



ZASADY DLA SAMOTNYCH KOPACZY

W trybie gry solowej, gracz musi zajrzeć włąb trzech groźnych acz złotonośnych gór. Samotnie przezwyciężyć niebezpieczeństwa napotkane na drodze aby odkopać bogactwa. Na koniec rozgrywki policzysz swój wynik na podstawie tego jak dobrze poradziłeś sobie z powyższymi przeszkodami.

PRZYGOTOWANIE

Na początek weź trzy kości magii z worka i rzuć nimi. Jest to twój urobek początkowy.

Następnie uzupełnij górę tak jak w przypadku gry wieloosbowej.

ROZGRYWKA

W trybie solowym możesz podjąć trzy akcie. Możesz przystąpić do nich w dowolnej kolejności i ile razy chcesz chyba, że poniżej zaznaczono inaczej

Po pierwsze możesz wydobyć kość ze szczytu góry i dodać ją do swojego urobku, to jakie kości i symbole możesz wydobyć jest wyjaśnione w części Zasady Wydobywania.

Po drugie możesz wydać kość magii odrzucając ją do pudełka i poza rozgrywkę. Za każdy magiczny symbol który wydałeś możesz przełożyć kość ze szczytu góry do worka. Te kości nie trafiają do twojego urobku mogą za to ponownie pojawić się w grze później.

Po trzecie możesz uzupełnić górę. Możesz dokonać tego tylko dwa razy na rozgrywkę więc uzupełniaj swoją górę rozsądnie, więcej o uzupełnianiu w części Uzupełnienie Góry.

Zasady Wydobywania

Kości Magii, Skarbu i Narzędzi: kości tego typu możesz wydobywać zawsze jeśli są na szczycie. Czasami będziesz musiał podjąć decyzję czy przechować świeżo wydobytą kość skarbu czy nie-patrz Przechowywanie Skarbów.

Kości Tuneli: możesz zawsze wydobyć kości tunelu wskazujące 1. Kości wskazujące inne numery możesz wydobyć tylko jeśli jesteś w stanie dołożyć je do istniejącego sekwensu np. jeśli posiadasz 1, 2 i 3 w swoim urobku możesz wydobyć 4 ale nie 5. Każda kość może być częścią tylko jednego sekwensu, to znaczy, że pojedyncza kość z numerem 1 nie może być początkiem sekwensu dla wielu 2. Każda 2 musi posiadać swoją 1.

Kości Niebezpieczeństwa: możesz wydobywać kości niebezpieczeństwa tylko jeśli posiadasz już odpowiednie narzędzie kontrolujące w swoim urobku oraz jeśli to narzędzie nie zostało wcześniej użyte do skontrolowania innych kości niebezpieczeństwa-patrz Kontrolowanie Niebezpieczeństw.

Piwo

Piwo daje wolność! Kiedy wydobędziesz kość wskazującą piwo umieść ją w urobku z symbolem lub numerem wybranym przez ciebie.

Kontrowanie Niebezpieczeństw

Tarcze potrafią kontrować smoki, a kilofy kontrują głazy. Aby wydobyć kość niebezpieczeństwa musisz posiadać odpowiednie narzędzie w swoim urobku, a narzędzie to nie było wcześniej przydzielone do skontrolowania innego niebezpieczeństwa tzn. każda kość narzędzi kontruje tylko jedną kość niebezpieczeństwa. Aby zaznaczyć która kość niebezpieczeństwa jest kontrowana, po wydobyciu postaw ją na kości odpowiedniego narzędzia.



Przechowywanie Skarbów

Skrzynie mogą przechowywać kryształy. Każdy symbol skrzyni to możliwość przechowania jednego kryształu. Kiedy wydobywasz kość skarbu musisz zdecydować czy przechowujesz ją w jednej ze swoich skrzyń czy nie, później nie możesz zmienić decyzji. Jeśli zdecydowałeś się przechować kryształ umieść go obok kości z symbolem skrzyni w której będzie przechowywany.



Uzupełnianie Góry

Aby uzupełnić górę zostaw wszystkie kości pozostałe na planszy góry na ich miejscach, wymieszaj kości worku i uzupełnij brakujące kości w górze tak jak podczas przygotowań. Następnie kontynuuj grę. W trybie solowym nie przerucasz kości urobku w czasie uzupełnienia góry.

Możesz uzupełnić górę tylko dwa razy w ciągu rozgrywki. Licząc etap przygotowania i dwa uzupełnienia do wydobywania są trzy góry.

PUNKTACJA

Kiedy nie jesteś w stanie wykonać więcej akcji lub po prostu nie chcesz, przelicz swoje punkty korzystając z poniższych tabeli.

W TWOIM UROBKU	ZDOBYTE PUNKTY
Skontrolowanie kości niebezpieczeństwa	1pkt za każdy symbol niebezpieczeństwa
Kości skarbu poza skrzyniami	1pkt za symbol kryształu
Kości skarbu w skrzyniach	2pkt za symbol kryształu
Kości tuneli	5pkt za sekwens 1-5

Porównaj swój wynik z poniższą tabelą, zapisz go, a kolejnym razem postaraj się go pobić. Aby zwiększyć poziom trudności, zacznij rozgrywkę z mniejszą ilością kości magii.

PUNKTY	WYNIK
0-14	<i>Tragedia!</i> Musisz się bardziej postarać jeśli Krasnoludy mają przetrwać.
15-30	<i>Dobry początek.</i> Spróbuj jeszcze raz i zwiększ szanse Krasnoludów w walce ze smokami.
31-45	<i>Coraz lepiej.</i> Nieźle, ale wciąż możesz się poprawić.
45-50	<i>Dobrze.</i> Wynik jak na Krasnoluda przystało.
61-70	<i>Świetnie!</i> Niesamowite osiągnięcie w kwestii kopania i pokonywania smoków, bądź dumny.
71+	<i>Arcydzieło!</i> Najlepszy z możliwych wyników. Wieść o nim popłynie daleko, i będzie inspiracją dla górników na całym świecie!

~

Tłumaczenie na Język Polski:
Tomasz "Tnmous" Nowak