozwala na kupowanie kafelków budynków zaawansowanych, co zapewnia nowe akcje dostępne podczas rozgrywki.

Po przydzieleniu agenta do Siedziby Budowniczych należy wybrać 1 z odkrytych budynków dostępnych do zakupu i opłacić jego koszt w złocie. Jeśli na budynku były jakieś żetony PZ, gracz natychmiast przesuwając odpowiednio swój znacznik na torze punktacji, po czym umieszcza kafelek budynku na wolnym miejscu na planszy (albo obok niej, jeśli wolne miejsca się skończą). Następnie umieszcza swój znacznik kontroli przy tym kafeleku, aby pokazać, że jest jego właścicielem.

Po zakupie budynku należy natychmiast dobrać górny kafelek ze stosu budynków i umieścić odkryty na zwolnionym miejscu.



Korzyść właściciela. Gdy nowy budynek znajdzie się w grze, każdy z graczy może przydzielić do niego agenta, tak jak w przypadku pozostałych budynków. Jednak gdy **ktos inny niż właściciel** przydzieli agenta do pola akcji tego budynku, właściciel uzyskuje korzyść wskazaną w wierszu „Właściciel” na kafeleku.

GOSPODA NAD URWISKIEM

W Gospodzie nad Urwiskiem znajdują się 3 pola akcji zamiast standardowego jednego. Można przydzielić więcej niż 1 swojego agenta do Gospody nad Urwiskiem, jeśli nadal jest w niej dostępne jakieś pole akcji (ale wciąż nie można przydzielić więcej niż 1 agenta na turę).

Pozyskiwanie misji. Na początku gry w tym budynku znajdują się 4 odkryte karty misji. Przydzielenie agenta do Gospody nad Urwiskiem to podstawowa metoda pozyskiwania nowych misji. Jednak każde znajdujące się tu pole akcji ma inny efekt.

Podczas przydzielania agenta do Gospody nad Urwiskiem można wybrać dowolne dostępne pole akcji.

Gdy gracz weźmie odkrytą kartę misji (w wyniku jakiegokolwiek efektu gry), należy od razu zastąpić ją nową kartą z talii misji.



Weź 1 odkrytą kartę misji i umieść ją odkrytą obok swojej planszeczki oraz weź 2 sztuki złota z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.

Weź 1 odkrytą kartę misji i umieść ją odkrytą obok swojej planszeczki oraz dobrać 1 kartę intrygi.

Odrzuć odkryte karty misji dostępne w Gospodzie. Dobierz i umieść w Gospodzie 4 nowe karty misji z talii, a następnie weź 1 z nich i umieść ją odkrytą obok swojej planszeczki.

PORT WATERDEEP

W Porcie Waterdeep znajdują się 3 pola akcji zamiast standardowego jednego. Gracz może przydzielić więcej niż 1 swojego agenta do Portu Waterdeep, jeśli nadal jest w nim dostępne pole akcji (ale wciąż nie może przydzielić więcej niż 1 agenta na turę).

Przydzielenie agenta do pola akcji w Porcie Waterdeep ma 2 efekty:

1. Zagranie karty intrygi.
2. Ponowne przydzielenie agenta.



ZAGRANIE KARTY INTRYGI

Gdy gracz przydzieli agenta do pola akcji w Porcie Waterdeep, zagrywa kartę intrygi z ręki. Jeśli gracz nie ma żadnej karty intrygi, nie może przydzielić agenta do Portu Waterdeep.

Po zagraniu karty intrygi należy natychmiast wykonać zawarte na niej instrukcje. Jej efekt jest **jednorazowy**. Przykładowo, karta „Brak wiary” zmusza każdego przeciwnika do usunięcia 1 kleryka (♠) z ich karczmy, o ile to możliwe. Jeśli przeciwnik ma więcej niż 1 kleryka, nie można zmusić go tą kartą do usunięcia kolejnego.

Karta intrygi może być **atakiem**, **profitem** albo **misją obowiązkową**.





Atak. Karty ataku przeszkadzają przeciwnikom, często jednocześnie pomagając zagrywającemu je graczowi. Przykładowo, „Brak wiary” to karta ataku, która usuwa kleryków innych graczy.

Profit. Te karty przynoszą korzyści zagrywającemu je graczowi. Przykładowo, „Odebranie przysługi” pozwala wziąć zasoby z puli.

Misja obowiązkowa. Gracz może **zmusić** przeciwnika, aby zajął się pomniejszym, ale ważnym dla Waterdeep zadaniem, zanim będzie mógł wypełnić inne misje (zob. „Misje obowiązkowe” str. 11).

PONOWNE PRZYDZIELENIE AGENTA

Gdy wszyscy agenci w tej rundzie zostali już przydzieleni, każdy gracz mający agenta w Porcie Waterdeep **ponownie przydziela** tego agenta do innego wolnego pola akcji. W ten sposób gracz rozgrywa dodatkową turę danym agentem.

Jeśli gracz ma więcej niż 1 agenta w Porcie Waterdeep, każde ponowne przydzielenie agenta oznacza kolejną turę.

Gracze ponownie przydzielają agentów po kolei, zaczynając od pola akcji oznaczonego „1”. **Nie można ponownie przydzielić agenta do Portu Waterdeep.**

Niektóre efekty gry pozwalają także na ponowne przydzielenie agentów podczas rozgrywki.

10 WYPEŁNIENIE MISJI

Po przydzieleniu agenta gracz może wypełnić 1 aktywną misję. Misja staje się aktywna, gdy gracz umieści ją obok swojej planszeczki albo gdy zostanie przydzielona jak misja obowiązkowa. Nie ma ograniczenia liczby aktywnych misji.

Każda karta misji określa, ilu i których poszukiwaczy przygód potrzeba do jej wypełnienia. Często trzeba także wydać złoto.

Gracz nie musi wypełniać misji, jeśli nie chce. W swojej turze może wypełnić maksymalnie 1 misję.

Aby wypełnić misję, należy usunąć wymaganych poszukiwaczy przygód i złoto ze swojej karczmy i zwrócić te elementy do puli zasobów. Następnie gracz odbiera wskazaną nagrodę.

Niezależnie od tego, ilu agentów zostało przydzielonych lub ponownie przydzielonych w danej turze, gracz może wypełnić tylko 1 misję na turę.

INFORMACJE NA KARCIE MISJI

Rodzaj misji. Istnieje 5 różnych rodzajów misji: handel, magia, podstęp, walka i wiara. Rodzaj misji daje wyobrażenie o tym, którzy poszukiwacze przygód są najbardziej potrzebni do jej wypełnienia.

Rodzaj misji	Poszukiwacz przygód
Magia	Czarodziej
Podstęp	Łotr
Walka	Wojownik
Wiara	Kleryk
Handel	Różni + złoto



Poszczególni Lordowie Waterdeep otrzymują dodatkowe PZ na koniec gry za wypełnienie określonych rodzajów misji. Przykładowo, Khelben Arunsun otrzymuje dodatkowo 4 PZ za każdą wypełnioną przez gracza misję magii i misję walki.

Wymagania. Każda karta misji wymaga określonych zasobów (poszukiwaczy przygód i złota), aby ją wypełnić. Przedstawione są one za pomocą symboli w sekcji „Wymagania”.

Czarodziej

Kleryk

Łotr

Wojownik

Złoto

Przykładowo, wypełnienie misji „Szpieguj w Domu Światła” wymaga 3 wojowników (), 2 łotrów () i 2 sztuk złota ().



Nagroda. Po wypełnieniu misji gracz otrzymuje nagrodę widoczną w sekcji „Nagroda”. Nagrody to zwykle PZ, ale mogą zawierać też poszukiwaczy przygód, złoto lub karty. Jeśli wśród nagród są poszukiwacze przygód lub złoto, gracz bierze odpowiednie elementy z puli zasobów i umieszcza je w swojej karczmie.

Przykładowo, misja „Szpieguj w Domu Światła” zapewnia nagrodę w postaci 6 PZ i 6 sztuk złota. Natychmiast po wypełnieniu tej misji gracz dobiera 6 sztuk złota z puli i przesuwa swój znacznik o 6 pól na torze punktacji.

Misje zapewniają nagrody tylko raz, po ich wypełnieniu. Po zebraniu nagrody należy zakryć kartę misji i umieścić ją na polu „Wypełnione misje” na swojej planszecie gracza.

MISJE OBOWIĄZKOWE

Niektóre karty intryg to misje obowiązkowe, które zagrywa się na przeciwników, aby przeszkodzić im w realizacji ich planów.

Kiedy gracz zagrywa kartę intrygi z misją obowiązkową, wybiera przeciwnika i kładzie przed nim tę kartę. Wybrany gracz nie może wypełnić żadnej innej misji, dopóki ma aktywną przynajmniej jedną misję obowiązkową.



Przykładowo, do wypełnienia misji „Wytęp kultystów” potrzeba 1 kleryka, 1 wojownika i 1 łotra, zaś nagrodą są 2 PZ.

Kiedy misja obowiązkowa zostanie wypełniona, należy umieścić jej kartę na stosie odrzuconych kart intryg.

MISJE SPECJALNE

Kilka misji oznaczonych jest jako „Misja specjalna”, co oznacza, że są szczególnie ważne dla skutecznego zarządzania Waterdeep.



Misje specjalne nie tylko zapewniają nagrody, lecz także mają stały wpływ na grę. Przykładowo, misja „Odzyskaj kulę Magistra” daje jednorazową nagrodę w postaci 6 PZ. Jednak zapewnia ona również trwały efekt: raz na rundę gracz może przydzielić 1 agenta do pola, na którym znajduje się agent przeciwnika.

Misję specjalną można szybko zidentyfikować, patrząc na nazwę na jej karcie. Nazwa misji specjalnej ma inny kolor niż zwykłe karty misji.

Po wypełnieniu misji specjalnej należy umieścić jej kartę odkrytą obok swojej planszeczki gracza, aby przypominała o jej stałym efekcie.

KONIEC RUNDY

Runda dobiega końca, gdy żaden z graczy nie może przydzielić lub ponownie przydzielić swojego agenta.

Na koniec rundy wszyscy gracze zbierają swoich agentów i umieszczają ich w karczmach. Następną rundę rozpoczyna osoba ze znacznikiem pierwszego gracza.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po 8 rundach. Po zakończeniu 8. rundy należy przeprowadzić końcowe punktowanie dla każdego gracza.

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Każdy gracz zlicza swoje PZ i odpowiednio przesuwa do przodu swój znacznik punktacji.

Każdy poszukiwacz przygód w Twojej karczmie 1 PZ

Każde 2 sztuki złota w Twojej karczmie (zaokrąglając w dół) 1 PZ

Karta Lorda Zgodnie z opisem na karcie

Zwycięcą jest gracz mający najwięcej PZ po końcowym punktowaniu. W przypadku remisu zwycięża ten z remisujących graczy, który ma najwięcej złota.

ZAŁĄCZNIK 1. BUDYNKI

W tej sekcji opisano rozmaite budynki, do których gracze mogą przydzielać swoich agentów. Na planszy znajduje się 9 budynków podstawowych i 10 miejsc na budynki zaawansowane, które gracze kupią podczas rozgrywki. Jeśli miejsca na planszy się skończą, kolejne budynki można układać obok niej.

BUDYNKI PODSTAWOWE

Do tych budynków można przydzielić agentów od początku gry (pod warunkiem, że są na nich dostępne wolne pola akcji).

COKÓŁ

Ta przypominająca igłę wieża jest siedzibą tych religii, które nie mają dość wiernych, aby utrzymać niezależną świątynię.

Położenie. Dzielnica Handlowa

Akcja. Weź 1 kleryka (👤) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.



KARCZMA „POD WYSZCZERZONYM LWEM”

Ta karczma jest ozdobiona trofeami wojennymi z całego Faerûnu, ale wszystkie to fałszywki.

Położenie. Dzielnica Północna

Akcja. Weź 2 łotrów (👤👤) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie.



POLE TRIUMFALNE

Na tym ogromnym, otwartym stadionie odbywają się ekscytujące pokazy umiejętności bojowych.

Położenie. Dzielnica Morska

Akcja. Weź 2 wojowników (👤👤) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie.



PORT WATERDEEP

To tę głębokiej zatoce Waterdeep zawdzięcza zarówno swoje bogactwo, jak i nazwę.

Położenie. Dzielnica Portowa

Akcja. Zagraj 1 kartę intrygi z ręki.

Ponowne przydzielenie agenta.

Gdy wszyscy agenci zostali już przydzieleni w tej rundzie, każdy gracz mający agenta w Porcie Waterdeep ponownie przydziela tego agenta do innego pola akcji. Rozpoczyna się od agenta na polu akcji oznaczonym „1” i kontynuuje zgodnie z kolejnością numeryczną.



GOSPODA NAD URWISKIEM

Właściciel tej tętniącej życiem karczmy zna mnóstwo opowieści. Krążą pogłoski, że piwnice gospody łączą się z miejskimi kanałami i Podgórzem.

Położenie. Dzielnica Północna

Akcja. Weź 1 odkrytą kartę misji z Gospody nad Urwiskiem. Weź także 2 sztuki złota (👤👤) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.

Akcja. Weź 1 odkrytą kartę misji z Gospody nad Urwiskiem i dobrać 1 kartę intrygi.

Akcja. Odrzuć wszystkie odkryte karty misji z Gospody nad Urwiskiem. Dobierz nowe misje z talii misji i umieść je odkryte na wolnych miejscach. Następnie weź 1 odkrytą kartę misji z Gospody nad Urwiskiem.



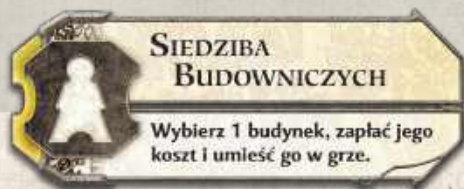
SIEDZIBA BUDOWNICZYCH

Siedziba Gildii Kamieniarzy, Murarzy, Garncarzy i Kafilarzy to pierwszy przystanek dla każdego, kto chce przyczynić się do rozbudowy wspaniałego miasta Waterdeep.

Położenie. Dzielnica Południowa

Początek rundy. Umieść po 1 żetonie PZ z pola aktualnej rundy na każdym kafelku budynku dostępnym do zakupu.

Akcja. Wybierz 1 z dostępnych budynków, zapłać jego koszt w złocie i wprowadź go do gry pod swoją kontrolą. (Umieść przy budynku jeden z Twoich znaczników kontroli, aby oznaczyć jego właściciela). Zdobywasz PZ za żetony znajdujące się na tym nowo zakupionym budynku. Następnie dobierz nowy kafelek budynku i umieść go na zwolnionym miejscu.



SKLEP „KRAINY AURORY”

Sklep „Krainy Aurory” ma w asortymencie towary z każdego zakątka Faerûnu. Ten oddział to jeden z sześciu w całym mieście.

Położenie. Dzielnica Handlowa

Akcja. Weź 4 sztuki złota (4 złote żetony) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.



WIEŻA CZARNOKIJA

Wieża Czarnokija jest domem arcy maga Khelbena Arunsuna i jego uczniów.

Położenie. Dzielnica Zamkowa

Akcja. Weź 1 czarodzieja (fioletowy żeton) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.



ZAMEK WATERDEEP

Ta potężna twierdza na szczycie góry Waterdeep jest widoczna niemal z każdego zakątka miasta.

Położenie. Dzielnica Zamkowa

Akcja. Weź znacznik pierwszego gracza i dobierz 1 kartę intrygi.



BUDYNKI ZAAWANSOWANE

Dwadzieścia cztery kafelki reprezentują budynki zaawansowane, które mogą zakupić gracze. Podczas rozgrywki w Siedzibie Budowniczych zawsze dostępne są do kupienia 3 odkryte kafelki budynków.

Każdy opis budynku zawiera podstawowe informacje, w tym dzielnicę miasta, w której tradycyjnie się znajduje. Położenie to nie ogranicza miejsc, w których można umieścić kafelek budynku na planszy.

Właściciel. Gdy gracz niebędący właścicielem danego budynku przydzieli do niego swojego agenta, właściciel natychmiast otrzymuje korzyść przedstawioną w wierszu „Właściciel”. Zdobytych w ten sposób poszukiwaczy przygód lub złoto umieszcza natychmiast w swojej karczmie.



DOM BOHATERÓW

Największa świątynia w Waterdeep poświęcona jest Tempusowi, Władcy Bitew.

Położenie. Dzielnica Morska

Koszt. 8 sztuk złota

Akcja. Weź 1 kleryka (biały żeton) i 2 wojowników (złote żetony) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 1 kleryka (biały żeton) albo 1 wojownika (złoty żeton) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.

DOM CUDÓW

Ta kunsztownie zdobiona wieża jest poświęcona Mistrze, bogini magii.

Położenie. Dzielnica Morska

Koszt. 4 sztuki złota

Akcja. Zapłać 2 sztuki złota (🟡🟡), a następnie weź 2 poszukiwaczy przygód z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie. Tymi poszukiwaczami przygód mogą być jedynie klerycy (👤) lub czarodzieje (🧙).

Właściciel. Weź 2 sztuki złota (🟡🟡) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.



DOM DOBRYCH TRUNKÓW

Poszukiwacze przygód odwiedzają tę gospodę przyciągani plotkami o ukrytym skarbie smoka, ale zostają tu ze względu na trunki.

Położenie. Dzielnica Południowa

Koszt. 3 sztuki złota

Akcja. Weź 1 wojownika (👤) i 1 dowolnego poszukiwacza przygód (👤?) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 1 wojownika (👤) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.



DOM KSIĘŻYCA

Ta ozłocona świątynia przyciąga pielgrzymów poszukujących łaski i mocy Selúne.

Położenie. Dzielnica Morska

Koszt. 3 sztuki złota

Akcja. Weź 1 kleryka (👤) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie oraz weź 1 odkrytą kartę misji z Gospody nad Urwiskiem.

Właściciel. Weź 2 sztuki złota (🟡🟡) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.



DROGOWSKAZ

Po prostu powiedz temu znakowi, dokąd chcesz się udać, a on wskaże ci drogę.

Położenie. Dzielnica Południowa

Koszt. 4 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy. Umieść 3 żetony PZ na tym kafelku.

Akcja. Usuń wszystkie żetony PZ z tego kafelka i zdobądź tyle samo PZ oraz weź 1 odkrytą kartę misji z Gospody nad Urwiskiem.

Właściciel. Otrzymujesz 2 PZ.



DZIEDZINIEC BŁAZNÓW

W zaułku między ulicami Jedwabną i Srebrną występowali niegdyś żonglerzy i komicy, lecz ostatnio stał się on dość niebezpieczny.

Położenie. Dzielnica Zamkowa

Koszt. 4 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy. Umieść 2 łotrów (👤) na tym kafelku.

Akcja. Weź wszystkich łotrów (👤) z tego kafelka i umieść ich w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 1 łotra (👤) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.

GWIAZDA ZOARA

Gwiazda Zoara to siedziba Gildii Skrybów, Pisarzy i Urzędników – miejsce, do którego udają się wszyscy zainteresowani sporządzeniem umów lub innych dokumentów.

Położenie. Dzielnica Handlowa

Koszt. 8 sztuk złota

Akcja. Wybierz pole zawierające agenta przeciwnika. Możesz użyć akcji tego pola tak, jakby to Twój agent został do niego przydzielony.

Właściciel. Otrzymujesz 2 PZ.

IGLICE PORANKA

Siedem złotych iglic zdobi tę świątynię znajdującą się w ogrodzie otoczonym murem i poświęconą bogu światu.

Położenie. Dzielnica Zamkowa

Koszt. 4 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy. Umieść 1 kleryka (👤) na tym kafelku.

Akcja. Weź wszystkich kleryków (👤) z tego kafelka i umieść ich w swojej karczmie.

Właściciel. Otrzymujesz 2 PZ.

KAMIENNY DOM

Siedziba Gildii Stolarzy, Dekarzy i Tynkarzy, która stała się niezwykle bogata dzięki staraniom szlachty robiącej wszystko, by przyćmić wille swoich sąsiadów.

Położenie. Dzielnica Południowa

Koszt. 4 sztuki złota

Akcja. Weź 1 sztukę złota (🟡) z puli zasobów za każdy kafelek budynku zaawansowanego w grze.

Właściciel. Weź 2 sztuki złota (🟡🟡) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.



MAGAZYN HELMSTARA

Ta pozornie legalna firma jest siedzibą jednego z najlepiej prosperujących paserów w Waterdeep, Chuldana Helmstara.

Położenie. Dzielnica Portowa

Koszt. 3 sztuki złota

Akcja. Weź 2 łotrów (2 czarne) i 2 sztuki złota (2 złote) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 1 łotra (1 czarny) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.



NOWY OLAMN

Ta uczelnia to jedno z najlepszych miejsc do nauki sztuki bardów. Znana jest na całym Wybrzeżu Mieczu.

Położenie. Dzielnica Zamkowa

Koszt. 8 sztuk złota

Akcja. Weź 2 łotrów (2 czarne) i 1 czarodzieja (1 fioletowy) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 1 łotra (1 czarny) albo 1 czarodzieja (1 fioletowy) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.



OGRÓD BOHATERÓW

W tym publicznym parku zawsze można spotkać poszukiwaczy przygód, którzy dzielą się opowieściami o swoich wyczynach.

Położenie. Dzielnica Morska

Koszt. 4 sztuki złota

Akcja. Weź 1 odkrytą kartę misji z Gospody nad Urwiskiem. Możesz natychmiast wypełnić tę misję. Jeśli to zrobisz, otrzymujesz dodatkowe 4 PZ oprócz nagród misji. (Nie otrzymujesz tych dodatkowych PZ, jeśli wypełnisz tę misję później).

Właściciel. Otrzymujesz 2 PZ.



PAŁAC WATERDEEP

Ten biały, marmurowy pałac jest lśniąącym symbolem władzy Lordów i siedzibą wielu ambasad.

Położenie. Dzielnica Zamkowa

Koszt. 4 sztuki złota

Akcja. Weź pionka ambasadora i umieść go w swojej puli agentów. Przydziel ambasadora zgodnie z zasadami przydzielania agentów na początku następnej rundy, zanim jakikolwiek gracz wykona swoją turę. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji „Budynki zaawansowane” na str. 22.

Właściciel. Otrzymujesz 2 PZ.





PĘCINOWY DZIEDZINIEC

Położony na północ od Zamku Waterdeep dziedziniec służy jako miejsce postoju dla konnych patroli Gwardii Miejskiej, a także jako improwizowana sala koncertowa dla ćwiczących bardów.

Położenie. Dzielnica Zamkowa

Koszt. 8 sztuk złota

Akcja. Weź 2 wojowników (2 gold) i 1 czarodzieja (1 purple) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 1 wojownika (1 gold) albo 1 czarodzieja (1 purple) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.



PLAC KARAWAN

Na ten otwarty plac często przybywają karawany, a wraz z nimi sprawni wojownicy poszukujący pracy.

Położenie. Dzielnica Południowa

Koszt. 4 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy. Umieść 2 wojowników (2 gold) na tym kafelku.

Akcja. Weź wszystkich wojowników (1 gold) z tego kafelka i umieść ich w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 1 wojownika (1 gold) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.



PRZEMYSK

Przemysłowcy wykorzystywali tę krótką alejkę, aby przewozić towary pod nosem Gwardii Miejskiej.

Położenie. Dzielnica Morska

Koszt. 4 sztuki złota

Akcja. Weź 1 wojownika (1 gold), 1 łotra (1 black) i 2 sztuki złota (2 gold) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 1 wojownika (1 gold) albo 1 łotra (1 black) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.



PRZYSTAŃ PRZEMYTNIKA

To prywatna przystań domniemanego Lorda Waterdeep, Mirta Lichwiarza.

Położenie. Dzielnica Zamkowa

Koszt. 4 sztuki złota

Akcja. Wydaj 2 sztuki złota (2 gold), a następnie weź 4 poszukiwaczy przygód z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie. Tymi poszukiwaczami przygód mogą być jedynie wojownicy (1 gold) lub łotry (1 black).

Właściciel. Weź 2 sztuki złota (2 gold) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.



PÓŁNOCNA BRAMA

Wszelka wymiana handlowa między Waterdeep a górniczym miastem Mirabar siłą rzeczy przechodzi przez Północną Bramę.

Położenie. Dzielnica Północna

Koszt. 3 sztuki złota

Akcja. Weź 1 dowolnego poszukiwacza przygód (??) i 2 sztuki złota (☐☐) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.

Właściciel. Otrzymujesz 2 PZ.

SMOCZA WIEŻA

W tej posępnej wieży mieszka tajemniczy czarodziej Maaril.

Położenie. Dzielnica Morska

Koszt. 3 sztuki złota

Akcja. Weź 1 czarodzieja (🜔) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie oraz dobierz 1 kartę intrygi.

Właściciel. Dobierz 1 kartę intrygi.

TRZY PERŁY

Ten ekskluzywny klub nocny zawdzięcza swoją nazwę pierwotnej cenie zakupu: trzem czarnym perłom wyrwanym z kostiumu tancerki.

Położenie. Dzielnica Portowa

Koszt. 4 sztuki złota

Akcja. Zwróć 2 swoich dowolnych poszukiwaczy przygód (???) do puli zasobów. Następnie weź 3 dowolnych poszukiwaczy przygód (???) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 2 sztuki złota (☐☐) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.

WIEŻA SZCZĘŚCIA

Koszty budowy tej świątyni Tymory zostały szybko pokryte z datków od tych, którzy szczęśliwie przetrwali wyprawę w głąbiny Podgóry.

Położenie. Dzielnica Morska

Koszt. 8 sztuk złota

Akcja. Weź 1 kleryka (👤) i 2 łotrów (👤👤) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 1 kleryka (👤) albo 1 łotra (👤) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.



WIEŻA ZAKONU

Ta imponująca budowla jest siedzibą Czujnego Zakonu Magów i Obrońców.

Położenie. Dzielnica Zamkowa

Koszt. 4 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy. Umieść 1 czarodzieja (🜔) na tym kafelku.

Akcja. Weź wszystkich czarodziejów (🜔) z tego kafelka i umieść ich w swojej karczmie.

Właściciel. Dobierz 1 kartę intrygi.



ZIEJĄCY PORTAL

Ta słynna gospoda, będąca jedynym znanym publicznym wejściem do Podgóry, przyciąga poszukiwaczy przygód wszelkiego rodzaju.

Położenie. Dzielnica Zamkowa

Koszt. 4 sztuki złota

Akcja. Weź 2 dowolnych poszukiwaczy przygód (???) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 1 dowolnego poszukiwacza przygód (??) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.



ZŁOTY RÓG

W tej jaskini hazardu główną nagrodą jest złoty róg wypełniony tajemniczymi bogactwami.

Położenie. Dzielnica Handlowa

Koszt. 4 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy. Weź 4 sztuki złota (☐☐☐☐) z puli zasobów i umieść je na tym kafelku.

Akcja. Weź całe złoto (☐) z tego kafelka i umieść je w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 2 sztuki złota (☐☐) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.

ZAŁĄCZNIK 2. AGENCI

Lordowie Waterdeep zatrudniają agentów różnych organizacji, aby osiągać swoje cele. Agenci ci odpowiadają kolorom graczy.



GWARDIA MIEJSKA

Waterdeep jest chronione przez własną armię żołnierzy, którzy patrolują miasto i okoliczne tereny. Gwardia Miejska zapewnia również ochronę Piergeironowi Paladinsonowi i odwiedzającym miasto dostojnikom.

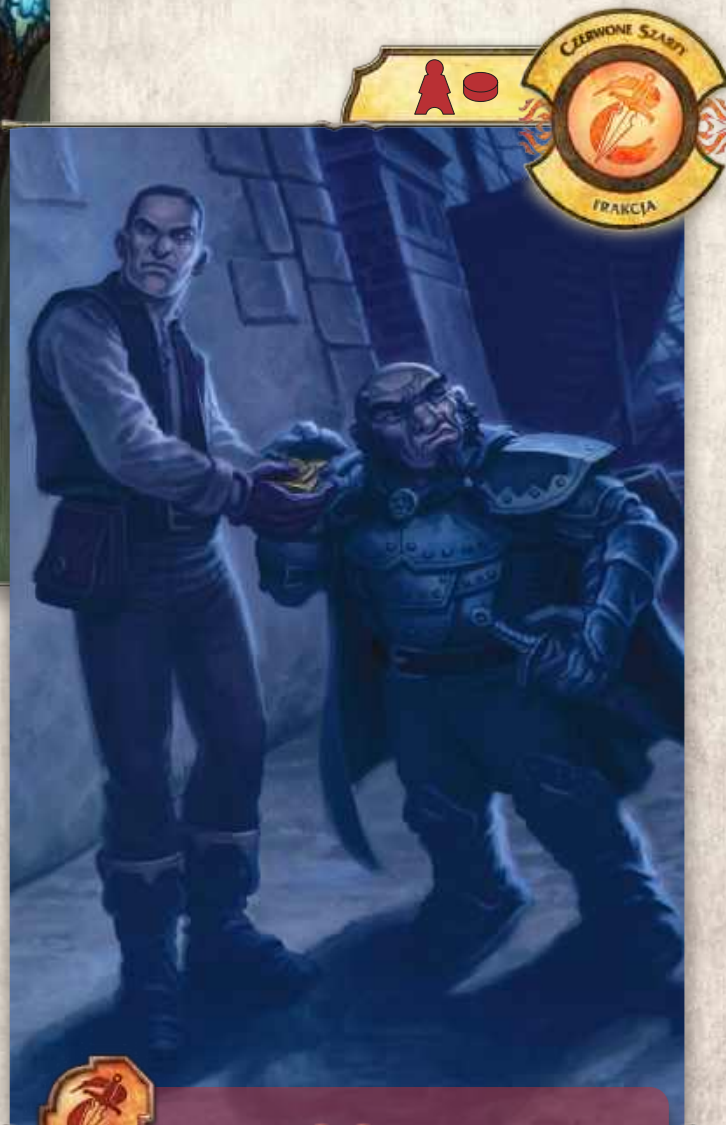
RYCERZE TARCZY

Rycerze Tarczy udają konsorcjum kupców i szlachty, a w rzeczywistości zajmują się handlem informacjami. Wpływy organizacji rozciągają się wzdłuż Wybrzeża Mieczy i daleko w głąb lądu.



HARFIARZE

To tajne stowarzyszenie zostało założone dawno temu przez przywódców elfów za radą legendarnego czarodzieja Elminstera. Walczy o wolność jednostki, starając się przy tym zachować równowagę między cywilizacją i naturą.



CZERWONE SZARFY

Czerwone Szarfy to mistrzowie intryg, którzy chronią najbardziej niebezpieczne dzielnice Waterdeep. Ukrywają tych, którzy muszą uciekać, i znajdują tych, którzy chcą pozostać w ukryciu.

SREBRNE GWIAZDY

Ci oddani orędownicy bogini księżycy, Selûne, nieustrudzenie działają na rzecz wolności i pokoju, nawet wśród odwiecznych wrogów. Gardzą niewolnictwem i brzydzą się nieumarłymi.

ZAŁĄCZNIK 3. LORDOWIE WATERDEEP

Lordowie Waterdeep tworzą tajną radę, która od wieków rządzi miastem. W miejscach publicznych zawsze noszą maski i peleryny, aby ukryć wszelkie szczegóły, które mogłyby umożliwić ich identyfikację. Pochodzą ze wszystkich warstw społecznych: są wśród nich kupcy, szlachcice, czarodzieje i zwykli robotnicy.

W grze *Lordowie Waterdeep* ci tajemniczy władarze są reprezentowani przez karty. Tożsamość Lordów pozostają tajemnicą do końca gry, gdy przeprowadzone zostanie końcowe punktowanie. Każdy Lord Waterdeep ma własne plany, które są reprezentowane przez dodatkowe PZ przyznawane za realizację określonych celów.



Larissa, znana ze swoich ekstrawaganckich przyjęć dworskich i talentu do odnajdowania się w każdej sytuacji, wykorzystuje wizerunek kurtyzany, aby ukryć swoje umiejętności pozyskiwania informacji.



LARISSA NEATHAL

Na koniec gry otrzymujesz **6** za każdy Twój budynek.

™ & ©2026 Wizards of the Coast LLC. 6/11

Sammereza, przez przyjaciół zwany Sammer, jest mistrzem handlu, a jego bystrzym oczom nie umknie najmniejszy szczegół.



SAMMEREZA SULPHONTIS

Na koniec gry otrzymujesz **4** za każdą wypełnioną przez Ciebie misję magii i misję handlu.

™ & ©2026 Wizards of the Coast LLC. 11/11

Piergeiron to rozważny i honorowy człowiek. Często udaje niezbyt rozgarniętego, aby uspić czujność swoich wrogów.



PIERGEIRON PALADINSON

Na koniec gry otrzymujesz **4** za każdą wypełnioną przez Ciebie misję wiary i misję walki.

™ & ©2026 Wizards of the Coast LLC. 12/11

Osobom postronnym Mirt wydaje się zwykłym pijakiem i pieniaczem. Są to jednak pozory ukrywające jego prawdziwą przebiegłość i inteligencję.



MIRT LICHWIARZ

Na koniec gry otrzymujesz **4** za każdą wypełnioną przez Ciebie misję handlu i misję wiary.

™ & ©2026 Wizards of the Coast LLC. 7/11

Prawdziwy Nindil był dobrodusznym, powszechnie lubianym niziołkiem, który został zastąpiony przez doppelgangera imieniem Hlaavin.



NINDIL JALBUCK

Na koniec gry otrzymujesz **4** za każdą wypełnioną przez Ciebie misję wiary i misję podstęp.

™ & ©2026 Wizards of the Coast LLC. 8/11

Agresywna i nieustraszona była złodziejka znana jako „Kotka”. Wnosi do grona Lordów Waterdeep pragmatyzm i wiedzę o zwykłych mieszkańcach miasta.



NYMARA SCHEIRON

Na koniec gry otrzymujesz **4** za każdą wypełnioną przez Ciebie misję handlu i misję podstępu.

™ & ©2026 Wizards of the Coast LLC. 9/11

ZAŁĄCZNIK 4. OBJAŚNIENIA

Poniższe objaśnienia dotyczą nietypowych sytuacji, które mogą wystąpić podczas gry.

BUDYNKI ZAAWANSOWANE

Gwiazda Zoara. Gdy gracz wybierze zajęte pole akcji w Porcie Waterdeep, wykonuje instrukcje dotyczące Portu Waterdeep, ale nie przydziela ponownie swojego agenta z Gwiazdy Zoara na koniec rundy.

Ogród Bohaterów. Nie można wypełnić misji dobranej w tym budynku, jeśli ma się nieukończoną misję obowiązkową.

Pałac Waterdeep. Jeśli przydzieli się ambasadora do Portu Waterdeep, nie można go ponownie przydzielić pod koniec rundy. (Łatwo o tym zapomnieć!)

Gdy przydziela się agenta do Pałacu Waterdeep, ambasador może być już przydzielony do jakiegoś pola akcji. W takim wypadku należy zabrać ambasadora z pola akcji, do którego został przydzielony. Dzięki temu pole akcji zajmowane pierwotnie przez ambasadora staje się dostępne do przydzielania agenta.

Jeśli inny gracz przydzieli agenta do Pałacu Waterdeep po tym, jak ambasador został wzięty, ale zanim został przydzielony, nie uzyska żadnych korzyści z tej akcji.

Gracz przydziela ambasadora przed innymi graczami, nawet jeśli sam ma znacznik pierwszego gracza. W takim wypadku przydziela ambasadora, a następnie natychmiast przydziela innego agenta.

Jeśli Pałac Waterdeep opuści grę, ambasador również ją opuszcza. (Dzięki temu może pojawić się miejsce na przydzielenie agenta).

Gracz nie otrzymuje korzyści właściciela za przypisanie ambasadora do budynku, który sam kontroluje. Po przydzieleniu ambasador jest traktowany przez wszystkich graczy jak agent przeciwnika.

MISJE

Badaj chronomancję. Jeśli gracz wypełni tę misję po ponownym przydzieleniu agenta z Portu Waterdeep, natychmiast przydziela zwróconego agenta. Nie można przydzielić tego agenta do Portu Waterdeep.

Odzyskaj kulę Magistra. Gdy agent zostanie przydzielony do zajętego pola akcji w Porcie Waterdeep, gracz przydziela go ponownie natychmiast po agencji przeciwnika znajdującym się na wspólnym polu.

Zwerbuj przybocznego. Przyboczny liczy się jako jeden z agentów gracza.

KARTY INTRYG

22

Próbki towarów. Jeśli w tej samej rundzie zagrano drugą kartę „Próbki towarów”, drugi agent nie może zostać przydzielony do budynku w Siedzibie Budowniczych, w którym znajduje się już inny agent.

Jeśli ktoś kupi budynek, do którego przydzielono agenta za pomocą tej karty, pole akcji zakupionego budynku pozostaje zajęte do momentu usunięcia tego agenta.

Zmiana planów. Gracz musi odrzucić jedną ze swoich niewypełnionych misji. Inni gracze, którzy zdecydują się odrzucić misję za PZ, muszą wybrać jedną ze swoich niewypełnionych misji.

SŁOWNICZEK

Oto krótka lista słów i zwrotów, które mają szczególne znaczenie w grze *Lordowie Waterdeep*.

Agent. Gracze przydzielają swoich agentów do pól akcji w budynkach, aby użyć ich efektów. (Zob. „Przydzielenie agenta” str. 8).

Ambasador. Specjalny agent, którego można zdobyć, przydzielając agenta do Pałacu Waterdeep.

Atak. Rodzaj karty intrygi, która szkodzi innym graczom. (Zob. „Zagranie karty intrygi” str. 9).

Budynek/kafelek budynku. Na planszy znajduje się dziewięć budynków podstawowych, a gracze mogą kupić dodatkowe budynki zaawansowane i wprowadzić je do gry. Kafelki budynków zawierają pola akcji, do których przydzielani są agenci. (Zob. „Budynki” str. 6).

Karczmia. Na tym obszarze przebywają wynajęci przez gracza poszukiwacze przygód, dopóki nie wykorzysta ich do wypełnienia misji. W karczmie przechowuje się także złoto.

Karta. W grze *Lordowie Waterdeep* występują trzy różne rodzaje kart: intryg, Lordów i misji. (Zob. „Karty” str. 7).

Karta intrygi. Karty te dobiera się przez przydzielenie agenta do Zamku Waterdeep. (Inne efekty gry również mogą pozwolić na dobranie karty intrygi). Zagranie karty intrygi jest możliwe po przydzieleniu agenta do Portu Waterdeep.

Karta Lorda. Każdy gracz przyjmuje rolę Lorda Waterdeep reprezentowanego przez kartę Lorda. Tożsamość Lorda pozostaje tajemnicą do końca gry. Każda karta Lorda zapewnia dodatkowe PZ za wypełnienie określonych misji.

Karta misji. Na tych kartach przedstawione są misje, które wypełniają gracze, aby zdobyć PZ i inne nagrody. Na początku gry w Gospodzie nad Urwiskiem znajdują się 4 odkryte karty misji, które gracze mogą zdobyć poprzez przydzielenie agentów do tego budynku. W trakcie rozgrywki będą się tutaj pojawiać nowe misje.

Misja. Podczas gry gracze wypełniają misje, aby zdobyć punkty zwycięstwa i inne nagrody. (Zob. „Wypełnienie misji” str. 10).

Aktywna misja. Wszystkie odkryte misje znajdujące się przed graczem, które nie zostały jeszcze wypełnione, to aktywne misje.

Misja obowiązkowa. Rodzaj karty intrygi, która zmusza innego gracza do wypełnienia niewielkiej, ale niezwykle naglącej misji przed jakąkolwiek inną.

Misja specjalna. Misja zapewniająca oprócz zwykłej nagrody również stałą korzyść.

Nagroda. Po wypełnieniu misji gracz otrzymuje nagrodę określoną na karcie. Nagrodami zwykle są PZ, ale mogą być to także inne korzyści. Nagroda przyznawana jest jednorazowo, natychmiast po wypełnieniu misji.

Pole akcji. Każdy budynek ma 1 lub więcej pól akcji, do których gracze przydzielają swoich agentów. Gdy gracz przydziela agenta do pola akcji, natychmiast wykonuje określoną akcję.

Ponowne przydzielenie. Po przydzieleniu wszystkich agentów w rundzie należy kolejno usunąć wszystkich agentów przydzielonych do Portu Waterdeep i przydzielić ich do pozostałych na planszy wolnych pól akcji. (Zob. „Port Waterdeep” str. 9).

Poszukiwacz przygód. Misję wypełnia się, wysyłając na nie wymaganych poszukiwaczy przygód ze swojej karczmy. Istnieją 4 rodzaje poszukiwaczy przygód reprezentowane przez drewniane kostki: czarodzieje, klerycy, łotry i wojownicy.

Przyboczny. Specjalny agent, którego gracz dodaje do swojej puli agentów po wypełnieniu misji „Zwerbuj przybocznego”.

Przydzielanie. Gracz przydziela agenta, umieszczając go na polu akcji budynku. (Zob. „Przydzielenie agenta” str. 8).

Profit. Rodzaj kart intrygi, które pomagają graczowi. (Zob. „Zagranie karty intrygi” str. 9).

Pula agentów. Obszar, w którym gracz trzyma swoich nieprzydzielonych agentów. Na koniec rundy wszyscy agenci wracają do puli gracza.

Pula zasobów. W puli zasobów znajdują się poszukiwacze przygód, złoto i żetony PZ dostępne dla graczy.

Punkty zwycięstwa (PZ). Gracz otrzymuje punkty zwycięstwa głównie za wypełnianie misji. Inne efekty gry również mogą zapewnić PZ.

Runda. Rozgrywka toczy się przez 8 rund. Podczas każdej rundy gracze rozgrywają po kolei tury, przydzielając swoich agentów do pól akcji na planszy i wypełniając misje.

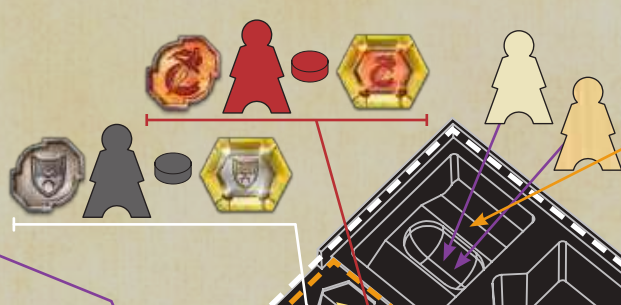
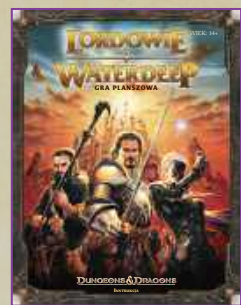
Tura. Podczas każdej rundy gracze rozgrywają swoje tury. Rundę rozpoczyna osoba mająca znacznik pierwszego gracza, a następnie kolej przechodzi na osobę po jej lewej stronie itd. Podczas swojej tury gracz przydziela agenta do pola akcji i może wypełnić misję. (Zob. „Akcje w turze” str. 8).

Zajęte/wolne. Pole, do którego przydzielono agenta, jest zajęte. Do już zajętego pola nie można normalnie przydzielić innego agenta i trzeba wybrać wolne pole (takie, które nie zawiera innych agentów).

Złoto. Gracze wydają złoto, aby kupować budynki, wypełniać określone misje i płacić za różne efekty w grze.

Umieść instrukcję na planszy.

PRZECHOWYWANIE ELEMENTÓW GRY



Umieść karty intryg nad pionkami ambasadora i przybocznego.

Umieść karty Lordów na kafelkach budynków zaawansowanych.



Umieść karty misji nad znacznikiem pierwszego gracza.



Umieść złożoną planszę na pozostałych komponentach.



Umieść wszystkie planszki graczy nad komponentami frakcji.



KOMPENDIUM ZASAD

To kompendium zawiera podsumowanie zasad gry i jej przebiegu.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę należy rozłożyć i umieścić na środku obszaru gry.

Następnie każdy gracz wybiera kolor i bierze agentów w tym kolorze w liczbie zależnej od liczby graczy.

Liczba graczy	Agenci gracza
2	4
3	3
4	2
5	2

Każdy gracz umieszcza również 1 dodatkowego agenta swojego koloru na wyznaczonym miejscu w pobliżu pola 5. rundy toru rund.

Każdy gracz umieszcza swój znacznik punktów na torze punktacji na polu oznaczonym „0”.

Kostki poszukiwaczy przygód i złoto należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy – tworzą pulę zasobów.

Stos budynków, talię misji i talię intryg należy umieścić w odpowiednich miejscach na planszy gry.

Należy dobrać 3 kafelki budynków i umieścić je odkryte na 3 polach w Siedzibie Budowniczych.

Każdy gracz bierze planszatkę gracza.

Każdy gracz otrzymuje 1 zakrytą kartę Lorda.

Każdy gracz otrzymuje 2 odkryte karty misji. Następnie należy umieścić 1 odkrytą kartę misji na każdym z 4 pól Gospody nad Urwiskiem.

Każdy gracz otrzymuje 2 zakryte karty intryg.

Na każdym polu toru rund należy umieścić 3 żetony PZ.

Gracz, który ostatnio odwiedził inne miasto, rozpoczyna grę i otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Pierwszy gracz otrzymuje 4 sztuki złota. Każdy gracz otrzymuje o 1 sztukę złota więcej niż osoba po jego prawej stronie, aż wszyscy otrzymają początkowe złoto.

PRZEBIEG GRY

Na początku każdej rundy należy usunąć żetony PZ z odpowiadającego jej pola na torze rund i położyć po 1 z nich na każdym odkrytym budynku w Siedzibie Budowniczych. Następnie należy rozpatrzyć wszystkie efekty początku rundy na wszystkich budynkach w grze.

(Jeśli jest to 5. runda, każdy gracz otrzymuje dodatkowego agenta, którego pionek znajduje się w pobliżu pola 5. rundy).

Gracze po kolei rozgrywają swoje tury, począwszy od osoby ze znacznikiem pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Gdy wszyscy agenci zostaną przydzieleni (i ewentualnie ponownie przydzieleni z Portu Waterdeep; patrz poniżej), runda dobiega końca. Agenci wszystkich graczy wracają do ich puli.

Gra kończy się po 8 rundach. Na koniec 8. rundy należy przeprowadzić końcowe punktowanie dla każdego gracza.

AKCJE W TURZE

Jeśli podczas swojej tury gracz ma agentów dostępnych do przydzielenia, musi wykonać pierwszą akcję, a następnie może wykonać drugą.

1. Przydzielenie agenta

2. Wypełnienie misji

Przydzielenie agenta. Gracz umieszcza 1 agenta ze swojej puli na wolnym polu akcji któregoś z budynków. Nie można pominąć swojej tury, jeśli ma się dostępnych agentów w puli.

Jeśli gracz nie ma już agentów do przydzielenia, nie może wykonać tury. Kolejka przechodzi na następnego gracza, aż przydzieleni zostaną wszyscy agenci.

Ponowne przydzielenie agenta. Gdy wszyscy agenci zostali już przydzieleni w tej rundzie, każdy gracz mający agenta w Porcie Waterdeep ponownie przydziela go do innego wolnego pola akcji.

Gracze ponownie przydzielają agentów po kolei, zaczynając od pola akcji oznaczonego „1”.

Wypełnienie misji. Po przydzieleniu lub ponownym przydzieleniu agenta gracz może wypełnić 1 misję, płacąc wymaganą liczbę odpowiednich poszukiwaczy przygód i sztuk złota.

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Na koniec gry każdy gracz zlicza PZ i odpowiednio przesuwą swój znacznik punktacji.

Każdy poszukiwacz przygód w Twojej karczmie 1 PZ

Każde 2 sztuki złota w Twojej karczmie (zaokrąglając w dół) 1 PZ

Karta Lorda Zgodnie z opisem na karcie

Zwycięzcą jest gracz mający najwięcej PZ po końcowym punktowaniu. W przypadku remisu zwycięża gracz mający najwięcej złota.

