



INSTRUKCJA

TŁUMACZENIE --- ADAM „pan_satyros” SŁOWIŃSKI & JACEK „palladinus” SZMANIA
FORMATOWANIE, SKŁAD, KOREKTA --- KUBA „Gizmoo” NIEŚCIEROW

SPIS TREŚCI	2
Wprowadzenie	2
Przygotowanie	3
o <i>Plansza</i>	3
o <i>Agenci</i>	3
o <i>Znaczniki punktów</i>	4
o <i>Mata gracza</i>	4
o <i>Poszukiwacze przygód</i>	4
o <i>pozostałe elementy</i>	5
o <i>budynki</i>	5
o <i>karty</i>	6
Przebieg rozgrywki / sekwencje gry	7
o <i>rozpoczęcie rundy / początek</i>	7
o <i>akcje w turze</i>	7
o <i>przydzielanie agentów</i>	8
o <i>wypełnianie zadań</i>	9
o <i>koniec rundy</i>	11
Zakończenie gry	11
o <i>Ostatnie punktowanie</i>	11
Dodatek 1: Budynki	12
Dodatek 2: Agenci	14
Dodatek 3: Lordowie Waterdeep	14
Dodatek 4: Wyjaśnienia	16
Słowniczek	17

WPROWADZENIE

Witaj w Waterdeep, mieście bogactwa!

Jesteś Lordem Waterdeep, jednym z tajemniczych władców tego wielkiego miasta. Dzięki swoim agentom, rekrutujesz poszukiwaczy przygód, którzy pomogą ci w realizacji wielu zadań i osiągnięciu własnych celów.

Wszyscy Lordowie Waterdeep mają w sercu bezpieczeństwo swojego miasta, lecz każdy z nich ma również swoje własne plany. Czy dzięki "ciemnym interesom", najemnikom i przekupstwom pokierujesz miastem tak, by stać się największym z Lordów Waterdeep.

ELEMENTY GRY

Plansza

Instrukcja

Wypraska

5 mat graczy

100 kostek poszukiwaczy przygód:

- 25 kostek kapłanów (białe)
- 25 kostek wojowników (pomarańczowe)
- 25 kostek łotrzyków (czarne)
- 25 kostek czarodziejów (purpurowe)

33 drewniane elementy:

- 5 znaczników punktów
- 25 Agentów (pięć każdego koloru)
- 1 Ambasador
- 1 Porucznik
- znacznik pierwszego gracza

121 kart

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

170 tekturowych elementów:

- 24 płytki budynków
- 45 znaczników kontroli budynków (dziewięć każdego koloru)
- 60 złotych żetonów
- 50 o nominale 1
- 10 o nominale 5
- 36 żetonów punktów zwycięstwa
- 5 żetonów reprezentujących 100 punktów zwycięstwa

JAK WYGRAĆ?

Gra Lordowie Waterdeep toczy się przez osiem rund. Wygrywa gracz, który na końcu rundy finałowej posiada największą liczbę punktów.

PRZYGOTOWANIE

Zanim przystąpisz do rozgrywki, musisz poświęcić chwilę na przygotowania.

PLANSZA

Plansza przedstawia dzielnicę miasta Waterdeep. Blisko dolnej krawędzi planszy, znajdują się tor, na którym zaznacza się upływające rundy, natomiast wzdłuż zewnętrznej krawędzi przebiega tor punktacji. Rozłóż i umieść planszę na środku stołu w niewielkiej odległości od wszystkich graczy.

AGENCI

Jako Lord Waterdeep decydujesz gdzie przydzielić swoich agentów, którzy będą reprezentować twoje interesy w mieście. Każdy z agentów należy do jednej z pięciu tajnych organizacji, każda z nich reprezentowana jest w grze przez odpowiedni kolor figurek.

Każdy z graczy wybiera kolor organizacji, a następnie dobiera liczbę Agentów zgodnie z poniższą tabelą:

Liczba graczy	2	3	4	5
Ilość agentów	4	3	2	2

Dobrani agenci tworzą twoją pulę agentów. Połóż ich na swojej macie w obszarze puli agentów.

KOLORY AGENTÓW:

żółty: Rycerze Tarczy

czarny: Straż Miejska

niebieski: Bractwo Srebrnych Gwiazd

zielony: Harfiarze

czzerwony: Czerwone Szarfy

Każdy gracz umieszcza jednego dodatkowego agenta w pobliżu piątego pola toru rund. Szóste (szare) pole zostanie użyte w przyszłych dodatkach do gry.

Dodatkowo gra zawiera dwóch neutralnych agentów: Ambasadora i Porucznika. Nie podlegają oni bezpośredniej kontroli żadnego z graczy, jednak mogą zostać dodani do puli gracza poprzez efekty gry.

ZNACZNIKI PUNKTÓW

Każdy gracz posiada okrągły, drewniany znacznik, który kolorem odpowiada jego agentom i organizacji. Umieśćcie znaczniki punktów na torze punktacji na polu z oznaczonym cyfrą "0". Znaczniki reprezentujące 100 punktów zwycięstwa są używane kiedy znacznik punktów minie pole "0" na torze punktacji.

MATA GRACZA

Każdy gracz otrzymuje matę gracza, która kolorem odpowiada jego agentom. Pomaga to w śledzeniu aktualnie posiadanej przez graczy liczby zasobów.

Obszary na macie gracza:

- Pula agentów: to tu przechowujesz nieprzydzielonych jeszcze agentów (patrz: "Przydzielanie agenta" na stronie 8). Pod koniec każdej rundy wszyscy przydzieleni Agenci wracają do puli gracza.
- Ukończone zadania: Kiedy wykonasz zadanie, umieść kartę zadania w obszarze "Ukończonych zadań" (mata gracza). Zasady dotyczące wykonywania zadań znajdziesz na stronie 9.
- Tawerna: Na tym obszarze pozostają wynajęci przez ciebie poszukiwacze przygód, dopóki nie użyjesz ich do wypełnienia zadania. W Tawernie przechowywane jest również złoto.

POSZUKIWACZE PRZYGÓD

Twoi agenci wynajmują poszukiwaczy przygód - szlachetnych bohaterów lub zwykłych najemników, aby ci wykonywali różne zadania.

Istnieją cztery typy poszukiwaczy przygód, reprezentowane przez drewniane kostki: Kapłani (biały), Wojownicy (pomarańczowy), Łotrzykowie (czarny), Czarodzieje (purpurowy). Poszczególne misje wymagają poszukiwaczy przygód różnych profesji.

Wraz ze złotem (patrz niżej), kostki te tworzą zasoby. Umieść je nieopodal planszy w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Jeżeli w zasobach nie ma wystarczającej liczby poszukiwaczy przygód wymaganego typu, możesz dobrać jedynie taką liczbę jaka jest dostępna (*np. zgodnie z poleceniem masz dobrać 3 Wojowników. W zasobach dostępni są tylko 2 wojownicy, więc dobierasz 2 wojowników*).

POZOSTAŁE ELEMENTY

Gra Lordowie Waterdeep zawiera również inne elementy opisane poniżej:

ZNACZNIKI KONTROLI BUDYNKÓW

Każdy gracz posiada pewną liczbę żetonów służących do oznaczania własności budynków, które nabył. Znaczniki te odpowiadają kolorem agentom gracza.

ZŁOTO

W Waterdeep nic nie przychodzi łatwo. Agenci potrzebują sporej ilości pieniędzy, by interes się kręcił. Złoto jest potrzebne by kupić budynek, realizować zadania i płacić za inne efekty gry. Złoto jest reprezentowane przez żetony o nominale 1 i 5. Są one częścią zasobów. Umieść je nieopodal planszy w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Wykonując zadania zdobywasz punkty zwycięstwa (PZ). Niewkupione budynki gromadzą punkty zwycięstwa, reprezentowane przez odpowiednie żetony. Ponadto niektóre budynki i inne efekty gry zapewniają punkty zwycięstwa (PZ).

Umieść 3 żetony PZ na każdym z pól toru rundy.

BUDYNKI

Plansza zawiera 9 podstawowych budynków, każdy z nich posiada jedno lub więcej pól akcji, do których można przydzielić Agentów. Patrz "Przydzielanie agenta" na stronie 8.

Plansza zawiera także miejsca na płytki budynków, które gracze mogą kupić i wprowadzić do gry. Aby rozpocząć grę, należy wylosować trzy płytki budynków i umieścić je na trzech polach w gildii budowniczych.

Pozostałe, zakryte płytki budynków tworzą stos, umieszczony w oznaczonym miejscu na planszy w pobliżu gildii budowniczych

- **Odczytywanie budynków**

Każdy budynek przedstawiony na planszy, czy też na płytce umieszczonej w gildii budowniczych zawiera ten sam rodzaj informacji. Patrz "Przydzielanie agenta" na stronie 8.

NAZWA: odszukaj ją w Dodatku 1 na stronie 12 by uzyskać dokładniejsze informacje o danym budynku.

KOSZT: ilość złota potrzebna do zakupu budynku; np. koszt wykupienia Magazynu Helmstara [Helmstar Warehouse] wynosi 3 sztuki złota.

OPIS: zasoby zapewniane przez budynek, którymi mogą być: poszukiwacze przygód, złoto, PZ, dociągnięcie karty i inne. Przykład: Helmstar Warehouse dostarcza 2 Łotrzyków i 2 sztuki złota.

WŁAŚCICIEL: gracz, który nabył budynek zyskuje wymienioną w tej sekcji korzyść, za każdym razem gdy inny gracz przydziela agenta do tego budynku (1 Łotrzyka w przypadku Helmstar Warehouse)

KARTY

Karty reprezentują zadania, jakie wykonują poszukiwacze przygód na twoich usługach, twoje podstępne manipulacje oraz tajne cele przybliżające cię do zwycięstwa..

KARTY LORDÓW

Waterdeep rządzi w tajemnicy wpływowe jednostki znane, jako Lordowie Waterdeep. Jedenaście kart Lordów Waterdeep (w skrócie "Karty Lordów") reprezentuje ich ukrytą tożsamość. Potasuj karty lordów, a następnie rozdaj każdemu z graczy po jednej, zakrytej karcie. Otrzymałą kartę zachowaj zakrytą - twoja tożsamość jest tajemnicą dla pozostałych graczy! Pozostałe karty lordów zwróć zakryte do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.

Każda karta Lorda dostarcza dodatkowe PZ za spełnieniu określonych celów w czasie rozgrywki, cele te zostały wymienione na karcie. Np. Grając jako Khelben Arunsun, pod koniec rozgrywki otrzymujesz dodatkowe 4 PZ za każde wypełnione zadanie typu Wiedza Tajemna lub Walka.

Dodatek 3: „Lordowie Waterdeep” na stronie 14 podsumowuje zdolności wszystkich Lordów.

KARTY ZADAŃ

Jako Lord Waterdeep możesz realizować swoje interesy poprzez wypełnianie zadań, które reprezentowane są przez Karty zadań. Bardziej szczegółowe informacje o wypełnianiu zadań znajdziesz na stronie 9.

Potasuj karty zadań i rozdaj grającym po dwie odkryte karty. Tworzą one pulę aktywnych zadań, każdego z graczy.

Następnie połóż po jednej odkrytej karcie zadania, na każdym z czterech obszarów Karczmy Cliffwatch. Pozostałe zakryte karty zadań tworzą talię zadań. Umieść talię w wyznaczonym miejscu na planszy w pobliżu Karczmy Cliffwatch.

KARTY INTRYG

Karty intryg pozwalają ci na potajemne manipulowanie innymi w celu poszerzenia własnych wpływów. Bądź jednak ostrożny, inni Lordowie Waterdeep są również biegli w intrygach.

Potasuj karty intryg i rozdaj dwie zakryte karty każdemu z graczy. Zachowaj te karty zakryte przed przeciwnikami. Bardziej szczegółowe informacje o zagrywaniu kart intryg znajdziesz na stronie 9. Pozostałe zakryte karty Intryg tworzą talię intrygi. Umieść talię w wyznaczonym do tego miejscu na planszy w pobliżu Przystani Waterdeep.

Ważne:

W każdym wypadku gdy gracz ma pociągnąć kartę, a stos kart danego rodzaju jest pusty, potasuj wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych tego typu, w ten sposób stwórz nową talię i umieść ją zakrytą w odpowiednim miejscu na planszy. Karty zadań, które zostały wypełnione przez któregoś z graczy nie są ponownie tasowane.

ROZPOCZĘCIE GRY

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio odwiedził inne miasto. Przydziel graczowi rozpoczynającemu znacznik pierwszego gracza.

Gracz rozpoczynający otrzymuje 4 sztuki złota. Gracz po jego lewej stronie otrzymuje 5 sztuk złota i tak dalej [tzn. każdy kolejny gracz otrzymuje o 1 sztukę złota więcej od poprzedniego w kolejności gracza] aż do momentu kiedy wszyscy gracze otrzymają złoto.

PRZEBIEG GRY

Gra Lordowie Waterdeep rozgrywana jest w rundach, w czasie których gracze na zmianę przydzielają swoich agentów do różnego rodzaju zadań (nie mylić z kartami zadań).

Gra kończy się po upływie 8 rund, a gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa (PZ) wygrywa.

POCZĄTEK RUNDY

Gra rozpoczyna się z trzema żetonami punktów zwycięstwa na każdym z pól toru rund, tak jak wspomniano w przygotowaniu. Żetony te wskazują, która runda jest aktualnie rozgrywana.

Na początku każdej rundy, usuń żetony z kolejnego pola toru rund i dodaj po jednym żetonie na każdy z odkrytych budynków w Gildii Budowniczych .

- *Przy zakupie/na początku rundy:* niektóre budynki mają specjalne polecenia, które należy wykonać przy ich zakupie lub/i na początku każdej rundy. Jeśli któryś z nich jest w grze, zastosuj się do poleceń każdego z nich. (Zobacz „dodatek 1: Budynki” na stronie nr 12).
- Jeśli wszystkie działania na początku rundy zostały wykonane, gracze mogą przystąpić do naprzemiennego wykonywania swoich tur, zaczynając od gracza rozpoczynającego.
- *Początek piątej rundy:* każdy gracz bierze agenta odpowiedniego koloru z pola obok toru rund i dodaje do swojej puli agentów. Ten dodatkowy agent będzie dostępny do końca gry.

TURY GRACZY

Tura każdego z graczy następuje po kolei, zaczynając od gracza ze znacznikiem „Pierwszego gracza”, w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara. W czasie swojej tury, jeśli masz dostępnego agenta, możesz wykonać jedną lub dwie z następujących akcji:

1. przydzielenie agenta
2. wypełnienie zadania

PRZYDZIELENIE AGENTA

Jeśli masz w swojej puli agentów, musisz przydzielić jednego z nich. Aby to zrobić, połóż go na niezajętym polu akcji jednego z budynków podstawowych lub takich, które zostały dołożone w trakcie gry. Nie możesz ustawić agenta na polu akcji, na którym stoi inny agent (zarówno twój jak i przeciwnika), ani na budynku, który nie został jeszcze wybudowany.

Po przydzieleniu agenta, wykonaj wszystkie polecenia związane z tym polem akcji. Tę akcję możesz wykonać tylko raz.

W czasie swojej tury nie możesz spasować. Jeśli masz dostępnych agentów, musisz przydzielić jednego z nich. (Jedynie w nielicznych przypadkach, w których nie masz możliwości wykonania akcji, musisz spasować).

Jeśli nie masz już dostępnych agentów, nie możesz wykonywać akcji w swoich turach. Do końca danej rundy, akcje wykonują jedynie kolejni gracze z dostępnymi agentami.

Kilka budynków podstawowych posiada specjalne zasady opisane poniżej. Szczegółowe działanie wszystkich budynków znajdziesz w Dodatku 1: Budynki na stronie 12 oraz w spisie budynków zaawansowanych [osobny dokument].

GILDIA BUDOWNICZYCH

Gildia budowniczych pozwala na zakup płytki budynku, który może dodać nową akcję do gry. Za każdym razem, kiedy przydzielisz agenta do gildii budowniczych, wybierz jedną z dostępnych płytek budynków i zapłać jego koszt. Natychmiast zdobywasz PZ za ten budynek i kładziesz go na wolnym miejscu na planszy. Dołóż swój znacznik kontroli do zakupionej płytki, aby wskazywał, że jesteś jej właścicielem.

Po zakupie budynku, odkryj i dołóż na zwolnione pole kolejną płytkę z wierzchu stosu dostępnych budynków.

KORZYŚĆ DLA WŁAŚCICIELA: po dołożeniu nowego budynku na planszy, możliwe jest przydzielenie do niego agenta przez dowolnego z graczy (w kolejnych turach), w taki sam sposób jak do innych dostępnych budynków. W momencie, gdy gracz nie będący właścicielem danego budynku przydzieli do niego agenta, właściciel natychmiast otrzymuje z zasobów profit wskazany w sekcji "Właściciel" na płytce budynku. Wszystkich poszukiwaczy przygód i złoto uzyskane w ten sposób należy umieścić w tawernie (mata gracza) właściciela budynku.

KARCZMA CLIFFWATCH

Karczma Cliffwatch posiada trzy pola akcji zamiast jednego. Możesz przydzielić do niej więcej niż jednego ze swoich agentów, jeśli dostępne są wolne pola akcji (lecz nie więcej niż jednego agenta na turę).

POZYSKIWANIE ZADAŃ: na początku gry, budynek ten zawiera 4 odkryte karty zadań. Przydzielenie agenta do Karczmy Cliffwatch jest głównym sposobem pozyskania zadań. Możesz wybrać którekolwiek z dostępnych pól akcji, kiedy przydzielasz agenta do Karczmy Cliffwatch. Jednakże każde z pól akcji dostępnych w Karczmie Cliffwatch posiada nieco inny efekt, więcej informacji na stronie 12.

Kiedy dobierasz jedną z odkrytych kart zadań, natychmiast zastąp ją nową kartą dociągniętą z talii zadań.

PRYZSTAŃ WATERDEEP

Przystań Waterdeep posiada trzy pola akcji zamiast jednego. Możesz przydzielić do niej więcej niż jednego ze swoich agentów, jeśli dostępne są wolne pola akcji (lecz nie więcej niż jednego agenta na turę).

Przydzielenie agenta do jednego z pól wywołuje dwa działania:

1. ZAGRANIE KARTY INTRYGI: po przydzieleniu agenta do jednego z pól akcji w Przystani Waterdeep, musisz zagrać jedną kartę intrygi z ręki. Jeśli nie masz kart intryg, nie możesz przydzielić agenta do Przystani.

Kiedy zagrywasz kartę intrygi, wykonaj natychmiast wszystkie zawarte na niej polecenia - wywołane przez nią efekty stosuje się tylko jednorazowo.

Na przykład, Brak wiary zmusza każdego z przeciwników do usunięcia jednego kapłana z ich tawern, jeśli to możliwe. Nawet, jeśli przeciwnik ma więcej niż jednego kapłana, nie można zmusić go do usunięcia większej ich liczby za pomocą tej karty.

Każda z kart intryg należy do jednego, z trzech możliwych typów, są to:

- **Atak:** karty ataku przeszkadzają przeciwnikom, równocześnie (w większości przypadków) pomagając tobie. Na przykład, Brak wiary jest atakiem, który usuwa kapłanów przeciwnikom.
- **Korzyść:** te karty mają działanie przynoszące różnego rodzaju korzyści. *Na przykład, Wezwanie o pomoc pozwala pobrać wybrane zasoby z dostępnej puli.*
- **Zadanie obowiązkowe:** możesz zmusić przeciwnika do podjęcia mniej ważnej, lecz niecierpiącej zwłoki misji, przed ukończeniem pozostałych zadań. Zobacz „zadania obowiązkowe” na stronie 10.

2. PONOWNE PRYZDZIELENIE AGENTÓW: kiedy w danej rundzie wszyscy agenci zostaną przydzieleni, gracze posiadający agenta w Przystani Waterdeep, przydzielają ich na inne (wolne) pole akcji. W ten sposób gracze otrzymują dodatkową turę do przeprowadzenia.

Gracze kolejno przydzielają tych agentów zaczynając od pola akcji z numerem 1. Nie możesz ponownie przydzielić agenta do Przystani Waterdeep.

Niektóre zdarzenia w grze pozwalają również na ponowne przydzielenie agentów w trakcie gry (tzn. zanim aktualnie trwająca runda dobiegnie do fazy ponownego przydzielania agentów).

WYPEŁNIANIE ZADANIA

Po przydzieleniu agenta możesz wypełnić jedno zadanie. Każda karta zadania określa ilu i jakiego rodzaju poszukiwaczy przygód (oraz złota) będziesz potrzebował do wypełnienia przedstawionego na niej zadania.

Wypełnianie zadania nie jest obowiązkowe, jeżeli nie chcesz, nie musisz w danej turze podejmować się tej akcji. Pamiętaj jednak, że możesz wypełnić tylko jedno zadanie na turę, bez względu na to jak wielu agentów przydzieliłeś lub ponownie przydzieliłeś.

Chcąc wypełnić zadanie usuń niezbędną ilość poszukiwaczy przygód i złota ze swojej tawerny (mata gracza). Zwróć te elementy z powrotem do zasobów, a następnie pobierz wskazaną na karcie nagrodę.

ODCZYTYWANIE KARTY ZADANIA

TYP ZADANIA: Jest pięć różnych typów zadań: Wiedza tajemna, Pobożność, Łajdactwo, Walka, Handel. Typ zadania wskazuje, który rodzaj poszukiwaczy przygód jest najważniejszy w jego realizacji.

Typ zadania	Poszukiwacz przygód
Wiedza tajemna	Czarodziej
Pobożność	Kapłan
Łajdactwo	Łotrzyk
Walka	Wojownik
Handel	Rożnego rodzaju + złoto

Ważne: Każdy z Lordów Waterdeep zdobywa dodatkowe PZ za wypełnianie zadań określonych typów. Np. Khelben Arunsun zdobywa 4 dodatkowe PZ za każde ukończone zadanie typu wiedza tajemna lub walka.

WYMAGANIA: Każde zadanie wymaga do wypełnienia określonych środków (poszukiwaczy przygód i złota). Środki te przedstawione są za pomocą symboli na wszystkich kartach zadań w sekcji „Wymagania”. Np. zadanie [Spy on the House of Light] wymaga do wypełnienia 3 wojowników (3 żółte kostki), 2 łotrzyków (2 czarne kostki) i 2 sztuki złota.

NAGRODA: Wypełnione zadanie zapewnia graczowi, który tego dokonał nagrodę określoną na karcie zadania w sekcji „Nagroda”. Nagrodą są zazwyczaj PZ, lecz może ona również uwzględniać poszukiwaczy przygód i złoto. Dobierz odpowiednie elementy z zasobów i umieć w swojej tawernie.

Np. nagroda za zadanie [Spy on the House of Light] to 6 PZ i 6 sztuk złota. Natychmiast po wypełnieniu tego zadania dobierasz 6 sztuk złota z zasobów oraz przesuwasz swój znacznik punktów o 6 pól do przodu.

Zadanie przynosi wskazaną nagrodę tylko raz – w momencie gdy je wypełnisz. Po otrzymaniu nagrody, obróć kartę zadania rewersem ku górze i umieść na swojej macie w obszarze „Wypełnione zadania”.

ZADANIA OBOWIĄZKOWE

Zadania obowiązkowe to specjalny rodzaj kart Intryg, które możesz zagrać na przeciwnika w celu spowolnienia jego planów.

Kiedy zagrywasz kartę intrygi z zadaniem obowiązkowym, wybierz przeciwnika i połóż przed nim tę kartę. Gracz ten nie może podjąć się wypełnienia innego zadania, zanim nie wypełni zadania obowiązkowego.

Np. zadanie obowiązkowe [Stamp Out Cultists] wymaga do wypełnienia 1 kapłana, 1 wojownika i 1 łotrzyka, przynosząc zaledwie 2 PZ nagrody.

Po wypełnieniu zadania obowiązkowego umieść jego kartę na stosie odrzuconych kart Intryg.

ZADANIA FABULARNE

Zadania fabularne prócz nagrody za ich wypełnienie wprowadzają do gry efekty stałe. *Np. Recover the Magister's Orb posiada jednorazową nagrodę w postaci 6 PZ, jak również zapewnia efekt trwały o następującej treści: raz na rundę możesz przydzielić 1 agenta do pola akcji zajmowanego już przez agenta przeciwnika.*

Zadania fabularne są łatwe w identyfikacji, gdyż w przeciwieństwie do zwykłych zadań posiadają inny kolor tła, a także napis „Zadanie fabularne” pod ilustracją na karcie. Wypełniwszy zadanie fabularne umieść jego kartę odkrytą po prawej stronie swojej maty tak, by przypominała o swoim efekcie stałym.

KONIEC RUNDY

W momencie, gdy wszyscy agenci z przystani Waterdeep zostali ponownie przydzieleni aktualna runda dobiega końca. Pod koniec rundy wszyscy gracze zabierają swoich agentów z powrotem do własnej puli. Następnie gracz ze znacznikiem pierwszego gracza rozpoczyna następną rundę.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra dobiega końca się po 8 rundach. Pod koniec ostatniej rundy odbywa się końcowe punktowanie każdego z graczy.

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Każdy z graczy przelicza ile dodatkowych PZ zdobędzie, a następnie przesuwa swój znacznik o odpowiednią liczbę pól.

Każdy poszukiwacz przygód w twojej tawernie	1 PZ
Każde 2 sztuki złota w twojej tawernie (zaokrąglone w dół)	1 PZ
Karta lorda	zgodnie z tekstem na karcie

Gracz z największą ilością PZ wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej złota.

Dodatek 1: Budynki

W tej sekcji znajdziesz listę budynków, do których gracze przydzielają swoich agentów. Na planszy przedstawiono 9 podstawowych budynków oraz miejsca, na których gracze umieszczają płytki budynków zakupione podczas gry.

Budynki podstawowe: *Przydzielenie agenta do tych budynków jest możliwe od początku gry (tak długo jak dostępne są wolne pola akcji).*

<p>Sklep “Krainy Aurory” [Aurora’s Realms Shops]</p> <p><i>Sklepy “Krain Aurory” oferują towary ze wszystkich stron Faerûnu. Ten oddział jest zaledwie jednym z sześciu w mieście.</i></p> <p>Położenie: Dzielnica handlowa</p> <p>Akcja: Weź 4 sztuki złota z zasobów i umieść w swojej tawernie.</p>	<p>Gildia budowniczych [Builder’s Hall]</p> <p><i>Główna siedziba cechów kamieniarzy, murarzy, garncarzy i dekarzy. Pierwszy przystanek dla każdego pragnącego powiększyć chwałę wielkiego miasta Waterdeep.</i></p> <p>Położenie: Dzielnica południowa</p> <p>Początek rundy: Umieść 1 PZ z aktualnego pola toru rundy na każdym budynku dostępnym w gildii budowniczych.</p> <p>Akcja: Wybierz jeden z dostępnych budynków, zapłać jego koszt w sztukach złota, a następnie umieść pod swoją kontrolą (oznacz go znacznikiem kontroli) na wolnym polu planszy. Otrzymane żetony punktów zwycięstwa dodaj do swojego aktualnego wyniku, a następnie odłóż do zasobów. Dociągnij nowy budynek ze stosu i umieść na wolnym polu w gildii budowniczych.</p>
<p>Wieża Blackstaffa [Blackstaff Tower]</p> <p><i>Wieża Blackstaffa jest domem arcy maga Khelbena Blackstaffa i jego uczniów.</i></p> <p>Położenie: Dzielnica zamkowa</p> <p>Akcja: Weź 1 czarodzieja z zasobów i umieść w swojej tawernie.</p>	<p>Zamek Waterdeep [Castle Waterdeep]</p> <p><i>Tę potężną twierdzę na szczycie Góry Waterdeep widać z niemalże każdego zakątka miasta.</i></p> <p>Położenie: Dzielnica zamkowa</p> <p>Akcja: Weź znacznik pierwszego gracza i dobierz jedną kartę intrygi.</p>
<p>Karczma Cliffwatch [Cliffwatch Inn]</p> <p><i>Właściciel karczmy zna mnóstwo opowieści. Chodzą pogłoski, że piwnice tej karczmy łączą miejskie kanały z Podgórzem.</i></p> <p>Położenie: Dzielnica północna</p> <p>Akcja: Weź 1 odkrytą kartę zadania z Karczmy Cliffwatch, oraz 2 sztuki złota.</p> <p>Akcja: Weź 1 odkrytą kartę zadania z Karczmy Cliffwatch, oraz dobierz jedną kartę intrygi.</p> <p>Akcja: Usuń wszystkie dostępne w karczmie karty zadań, a następnie dobierz 4 nowe karty i umieść odkryte na wolnych polach. Weź 1 odkrytą kartę zadania z Karczmy Cliffwatch</p>	

<p>Pola Triumfu [Field of Triumph]</p> <p><i>Na tym ogromnym stadionie wystawiane są spektakularne widowiska wojenne.</i></p> <p>Położenie: Dzielnica morską</p> <p>Akcja: Weź 2 wojowników z zasobów i umieść w swojej tawernie.</p>	<p>Przystań Waterdeep [Waterdeep Harbor]</p> <p><i>Tej głębokiej zatoce Waterdeep zawdzięcza zarówno swoje bogactwo, jak i nazwę..</i></p> <p>Położenie: Doki</p> <p>Akcja: Zagraj 1 kartę intrygi z ręki.</p> <p>Ponowne przydzielenie Agentów: Po tym jak wszyscy Agenci w rudzie zostaną przydzieleni, każdy gracz posiadający Agenta na przystani Waterdeep ponownie przydzieli go do innego wolnego pola akcji zaczynając od Agenta na polu akcji nr 1, a następnie postępując zgodnie z kolejnością numerów.</p>
--	--

<p>Tawerna "Pod uśmiechniętym lwem" [The Grinning Lion Tavern]</p> <p><i>Tawernę zdobią trofea bitewne z każdego zakątka Faerûnu, lecz wszystkie z nich to podróbki.</i></p> <p>Położenie: Dzielnica północna</p> <p>Akcja: Weź 2 łotrzyków z zasobów i umieść w swojej tawernie.</p>	<p>Cokół [The Plinth]</p> <p><i>Ta podobna do iglicy wieża jest miejscem dla kultów, które nie posiadają w mieście osobnych świątyń.</i></p> <p>Położenie: Dzielnica handlowa</p> <p>Akcja: Weź 1 kapłana z zasobów i umieść w swojej tawernie.</p>
--	--

Budynki zaawansowane: 24 płytki budynków przedstawiają budynki zaawansowane, które gracze mogą zakupić. Podczas rozgrywki w gildii budowniczych do kupienia zawsze dostępne są 3 odkryte płytki budynków. Wszystkie opisy budynków zawierają nieco informacji fabularnych, takich jak dzielnica, w której dana budowla się znajduje. Opis ten nie ma wpływu na rozgrywkę i nie wymusza miejsca umieszczenia budynku na planszy.

Właściciel: w momencie, gdy gracz nie będący właścicielem danego budynku przydzieli do niego agenta, właściciel natychmiast otrzymuje z zasobów profit wskazany w sekcji "Właściciel" na płytce budynku. Wszystkich poszukiwaczy przygód i złoto uzyskane w ten sposób należy umieścić w tawernie właściciela budynku.

Dodatek 2: Agenci

Aby osiągnąć swoje cele Lordowie Waterdeep zatrudniają agentów różnych organizacji. Agenci odpowiadają kolorom graczy w grze.

Straż Miejska [City Guard]	Waterdeep posiada swą własną armię, której zadaniem jest patrolowanie miasta i okolicznych wiosek. Straż miejska zapewnia również ochronę dla <i>Piergeiron the Paladin</i> i przyjezdnych dygnitarzy.
Rycerze Tarczy [Knights of The Shield]	Rycerze Tarczy udając konsorcjum kupców i szlachtę w rzeczywistości handlują informacjami. Wpływy organizacji rozciągają się od Wybrzeża Mieczy daleko w głąb lądu.
Harfiarze [Harpers]	Harfiarze zostali założeni wieki temu przez elfickich liderów, za radą legendarnego czarodzieja Elminstera. To tajne stowarzyszenie walczy o wolność osobistą, każdej jednostki. Starając się przy tym zachować równowagę między cywilizacją i naturą.
Czerwone Szarfy [Red Sashes]	Strażnicy, chroniący najuboższe dzielnice Waterdeep. Czerwone Szarfy, są mistrzami intrygi. Kryją tych, którzy muszą uciekać, znajdują tych, którzy chcą pozostać w ukryciu.
Bractwo Srebrnych Gwiazd [Silverstars]	Jest oddane Selune - bogini księżycy. Niestrudzenie działa na rzecz wolności i pokoju, nawet wśród starych wrogów. Bractwo gardzi niewolnictwem i brzydzi się nieumarłymi.

Dodatek 3: Lordowie Waterdeep

Lordowie Waterdeep tworzą tajne kolegium, które rządzi miastem Waterdeep od wieków. Gdy muszą działać publicznie korzystają z masek, by ukryć każdy szczegół, który mógłby zdradzić ich tożsamość. Pochodzą spośród różnych warstw społecznych: kupców, szlachty, magów czy zwykłych robotników.

W grze Lords of Waterdeep, ci tajemniczy władcy reprezentowani są przez karty. Ich tożsamość jest ukryta do końca gry, kiedy to następuje ostateczne podliczanie wyników. Każdy Lord Waterdeep ma swój własny plan, za którego wypełnienie (realizację wskazanych na karcie celów) otrzymuje dodatkowe PZ.

Nazwa	Numer karty	Specjalna punktacja	Tekst fabularny
Brianne Byndraeth	1/11	Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie wiedzy tajemnej oraz łajdactwa, które ukończyłeś.	Wdowa po przywódcy przestępczego półświatka, który niegdyś sam był lordem Waterdeep. Brianne pozostaje w bliskich stosunkach z czarodziejem Randulaithem, należącym do społecznej elity miasta.
Caladorn Cassalanter	2/11	Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie łajdactwa oraz walki, które ukończyłeś.	Mimo, iż przez wielu postrzegany jest, jako leniwy syn szlacheckiej rodziny, Caladorn po cichu przejął kontrolę nad statkami chroniącymi wybrzeże Waterdeep.

Durna the Wanderem	3/11	Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie handlowe oraz walki, które ukończyłeś.	Durnan, emerytowany poszukiwacz przygód, jest właścicielem Ziejącego Portalu - karczmy, pod którą znajduje się wejście do Podgórze.
Khelben Arunsun, The Blackstaff	4/11	Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie wiedzy tajemnej oraz walki, które ukończyłeś.	Władca Wieży Blackstaffa, utalentowany czarodziej Khelben jest znany z zakładania, a następnie opuszczania licznych organizacji.
Kyriani Agrivar	5/11	Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie wiedzy tajemnej oraz pobożności, które ukończyłeś.	Złośliwa pół-drow, Kyriani jest mistrzynią manipulacji, która pogodziła się ze swoją dwojaką naturą, w której łączą się dobro ze złem.
Larissa Neathal	6/11	Na zakończenie gry, zdobywasz 6 PZ za każdy budynek, który kontrolujesz.	Znana ze swoich ekstrawaganckich przyjęć dworskich i umiejętności wtapiania się w każde towarzystwo, Larissa używa swojej powierzchowności kurtyzany, by ukryć niezwykle zdolności pozyskiwania informacji.
Mirt the Moneylender	7/11	Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie handlowe oraz pobożności, które ukończyłeś.	Dla przybyszów, Mirt wygląda na zwykłego pijaka i łgarza. Są to jednak pozory ukrywające jego prawdziwą przebiegłość i inteligencję.
Nindil Jalbuck	8/11	Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde ukończone zadanie pobożności oraz łajdactwa.	Prawdziwy Nindil był dobrodusznym i uczynnym niziołkiem, którego miejsce zajął doppelganger (sobowtórniak) imieniem Hlaavin.
Nymara Scheiron	9/11	Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie handlowe oraz łajdactwa, które ukończyłeś.	Agresywna i nieustraszona była złodziejka znana jako „Kitten” wnosi pragmatyzm i wiedzę o zwykłych mieszkańcach miasta do świata Lordów Waterdeep.
Piergeiron the Paladinson	10/11	Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie pobożności oraz walki, które ukończyłeś.	Piergeiron, mężczyzna rozważny i honorowy często udaje niezbyt rozgarniętego, by uspić czujność swych wrogów.
Sammereza Sulphontis	11/11	Na zakończenie gry, zdobywasz 4 PZ za każde zadanie wiedzy tajemnej oraz handlowe, które ukończyłeś.	Sammereza, przez przyjaciół zwany Sammer, jest mistrzem handlu, którego bystrym oczom nie ujdzie najmniejszy szczegół.

Dodatek 4: Wyjaśnienia

Poniższe wyjaśnienia dotyczą wyjątkowych sytuacji, które mogą mieć miejsce w trakcie rozgrywki.

Budynki zaawansowane:

Ogród Bohaterów (Heroes' Garden):

- Nie możesz ukończyć zadania dobranego dzięki temu budynkowi, jeśli nie ukończyłeś posiadanego zadania obowiązkowego

Pałac Waterdeep (The Palace of Waterdeep):

- Jeżeli przydzielisz ambasadora do przystani Waterdeep, nie będziesz mógł przydzielić go ponownie w fazie ponownego przydzielania agentów. (Łatwo zapomnieć o tym wyjątku!)
- W momencie przydzielenia agenta do pałacu Waterdeep ambasador może być już przydzielony do pola akcji. W tej sytuacji zabierz ambasadora z pola akcji, na którym aktualnie się znajduje. Sprawi to, że pole akcji pierwotnie zajmowane przez ambasadora stanie się ponownie dostępne dla graczy w tej rundzie.
- Jeżeli inny gracz przydzieli agenta do pałacu Waterdeep, po tym jak zabrałeś ambasadora, ale przed tym zanim zdążyłeś go przydzielić to nie uzyskuje on/ona korzyści z tego działania (nie odbiera ci ambasadora).
- Posiadając ambasadora przydzielasz go przed przed którymkolwiek z graczy, nawet jeśli posiadasz znacznik pierwszego gracza. W takim przypadku najpierw przydzielasz ambasadora, a następnie swojego pierwszego normalnego agenta w rundzie.
- Jeżeli pałac Waterdeep (płytką budynku) opuszcza grę, to ambasador również. (usunięcie ambasadora w wyniku takiej akcji może uczynić jedno z pól akcji dostępnym do przydzielenia agenta).
- Ambasador, po umieszczeniu na planszy, dla każdego z graczy jest rozpatrywany jako agent przeciwnika (również dla gracza który go przydzielił). Jednakże nie uzyskujesz korzyści za przypisanie ambasadora do budynku, który kontrolujesz.

The Zoarstar:

- Ponowne przydzielenie agenta, przypisanego dzięki akcji tego budynku do jednego z zajętych pól akcji przystani Waterdeep, następuje zaraz po ponownym przydzieleniu agenta przeciwnika, który zajmował to pole.

Zadania:

Recover the Magister's Orb:

- Ponowne przydzielenie agenta, przypisanego dzięki akcji tej kary do jednego z zajętych pól akcji przystani Waterdeep, następuje zaraz po ponownym przydzieleniu agenta przeciwnika, który zajmował to pole.

Recruit Lieutenant:

- Porucznik liczy się jako z twoich agentów.

Research Chronomancy:

- Jeżeli wykonałeś to zadanie w czasie ponownego przydzielania agenta, natychmiast ponownie przydzielasz tego agenta. Nie możesz przydzielić agenta do przystani Waterdeep.

Karty Intryg

Zmiana planów [Change the plans]:

- Musisz usunąć jedno ze swoich niewypełnionych zadań. Inni gracze, którzy zdecydują się na odrzucenie niewypełnionych zadań dla PZ muszą wybrać jedno ze swoich.

Sample Wares:

- Jeżeli w tej samej turze zagrywana jest druga karta Sample Wares, to drugi agent nie może być przydzielony do budynku w gildii budowniczych, w którym znajduje się już agent.
- Jeżeli któryś z graczy kupuje budynek do którego przydzielono agenta za pomocą tej karty, to agent ten pozostaje na polu akcji kupowanego budynku, tak długo, aż nie zostanie usunięty pod koniec rundy lub w wyniku innego efektu.

Słowniczek

Oto krótka lista terminów i zwrotów, które posiadają specjalne znaczenie w grze Lordowie Waterdeep.

pole akcji [action space]: Na każdy budynek przypada jedno lub więcej pól akcji, do których gracze przydzielają swoich agentów. Przydzielenie agenta do pola akcji umożliwia natychmiastowe wykonanie akcji oferowanej przez budynek, do którego należy wybrane pole.

poszukiwacz przygód [Adventurer]: Wypełniasz zadania wysyłając odpowiednich poszukiwaczy przygód z swojej tawerny. Poszukiwacze przygód występują w czterech rodzajach: Kapłani, Wojownicy, Łotrzykowie i Czarodzieje, każdy z nich reprezentowany jest przez drewniane kostki w odpowiednim kolorze.

agent [Agent]: Przydzielasz swoich agentów do pól akcji budynków, by skorzystać z oferowanych przez nie efektów. Patrz „Przydzielanie agenta” na stronie 6.

ambasador [Ambassador]: Specjalny rodzaj agenta, którego możesz użyć przydzielając agenta do pałacu Waterdeep.

przydzielanie [assign]: Przydzielasz agenta umieszczając go na polu akcji wybranego budynku. Patrz „Przydzielanie agentów” na stronie 6.

atak [attack]: Typ karty intrygi, której działanie szkodzi innym graczom. Patrz „Zagrywanie Karty intrygi” na stronie 7.

budynek/płytkę budynku [Building/Building tile]: Na planszy znajduje się dziewięć podstawowych budynków, gracze mogą również wykupić inne płytki budynków i wprowadzić je do gry. Budynki zawierają pola akcji, do których przydzielani są agenci. Patrz „Budynki” na stronie 4.

karta [card]: W grze Władcy Waterdeep występują trzy typy kart, są to karty: Intrygi, Lordów oraz Zadań. Patrz „Karty” na stronie 4.

karta intrygi [Intrigue card]: Dociągasz kartę intrygi między innymi przydzielając agenta do Zamku Waterdeep. (Również inne efekty w grze pozwalają dociągać Karty intrygi). Zagrywasz kartę Intrygi przydzielając agenta do Portu Waterdeep.

karta lorda [Lord card]: Każdy gracz wciela się w rolę Lorda Waterdeep, reprezentowanego przez kartę lorda. Tożsamość lorda pozostaje sekretem, dopóki gra się nie zakończy. Każda karta Lorda przynosi dodatkowe punkty zwycięstwa za wypełnianie określonych celów w trakcie rozgrywki.

karta zadania [Quest card]: Karty te reprezentują zadania wypełniane przez graczy w celu zdobycia punktów zwycięstwa i innych nagród. Na początku rozgrywki w Karczmie Cliffwatch

dostępne są cztery odkryte karty zadań, których gracze mogą się podjąć przydzielając agentów do tego budynku. Wraz z postępowaniem rozgrywki pojawi się więcej zadań do wypełnienia.

złoto [Gold]: Wydajesz złoto, by kupować budynki, wypełniać niektóre z zadań oraz płacić za inne efekty w trakcie rozgrywki.

porucznik [Lieutenant]: Specjalny agent dodawany do twojej puli agentów po wypełnieniu zadania „Rekrutuj porucznika”.

zajęte/wolne [occupied/unoccupied]: Pole, do którego już został przydzielony agent jest zajęte. Nie możesz w normalny sposób przydzielić innego Agentu do zajętego pola. Przydzielając agenta w normalny sposób, musisz wybrać wolne pole (takie, które nie zawiera innego agenta).

pula [pool]: obszar gdzie przechowujesz swoich nieprzydzielonych agentów. Pod koniec każdej rundy, wszyscy twoi agenci wracają z powrotem do twojej puli.

zadania [Quest]: W trakcie rozgrywki wypełniasz zadania, by zdobyć punkty zwycięstwa i inne nagrody. Patrz „Wypełnianie zadań” na stronie 8.

zadania aktywne [active Quest]: Wszystkie odkryte zadania znajdujące się przed graczem, tzn. te których gracz podjął się, lecz jeszcze ich nie ukończył nazywane są zadaniami aktywnymi.

zadania obowiązkowe [Mandatory Quest]: typ karty Intrygi, która zmusza innego gracza do wypełnienia niewielkiego, lecz pilnego zadania przed jakimkolwiek innym (jakiego tenże gracz zechciałby się podjąć).

zadania fabularne [plot Quest]: Typ zadań, które prócz nagrody przynosi stałą korzyść.

ponowne przydzielanie [reassign]: Pod koniec rundy, gdy wszyscy agenci graczy są przydzieleni, należy usunąć wszystkich agentów przydzielonych do Przystani Waterdeep, a następnie przydzielić ich do pozostałych na planszy wolnych pól akcji. Patrz „Przystań Waterdeep” na stronie 7.

nagroda [reward]: Po wypełnieniu zadania zdobywasz nagrodę wyszczególnioną na karcie zadania. Nagrody za zadania zazwyczaj zawierają punkty zwycięstwa, jak również inne korzyści. Nagrodę otrzymujesz jednorazowo, natychmiast po ukończeniu zadania.

runda [round]: Rozgrywka toczy się przez osiem rund. Podczas każdej rundy gracze w turach przydzielają swoich agentów do pól akcji na planszy oraz wypełniają zadania.

zasoby [supply]: Zasoby zawierają poszukiwaczy przygód, złoto i żetony punktów zwycięstwa (PZ) dostępne dla graczy.

tawerna [tavern]: Na tym obszarze pozostają wynajęci przez ciebie poszukiwacze przygód dopóki nie użyjesz ich do wypełnienia zadania. W swojej tawernie przechowujesz również złoto.

tura [turn]: Podczas każdej rundy, gracze podejmują tury. Rozpoczyna posiadacz znacznika pierwszego gracza, a następnie inni kontynuują zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury, przydzielasz agenta do pola akcji oraz możesz wypełnić zadanie. Patrz „Tury graczy” na stronie 6.

pożytek [utility]: Typ karty Intrygi, która swym działaniem przynosi Ci korzyść. Patrz „Zagranie karty intrygi” na stronie 7.

PZ [VP]: Zdobywasz punkty zwycięstwa głównie za wypełniania zadań. Inne efekty w grze również mogą przynieść punkty zwycięstwa.