



WĘDROWCY

ZNAD POŁUDNIOWEGO TYGRYSU

PROJEKT GRY: SHEM PHILLIPS ORAZ S J MACDONALD
ILUSTRACJE: MIHAJLO DIMITRIEVSKI
PROJEKT GRAFICZNY I UKŁAD: SHEM PHILLIPS

EDYCJA POLSKA: ZESPÓŁ PORTAL GAMES
TŁUMACZENIE: PAWEŁ IMPEROWICZ
SKŁAD: BARTOSZ MAKŚWIEJ



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/wedrowcy-znad-poludniowego-tygrysu/>

WPROWADZENIE

Akcja *Wędrowców znad Południowego Tygrysu* rozgrywa się w okresie szczytu kalifatu Abbasydów, około 820 r. n.e. Gracze jako dzielni odkrywcy, kartografowie i astronomowie, wyruszają z Bagdadu, aby stworzyć mapę otaczających go krain, szlaków wodnych i nieba. Gracze muszą starannie zarządzać karawaną swoich robotników i wyposażeniem, regularnie prowadząc swój dziennik, aby spisywać swoje odkrycia w Domu Mądrości. Uda ci się zaimponować kalifowi czy pobłądzisz i zaginiesz w dziczy?

CEL GRY

Celem *Wędrowców znad Południowego Tygrysu* jest ukończenie gry z największą liczbą Punktów Zwycięstwa (PZ) spośród wszystkich graczy. Punkty zdobywa się tworząc mapy lądu, wody i nieba. Gracze mogą również zdobywać punkty ulepszając swoje Karawany, zdobywając Inspirację i Wpływając na trzy Gildie - Nauki, Handlu i Eksploracji. Dokonując odkryć, gracze będą chcieli szybko spisać swoje postępy w Dzienniku. Koniec gry następuje, gdy któryś z graczy dotrze do skrajnej prawej kolumny toru Dziennika.

KOMPONENTY



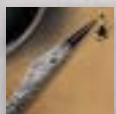
20 Kości
(po 5 w kolorze
każdego gracza)



60 Wpływów
(po 15 w kolorze
każdego gracza)



4 znaczniki Gracza
(po 1 w kolorze
każdego gracza)



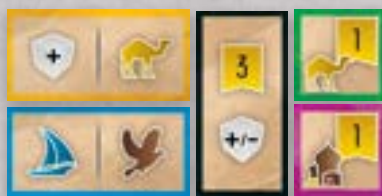
10 żetonów
Dziennika



48 Srebrników



48 Zapasów



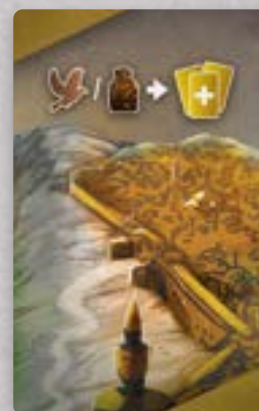
62 żetony Ulepszenia
(po 4 z każdego żetonu w kolorze
żółtym, niebieskim, czarnym
i zielonym. Po 1 z każdego żetonu
w kolorze różowym)



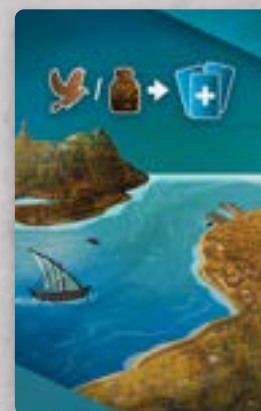
12 Robotników
(po 4 w każdym
kolorze)



36 kart Mieszkańca



36 kart Lądu



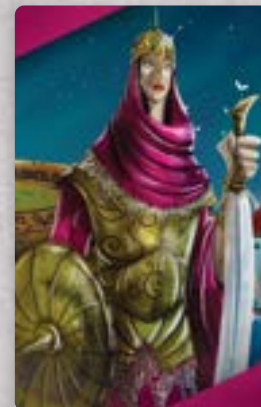
36 kart Wody



36 kart Nieba



16 kart Inspiracji



6 kart Planu
(do rozgrywki Solo)



3 dwustronne części planszy Głównej
(każda ze stron może być używana niezależnie od liczby graczy)



4 dwustronne plansze Gracza
(na odwrocie znajdują się plansze SI do gry Solo)

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Wykonajcie poniższe kroki, aby przygotować rozgrywkę w *Wędrowców z nad Południowego Tygrysu*.

- 1 Umieście 3 połączone części planszy Głównej na środku obszaru gry, tak jak pokazano poniżej. Możecie użyć dowolnej strony każdej planszy, co zapewni różnorodność w każdej rozgrywce.
- 2 Potasujcie karty Mieszkańca, Nieba, Lądu, Wody i Inspiracji, tworząc oddzielne talie. Umieście te talie na odpowiednich polach, tak jak pokazano poniżej, tworząc 5 zakrytych talii.
- 3 Dobierzcie po 4 wierzchnie karty z każdej talii, umieszczając je odkryte na polach obok odpowiednich talii.

- 4 Potasujcie żetony Dziennika i umieście po 1 odkrytym na każdym z pustych pól toru Dziennika.
- 5 Umieście po 1 Zielonym Robotniku na każdym wskazanym polu na środku toru Dziennika.
- 6 Umieście wszystkie 10 żetonów Specjalnego Ulepszenia (Różowych) na wskazanych polach na planszy Głównej.
- 7 Umieście po 1 unikalnym żetonie Ulepszenia każdego typu – Zielonym, Czarnym, Żółtym i Niebieskim, na polach graczy na planszy Głównej. Jeśli gracze w mniej niż 4 osoby, odłóżcie nadmiar do pudełka.



PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Rozdajcie każdemu z graczy:

- 1 planszę Gracza w losowym kolorze.
- 5 Kości w kolorze Gracza: 2 są umieszczane w rezerwie, w pobliżu Minaretów na planszy Głównej, 3 należy rzucić i umieścić obok swojej planszy Gracza.
- 15 Wpływów w kolorze Gracza.
- 1 znacznik Gracza w odpowiednim kolorze, umieszczony skrajnie po lewej stronie planszy Głównej.
- 1 Żółtego Robotnika i 1 Niebieskiego Robotnika.



- Umieście Srebrniki i Zapasy obok planszy Głównej, tworząc Pulę Główną.
- Wybierzcie losowo pierwszego gracza. Korzystając z zestawienia w kolumnie obok, dajcie każdemu graczowi początkowe Zapasy, Srebrniki i Wpływy w 3 Gildiach, w zależności od ich kolejności w turze, zaczynając od pierwszego gracza. Tury są zawsze wykonywane zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracze zaznaczają posiadane wpływy w Gildiach, umieszczając Wpływy ze swojej Puli na odpowiednich Minaretach na planszy Głównej.



To zestawienie znajduje się również na ostatniej stronie tej instrukcji.

W przykładzie z poprzedniej strony, Niebieski jest pierwszym graczem i zacznie z 2 Zapasami, 3 Srebrnikami i 1 Wpływem w Gildii Eksploracji (Niebieskiej). Czerwony jest drugim graczem, co daje mu takie same surowce początkowe oraz dodatkowo 1 Wpływ w Gildii Handlowej (Żółtej).

Jeśli gracze w mniej niż 4 osoby, odłóżcie do pudełka nadmiarowe plansze Graczy, Kości, Wpływy, znaczniki Graczy i Robotników.

PRZEBIEG GRY

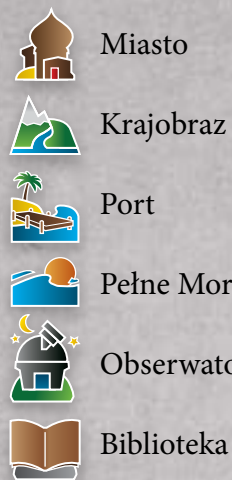
Rozgrywka w *Wędrowców znad Południowego Tygrysu* toczy się przez nieokreśloną liczbę tur. Zaczynając od pierwszego gracza, wszyscy gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozgrywka toczy się tak do momentu, aż zostanie wywołany koniec gry (*patrz str. 18*).

W każdej swojej turze gracze muszą umieścić Kość, umieścić Robotnika albo Odpocząć.

Zanim opiszemy przebieg tury gracza, na kilku kolejnych stronach omówimy kluczowe pojęcia występujące w grze, takie jak Oznaczenia, Wpływy, prowadzenie Dziennika, Gildie, karty i żetony Ulepszeń.

W trakcie rozgrywki gracze będą zbierać różne Oznaczenia. Można je znaleźć na planszach Graczy, kartach Łądu, kartach Wody, kartach Nieba i żetonach Specjalnego Ulepszenia. Oznaczenia są często wymagane do zdobywania PZ i przesuwania się po torze Dziennika.

Oznaczenia Łądu i Wody:



Oznaczenia Nieba:



Miasto, Krajobraz, Port i Pełne Morze to „główne” Oznaczenia. Zapewniają one PZ na 2 sposoby.

Zwykłe zestawy: gracze zdobywają punkty za każdy ze swoich 4 rodzajów głównych Oznaczeń indywidualnie, w zależności od ich liczby: 0-1 Oznaczenie zapewnia 0 PZ, 2-7 Oznaczeń zapewnia punkty widoczne powyżej. Oznaczenia powyżej 7 nie zapewniają dodatkowych PZ.

Unikalne zestawy: gracze otrzymują również 5 PZ za każdy zestaw 4 unikalnych głównych Oznaczeń (po jednym z każdego rodzaju).

Jeśli potrzebujesz dodatkowych wyjaśnień, zobacz przykład punktacji na stronie 19.

Każdy gracz posiada 15 Wpływów w swoim kolorze. Są to znaczniki, których można używać w trakcie gry do oznaczania Wpływów na kartach lub w 3 Gildiach.

Za każdym razem, gdy gracz zyskuje tę zdolność, może umieścić Wpływ ze swojej Puli na dowolnej z odkrytych Kart umieszczonych wokół krawędzi planszy Głównej, na której nie ma jeszcze Wpływu.

Jeśli którykolwiek gracz chce wejść w interakcję z kartą, na której znajduje się Wpływ przeciwnika, musi najpierw zapłacić mu 1 Srebrnika albo 1 Zapasy z własnej Puli. Jeśli nie może zapłacić, nie może wejść w interakcję z tą kartą.

Interakcja z kartą obejmuje: pozyskiwanie karty do swojej Panoramy, umieszczenie Robotnika na karcie lub odzyskanie Robotnika z karty. Wpływ z karty usuwany jest po jej pozyskaniu. Usunięty w ten sposób Wpływ należy zawsze zwracać do Puli właściciela.

Zdolność ta pozwala graczowi umieścić Wpływ ze swojej Puli we wskazanej Gildii (*Minaret w odpowiednim kolorze na planszy Głównej*). Ten konkretny symbol daje graczowi możliwość wyboru Gildii, na którą Wpływa. Częściej tego typu symbole przedstawiają określony kolor.

Zdolność ta pozwala graczowi przemieścić 1 ze swoich Wpływów pomiędzy Gildiami.


Niektóre efekty wymagają od graczy wydania Wpływów z Gildii. Ten konkretny symbol wymaga wydania Wpływu z Czarnej Gildii. Wydając Wpływ, gracze muszą zwrócić go ze wskazanej Gildii do swojej Puli.

Jeśli gracz zyskując zdolność Wpływania na kartę lub Gildię nie ma już żadnych Wpływów w swojej Puli, może zamiast tego przemieścić Wpływ z karty lub Gildii.

PROWADZENIE DZIENNIKA

Podczas gry głównym celem graczy będzie przesuwanie swoich znaczników Gracza na torze Dziennika. Chociaż dotarcie do końca toru nie gwarantuje zwycięstwa, to nowi gracze powinni skupić się na poruszaniu po torze, ponieważ wyznaczy im to kierunek rozgrywki. Bardziej doświadczeni gracze nauczą się wykorzystywać tor na swoją korzyść i często opóźnią poruszanie się po nim, poszukując innych sposobów zdobywania punktów.



 Za każdym razem, gdy gracze zyskują zdolność prowadzenia Dziennika, mogą przesunąć swój znacznik Gracza na torze Dziennika o 1 pole w prawo.

Pola Dziennika reprezentowane są przez pojedyncze kartki papieru. Pola połączone są ze sobą przynajmniej 1 plamą atramentu. Aby poruszyć się przez plamę atramentu, gracze muszą spełnić wskazane na niej wymagania. Pierwsze 2 plamy atramentu nie mają wymagań. Kolejne posunięcia gracze będą musieli uważnie planować.

W powyższym przykładzie Czerwony mógłby przesunąć się w górę, jeśli ma co najmniej 2 Oznaczenia Biblioteki albo bezpośrednio w prawo, jeśli ma 1 Oznaczenie Planety.



Niektóre plamy atramentu wymagają od gracza wydania Wpływu. Jeśli nie ma on Wpływu do wydania, nie może przejść dalej nad tą plamą.

Poruszając się na nowe pole toru Dziennika, gracze natychmiast rozpatrują wszystkie widoczne na nim efekty. Może być to efekt z żetonu Dziennika albo z nadrukowanego efektu. Żetony Dziennika nigdy nie są usuwane i są rozpatrywane przez każdego gracza, który poruszy się na pole z takim żetonem.

Na jednym polu na torze Dziennika może znajdować się dowolna liczba graczy. Wyjątkiem są ostatnie pola toru. Na każdym z tych 5 pól może znajdować się maksymalnie 1 znacznik Gracza. Gdy gracz osiągnie 1 z tych pól, wywołany jest koniec gry. Każdy gracz będzie miał do rozegrania 1 ostatnią turę (włączając gracza, który wywołał koniec gry).

Podczas Przygotowania rozgrywki na torze Dziennika umieszcza się 4 Zielonych Robotników. Pierwszy gracz, który poruszy się na 1 z 2 pól sąsiadujących z Zielonym Robotnikiem, natychmiast zabiera go z Planszy i dodaje do swojej Puli.

GILDIE

3 kolorowe Minarety na Planszy Głównej reprezentują 3 Gildie: Nauka (*Czarny*), Handel (*Żółty*) i Eksploracja (*Niebieski*). Na koniec gry gracz z największą liczbą Wpływów w danej Gildii otrzymuje 3 PZ. Jeśli gracze remisują w liczbie Wpływów w Gildii, żaden z graczy nie otrzymuje 3 PZ. W każdej Gildii gracze mogą wydawać swoje Wpływy w inny sposób.

Gracze mogą użyć zdolności danej z Gildii maksymalnie **raz na turę**.



Prowadząc Dziennik przesunąć znacznik o 1 dodatkowe pole.




Zwiększ lub zmniejsz wynik na swojej Kości o 2.





Umieszczając Kość możesz postępować tak, jakbyś miał Statek.


KARTY ŁĄDU


W trakcie gry gracze będą zbierać różne karty. To podstawowa metoda zdobywania Punktów Zwycięstwa. Istnieje 5 rodzajów kart z kilkoma dostępnymi Oznaczeniami:

 Karty Łądu umieszcza się po lewej stronie planszy Gracza. Dwa główne Oznaczenia, które na nich występują to Miasta i Krajobrazy:

 Miasta zapewniają graczom nowe pola do umieszczania Kości. Mogą również zawierać 2 dodatkowe Oznaczenia: Obserwatoria i Biblioteki.

 Obserwatoria to Miasta, które najczęściej wchodzi w interakcję z kartami Nieba i żetonami Ulepszenia.


 Biblioteki to Miasta (*lub Porty*), które najczęściej umożliwiają bardziej efektywne prowadzenie Dziennika na planszy Głównej.


 Krajobrazy zapewniają graczom stałe korzyści w trakcie gry podczas zdobywania innych kart lub żetonów Ulepszenia.





Niektóre karty Łądu zawierają również jednorazowe, natychmiastowe efekty widoczne z lewej strony karty (*pokazane nad niebieskim paskiem z błyskawicą*). Gracze zyskują te efekty po dodaniu karty Łądu do swojej Panoramy.

KARTY WODY

 Karty Wody umieszcza się po prawej stronie planszy Gracza. Dwa główne Oznaczenia, które na nich występują to Porty i Pełne Morza:

 Porty zapewniają graczom nowe pola do umieszczania Kości. Mogą również mieć 1 dodatkowe Oznaczenie: Biblioteki.

 Biblioteki to Porty (*lub Miasta*), które najczęściej umożliwiają bardziej efektywne prowadzenie Dziennika na planszy Głównej.

 Pełne Morza zapewniają graczom jednorazowe, natychmiastowe korzyści.





Karty Wody mogą również zapewnić dodatkowe natychmiastowe efekty poprzez Szlaki Handlowe. Są to 4 paski widoczne po bokach każdej karty Wody. Zawsze są to jednorazowe efekty, które rozpatruje się podczas dodawania karty Wody do Panoramy gracza.


W tym przykładzie gracz właśnie dodał po prawej kartę Pełnego Morza do swojej Panoramy. Jego Port miał Szlak Handlowy zapewniający 1 Srebrnika i 1 Zapasy. Jednak Pełne Morze ma tylko 1 błyskawicę w linii Zapasów, dlatego gracz otrzymuje tylko 1 Zapasy (oprócz 2 Niebieskich Wpływów widocznych na dole karty). Ta ostatnia karta zapewnia teraz 3 nowe Szlaki Handlowe, z których może w przyszłości skorzystać.




KARTY NIEBA

 Karty Nieba umieszcza się nad kartami Lądu lub Wody. Nigdy nie mogą mieć pod sobą wolnego miejsca na kartę. Pięć Oznaczeń to Słońce, Księżyc, Planeta, Kometa i Gwiazdy.

 Jest tylko 1 karta Słońca i 1 karta Księżyca. Samotnie są warte tylko 3 PZ. Jeśli jednak gracz ma obie karty, każda z nich warta jest 7 PZ (14 PZ za parę).

 Występuje 5 kart Planet. Dają one 1 PZ plus 1 dodatkowy PZ za każde Oznaczenie Planety (w tym jej własne Oznaczenie).


Jest 8 kart Komety, każda o wartości 1-3 PZ (niższa wartość wydrukowana w lewym górnym rogu). Jeśli jednak gracz ma więcej Oznaczeń Komety niż każdy z przeciwników, jego karty Komety są warte 4 PZ. *Na przykład, jeśli 2 graczy miało 4 Oznaczenia Komety, a inny gracz miał 7 Oznaczeń Komety, wtedy gracz który posiada 7 mając najwięcej, zdobywa 4 PZ za każdą ze swoich kart Komety.*

 Pozostałe 21 kart Nieba to Gwiazdy. Zapewniają one Punkty Zwycięstwa zależnie od różnych czynników. Może być to za zebranie innych Oznaczeń, żetonów Ulepszeń lub posiadanie Wpływów w Gildiach.



Niektóre karty Nieba zawierają również jednorazowe, natychmiastowe efekty widoczne z prawej strony karty (pokazane pod niebieskim paskiem z błyskawicą). Gracze zyskują te efekty, gdy dodają kartę Nieba do swojej Panoramy.

KARTY INSPIRACJI

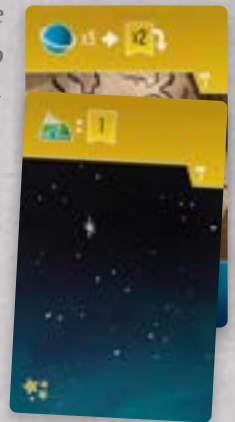
 Karty Inspiracji wsuwa się pod karty Nieba. Pod każdą kartę Nieba można wsunąć tylko jedną kartę Inspiracji.

Karty Inspiracji nie posiadają Oznaczeń. Oznaczenia nie są też wymagane do zdobywania kart Inspiracji. Jednak wiele z nich będzie wymagało określonych Oznaczeń lub innych elementów, aby zdobyć Punkty Zwycięstwa.

Zdobywając kartę Inspiracji gracze mogą wsunąć ją pod dowolną kartę Nieba, pod którą nie ma jeszcze karty Inspiracji. Jeśli nie mają dostępnych kart Nieba lub nie chcą otrzymać karty Inspiracji (ponieważ uważają, że nie są w stanie osiągnąć jej celu), gracze zawsze mają możliwość odrzucenia jej, aby uzyskać natychmiastowy efekt. Natychmiastowy efekt, jaki uzyskują, pochodzi z pola umieszczenia Robotnika, z którym sąsiadowała karta (patrz str. 16). Karty odrzucone w ten sposób należy umieścić zakryte na spodzie talii Inspiracji.



Wszystkie wsunięte karty Inspiracji działają w ten sam sposób. Zapewniają graczom cel do osiągnięcia. Jeśli gracze osiągną ten cel, podwoją Punkty Zwycięstwa karty Nieba, pod którą ta jest wsunięta.



Ta karta Nieba zapewnia 1 PZ za każde Oznaczenie Krajobrazu. Jeśli jednak ten gracz ma również co najmniej 3 Oznaczenia Planety, jego karta Inspiracji podwoi punkty za jego Gwiazdy, co w efekcie da mu 2 PZ za każde Oznaczenie Krajobrazu.




Jeśli cel wsuniętej Karty Inspiracji nie zostanie osiągnięty do końca gry, nie podwaja ona Punktów Zwycięstwa karty Nieba. Nie ma innych negatywnych skutków nieosiągnięcia celu.

Dwie kolejne unikalne karty Nieba oraz sposób ich punktowania:

 :  1 PZ za zestaw: 1 karta Mieszkańca, 1 karta Nieba, 1 karta Lądu i 1 karta Wody.

 :  3 PZ za zestaw: 1 Oznaczenie Komety, 1 Oznaczenie Planety i 1 Oznaczenie Gwiazd.

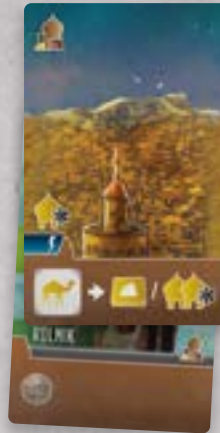
KARTY MIESZKAŃCA

 Karty Mieszkańca muszą być wsunięte pod karty Łądu lub Wody.

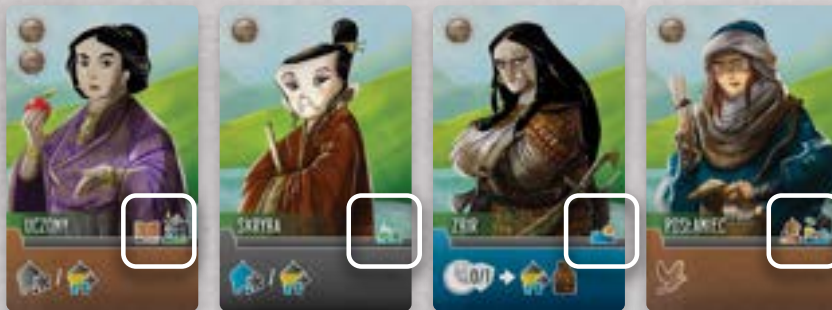
Karty Mieszkańca nie zapewniają Oznaczeń, ale same wymagają określonych Oznaczeń do ich zdobycia. Na prawo od nazwy, każda karta Mieszkańca zawiera 1 lub więcej Oznaczeń. Mogą być wsunięte tylko pod kartę Łądu lub Wody zawierającą co najmniej 1 z wymaganych Oznaczeń.

Wsunięte karty Mieszkańca zwiększają użyteczność karty, pod którą się znajdują, albo zapewniają dodatkową korzyść podczas gry. Pod każdą kartę Łądu lub Wody można wsunąć tylko jedną kartę Mieszkańca.

To Miasto pozwala graczowi pozyskać żeton Ulepszenia Łądu albo zdobyć 2 Wpływy w Żółtej Gildii. Jednak gdy pod nim znajdzie się Rolnik, gracz otrzyma również 1 Srebrnika.



Zdolności Mieszkańca można rozpatrywać przed lub po zdolnościach karty Łądu lub Wody. W powyższym przykładzie gracz mógłby zdobyć Srebrnika przed pozyskaniem żetonu Ulepszenia, a nawet użyć tego Srebrnika, aby za niego zapłacić.



Uczony musi być umieszczony pod Biblioteką lub Obserwatorium. Skrybę należy umieścić pod Krajobrazem. Zbir musi być umieszczony pod Pełnym Morzem (dotyczy to wszystkich Mieszkańców ze zdolnością Odpoczynku). Posłaniec musi być umieszczony pod Miastem lub Portem.

Mieszkańcy Miasta zdobywają Punkty Zwycięstwa z początkowej karty Gwiazd każdego gracza na jego planszy Gracza. Za każdą parę 1 karty Mieszkańca i 1 żetonu Ulepszenia (*dowolnego rodzaju*) gracze otrzymują na koniec gry 1 PZ. Gracze mogą umieścić kartę Inspiracji nad początkową kartą Gwiazd, aby podwoić jej efekt punktowy.



Przykład powyżej pokazuje, jak może po kilku turach wyglądać Panorama gracza z kartami Łądów po lewej, kartami Wody po prawej, kartami Nieba i Inspiracji powyżej oraz kartami Mieszkańców poniżej.

Plansze Graczy przedstawiają stolicę - Bagdad. Na potrzeby rozgrywki składa się on z początkowej karty Miasta, karty Portu, karty Gwiazd i 1 wsuniętej karty Mieszkańca. Te elementy są we wszystkich zwrotach i do wszystkich celów uważane za karty. Środkowy obszar zawiera Obserwatorium i Bibliotekę z 4 polami na umieszczenie Kości. Technicznie, nie jest to karta (*innymi słowy, nie jest to karta Łądu ani Wody dla innych elementów gry, które mogą się do tego odwoływać*).

Lewa górna część planszy Gracza to Karawana. Pokazuje do czego można użyć Kości graczy. Można tu umieścić żetony Ulepszenia, aby zdobyć nowe zdolności i możliwości.

POZYSKIWANIE KART

Pozyskując kartę, gracze muszą zwykle wziąć jedną z 4 dostępnych odkrytych kart. Istnieją jednak pewne określone efekty w grze, które pozwalają graczom dobrać kartę z wierzchu talii.

Karty Lądu i Wody nie mają własnego kosztu. Koszt ich zdobycia jest zawsze określony przez wykonywane akcje. Koszt kart Nieba zawsze wyrażony jest w Srebrnikach i zależy od tego, powyżej którego miejsca się znajdują (3-5 Srebrników). Karty Inspiracji zawsze są darmowe, ale ich zdobywanie jest dość rzadkie. Każda karta Mieszkańca ma ustaloną cenę, wyrażoną w Srebrnikach w lewym górnym rogu każdej karty (0-3 Srebrników).



Pozyskaj kartę Mieszkańca.



Pozyskaj kartę Mieszkańca za darmo (wymagany Wpływ musi nadal zostać opłacony).



Pozyskaj kartę Lądu.



Dobierz 3 wierzchnie karty z talii Lądu. Pozyskaj 1, a pozostałe 2 umieść w dowolnej kolejności na spodzie talii Lądu.



Pozyskaj kartę Wody.



Dobierz 3 wierzchnie karty z talii Wody. Pozyskaj 1, a pozostałe 2 umieść w dowolnej kolejności na spodzie talii Wody.



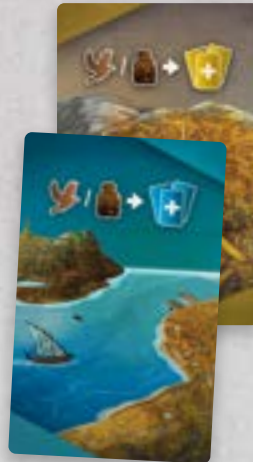
Pozyskaj kartę Nieba.



Pozyskaj kartę Inspiracji.

Na rewersach wszystkich kart Lądu i Wody znajduje się przypomnienie:

Za każdym razem, gdy gracze wykonują akcję umieszczania Kości, aby pozyskać kartę Lądu lub Wody, mogą zrezygnować z wzięcia odkrytej karty, aby zamiast tego dobrać 3 i pozyskać 1 z nich. Aby to zrobić, muszą mieć dostępnego Gołębia albo wydać 1 Zapasy. Jeśli to zrobią, muszą pozyskać 1 z dobranych kart.



Odkryte karty są odświeżane dopiero na koniec tury każdego gracza. Jeśli karta została pozyskana, miejsce na kartę będzie puste i wymaga wypełnienia. Przesuńcie wszystkie odkryte karty w kierunkach pokazanych poniżej, aby wypełnić puste miejsca na karty, zanim odkryjecie nowe karty z wierzchu talii. Wszyscy Robotnicy lub Wpływy muszą pozostać na kartach podczas ich przesuwania.

- Karty Mieszkańca i Lądu przesuwają się w prawo.
- Karty Nieba i Wody przesuwają się w lewo.
- Karty Inspiracji przesuwają się w dół.

W praktyce wszystkie karty przesuwają się od talii tak, by nowa odkryta karta została umieszczona obok jej talii.

W poniższym przykładzie, jeśli zostałby pozyskany Obserwator Gwiazd, Skryba i Rybak musieliby zostać przesunięci o 1 miejsce w prawo. Zielony Robotnik pozostanie na Skrybie, a Niebieski Wpływ na Rybaku. Zostałaby wtedy odkryta nowa karta Mieszkańca i umieszczona na miejscu, które wcześniej zajmował Rybak.



Robotnicy na Kartach

Pozyskując kartę, na której znajduje się przynajmniej 1 Robotnik, gracz odzyskuje również tych Robotników, umieszczając ich w swojej Puli.

Ważna Zasada

Poza rozpatrzeniem ich natychmiastowych efektów, korzyści płynące z kart nigdy nie mogą być aktywowane w tej samej turze, w której zostały one pozyskane. Ta zasada ma na celu przede wszystkim uniknięcie niektórych problemów związanych z czasem działania kart Mieszkańca i kart Krajobrazu.

ŻETONY ULEPSZENIA



Poza kartami, gracze mogą również pozyskać do swojej Karawany żetony Ulepszenia.

Funkcjonowanie Karawany zostanie wyjaśnione później podczas omawiania rozmieszczania Kości (*patrz str. 14*). W tej sekcji omówione zostaną tylko żetony Ulepszenia oraz powody, dla których gracze mogą chcieć je zdobyć. Istnieje 5 rodzajów żetonów Ulepszenia. Wszystkie działają w ten sam sposób, ale do ich unikalnych symboli będą często odwoływać się karty, na potrzeby zdolności lub punktacji.



Ląd

Koszt żetonów Lądu, Wody, Nieba i Podstawowego Ulepszenia jest pokazany obok miejsca ich przechowywania na planszy Głównej.



Woda



Niebo



Podstawowy

Żetony Specjalnego Ulepszenia nie mają kosztów, ale są znacznie trudniejsze do zdobycia – najczęściej dzięki poruszaniu się po torze Dziennika.

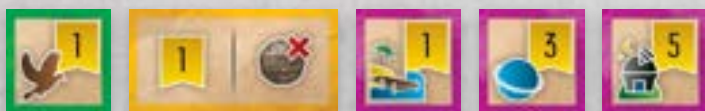


Specjalny

Podczas umieszczania żetony Ulepszenia muszą pasować do Karawany gracza, którą reprezentuje zwój papieru w górnej części planszy Gracza. Żetony nie mogą zakrywać innych żetonów i nie mogą leżeć poza krawędzią papieru. Żetony można odwracać (*dotyczy tylko Ulepszeń Lądu i Wody*), ale nigdy nie można ich obracać wokół własnej osi (*symbole nie mogą być ułożone bokiem ani „do góry nogami”*). Po umieszczeniu żetonów Ulepszenia nigdy nie można przenosić ani usuwać.

Na wielu polach Karawany znajdują się wstępnie nadrukowane symbole. Są to natychmiastowe efekty, które gracze zdobywają zakrywając je żetonami Ulepszenia.

Na niektórych żetonach Ulepszenia nadrukowane są Punkty Zwycięstwa. Są one przeznaczone wyłącznie do punktacji końcowej i nie mają żadnego zastosowania podczas gry.



Żetony Specjalnego Ulepszenia (*Różowe*) również zawierają Oznaczenia.

Oznaczenia te działają dokładnie tak samo, jak na kartach: aktywują wszelkie odwołujące się do nich Krajobrazy, pomagają w prowadzeniu Dziennika, zapewniają Punkty Zwycięstwa za związane z nimi karty Gwiazd i przyczyniają się do osiągnięcia celów na kartach Inspiracji.

Na przykład, jeśli ten gracz zdobył Specjalne Ulepszenie zawierające Oznaczenie Portu, natychmiast otrzymuje 1 Srebrnika za swój Krajobraz. Byłoby ono warte 1 PZ z jego karty Gwiazd i zbliżyłoby go o 1 krok do 5 Oznaczeń Portu wymaganych przez jego kartę Inspiracji.

Główne Oznaczenia (*Miasto, Krajobraz, Port, Pełne Morze*) na żetonach Specjalnego Ulepszenia również przyczyniają się do punktowania Oznaczeń na koniec gry.

Wiele żetonów Ulepszenia zawiera 1 lub więcej Zasobów. Są one używane podczas wykonywania akcji umieszczania Kości. Karawana zaczyna się od Wielbłąda w 1 kolumnie i Teleskopu w 6 kolumnie.



Wielbłąd



Teleskop



Statek



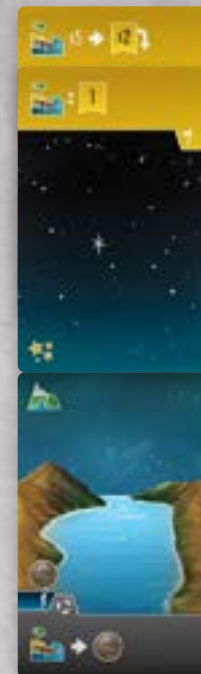
Gołąb



Niektóre żetony Ulepszenia zawierają obniżenie kosztu Zapasów lub Srebrników. Gdy gracz umieszcza Kość w kolumnie Karawany z symbolem obniżenia kosztu, cała akcja tej Kości podlega obniżce o 1 wskazany surowiec.



Niektóre żetony Ulepszenia pozwalają również na manipulację Kośćmi. Pozwalają one zmienić ściankę Kości przed jej umieszczeniem. Zostanie to wyjaśnione bardziej szczegółowo później.



Rozgrywka w *Wędrowców znad Południowego Tygrysu* toczy się przez nieokreśloną liczbę tur. Zaczynając od pierwszego gracza, każdy gracz rozgrywa swoją turę, a po nim następny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozgrywka toczy się tak do momentu, aż zostanie wywołany koniec gry.

W każdej swojej turze gracze muszą wykonać jedną z poniższych czynności:



Umieszczanie Kości

Każdy gracz ma swój własny zestaw Kości. Są one zawsze umieszczane na jego planszy Gracza lub na pozyskanych wcześniej kartach. Karawana na planszy gracza określa, jakie Zasoby i inne korzyści zapewnia każda ścianka Kości.



Umieszczanie Robotnika

Gracze rozpoczynają grę z 1 Żółtym i 1 Niebieskim Robotnikiem. Są oni zawsze umieszczani na kartach wokół krawędzi planszy Głównej. Po umieszczeniu Robotnicy stają się surowcem publicznym, do którego mają dostęp wszyscy gracze. Możliwa jest sytuacja, że w pewnych momentach gry jeden gracz nie będzie miał Robotników, podczas gdy inny będzie mieć ich na przykład 6.



Odpoczynek

W pewnym momencie gracze umieszczą wszystkie dostępne Kości i nie będą mieli już żadnych Robotników w swojej Puli. Będą wtedy musieli Odpocząć. Dzięki temu mogą odzyskać swoje Kości, zebrać trochę surowców i przesunąć się na torze Dziennika. Gracze mogą nawet Odpoczywać wcześniej, niż jest to wymagane, chociaż ich umiejętności Mieszkańców często zachęcają ich, by podczas Odpoczynku mieć w swojej Puli nie więcej niż 1 Kość.

Gracze zaczynają z 3 Kośćmi w swojej Puli, którymi rzucili podczas przygotowania do rozgrywki. Kości są zawsze umieszczane na własnej planszy Gracza lub na pozyskanych wcześniej kartach. Kości można umieszczać tylko na polach, na których nie ma jeszcze żadnej Kości. Podczas każdej akcji umieszczania Kości gracze umieszczają tylko jedną Kość.



Na niektórych polach, na których można umieścić Kości, nie są nadrukowane żadne Zasoby.



Inne mogą wymagać konkretnego Zasobu, jak widoczny tutaj Statek.



Niektóre mają wskazane nawet kilka Zasobów. Te pola wymagają wszystkich przedstawionych Zasobów.

Jeśli na polu nie pokazano żadnych Zasobów, można tam umieścić dowolną Kość. Jeśli widoczny jest 1 lub więcej Zasobów, wszystkie są wymagane. Zasoby mogą być zdobywane na 3 sposoby: ze Zdolności Gildii (*wydawanie Wpływu z Niebieskiej Gildii w celu zdobycia Statku*), z kart Mieszkańca oraz z Karawany.



Raz na turę gracze mogą wydać 1 Wpływ Niebieskiej Gildii, aby wynająć Statek. Jest to tymczasowy efekt, którego można użyć podczas umieszczania Kości. Jeśli Port wymaga 2 Statków, tej zdolności można użyć do uzyskania tylko 1 z nich. Drugi musiałby pochodzić z karty Mieszkańca lub z Karawany.



Ta karta Łądu wymaga do użycia Wielbłąda i Gołębia. Jednak poniżej znajduje się karta Mieszkańca, która zapewnia Gołębia za każdą umieszczoną tutaj Kość. Aby użyć tej karty, gracz nadal potrzebowałby Wielbłąda, który musiałby pochodzić z jego Karawany. Karty Mieszkańca wpływają tylko na karty, pod którymi są wsunięte. Tego Gołębia można użyć tylko do tej konkretnej karty Łądu.

UMIESZCZANIE KOŚCI

Zasoby najczęściej znajdują się w Karawanie. Karawana to siatka składająca się z 6 kolumn i 3 rzędów. Każda kolumna jest powiązana z 1 z 6 ścianek Kości. Zaczyna się od Wielbłąda w pierwszej kolumnie i Teleskopu w szóstej. W trakcie gry gracze będą mogli zdobywać żetony Ulepszenia, aby zmodyfikować swoją Karawanę. Żetony Ulepszenia zostały już omówione na stronie 12. W tej części wyjaśnimy, w jaki sposób są one wykorzystywane do umieszczania Kości.



W powyższym przykładzie pokazano:

- Jedyńki mają Wielbłąda i opcjonalnie mogą zostać zwiększone do dwójki.
- Dwójki mają Wielbłąda i opcjonalnie mogą zostać zwiększone do trójki.
- Trójki mają Wielbłąda i Gołębia.
- Czwórki mają Teleskop i obniżają koszt o 1 Zapasy.
- Piątki można opcjonalnie zmienić na czwórkę.
- Szóstki mają Teleskop i obniżają koszt o 2 Srebrniki.

W swojej turze gracze mogą używać wielu symboli manipulacji Kośćmi. W powyższym przykładzie jedynkę można zmienić na dwójkę, którą następnie można zmienić na trójkę. Mimo że w piątej kolumnie są 2 ujemne symbole manipulacji Kośćmi, nie pozwala to zmienić 5 na 3. Innymi słowy, manipulacje Kośćmi mogą się łączyć, ale nie kumulują się.

Ważna Zasada

Wartości na Kościach się nie zapętłają: jedynki nigdy nie można zmniejszyć do szóstki, a szóstki nigdy nie można zwiększyć do jedynki.



Raz na turę gracze mogą wydać 1 Wpływ z Żółtej Gildii, aby zwiększyć lub zmniejszyć wartość Kości w swojej Puli o 2. Może to dotyczyć tej samej Kości lub 2 różnych Kości. Można to zrobić przed lub po użyciu pojedynczego ciągu manipulacji Kośćmi w Karawanie, ale nie w trakcie.

Gdy Kość z wymaganymi Zasobami zostanie umieszczona, gracz może wykonać akcje z tego pola, w dowolnej, wybranej przez siebie kolejności. Akcje są zawsze opcjonalne. Z niektórymi akcjami wiążą się koszty, które zawsze muszą być w całości opłacone przed wykonaniem akcji. Należy pamiętać, że karty z Mieszkańcem mogą mieć zdolności pomagające w opłaceniu kosztu akcji.



Tu pierwsza karta wymaga Wielbłąda i pozwala graczowi pozyskać żeton Ulepszenia Łądu albo zdobyć 2 Wpływy w Żółtej Gildii. Druga karta wymaga Wielbłąda oraz Teleskopu i pozwala graczowi na pozyskanie karty Nieba i zdobycie 1 Wpływu w Niebieskiej Gildii. Obecna karta Mieszkańca zapewnia również 1 Srebrnika. Trzecia karta wymaga 2 Statków i pozwala graczowi na zakup karty Wody. Zwykle kosztowałoby to 1 Zapasy, ale karta Mieszkańca mogłaby zniwelować ten koszt. Czwarta karta wymaga Statku, który zapewnia karta Mieszkańca pod nią (można tu teraz umieścić dowolną kość). Pozwala to graczowi odświeżyć 1 Kość, zwiększyć lub zmniejszyć wartość na 1 Kości (nie musi to być ta sama Kość, co odświeżana) i zyskać 1 Zapasy.

UMIESZCZANIE KOŚCI

W grze występuje wiele Miast i Portów, które gracze mogą pozyskać, posiadających różne pola akcji. Jednak wszystkie mają ten sam układ: Zasoby na polach do umieszczania Kości, koszty po lewej stronie strzałki i korzyści po prawej. Należy pamiętać, że niektóre karty i żetony Ulepszenia mają własne koszty, które nie będą pokazane na tych polach akcji (patrz str. 11-12).



Instrukcja nie zawiera szczegółowego opisu każdego miejsca na Kości — lista symboli na ostatniej stronie instrukcji powinna wyjaśnić każde z nich. Dla uzyskania większej czytelności, poniżej omówione zostanie 6 początkowych pól.

- 1 Wymaga Wielbłąda. Wydadź 2 Zapasy, aby pozyskać kartę Lądu i zdobyć 1 Srebrnika (w dowolnej kolejności).
- 2 Wymaga Teleskopu. Pozyskaj kartę Nieba albo zdobądź żeton Ulepszenia Nieba.
- 3 Wymaga Gołębia. Prowadź Dziennik albo odzyskaj Robotnika i umieść 1 Wpływ w wybranej Gildii.
- 4 Pozyskaj kartę Mieszkańca albo zdobądź 2 Zapasy.
- 5 Pozyskaj żeton Podstawowego Ulepszenia albo zdobądź 2 Srebrniki.
- 6 Wymaga Statku. Wydadź 2 Zapasy, aby pozyskać kartę Wody.

Za każdym razem, gdy gracze zdobędą tę zdolność, mogą odświeżyć 1 Kość. W większości przypadków pozwoli im to podnieść Kość z wcześniej użytego pola na swojej planszy Gracza lub kartach, rzucić nią i zwrócić do swojej Puli. To nie tylko daje im kolejną Kość do użycia w przyszłej turze, ale także daje możliwość ponownego wykorzystania w przyszłości pola, z którego została zdjęta. Gracze mogą nawet użyć tej zdolności, aby odświeżyć tę samą Kość, którą właśnie umieścili. Jeśli nie mają żadnych Kości na swojej planszy Gracza lub nie chcą żadnej zdejmować, mogą zamiast tego wybrać Kość ze swojej Puli, aby ją przerzucić.




Na torze Dziennika znajdują się 2 kolumny, w których widoczny jest ten symbol. Poruszając się na te pola, gracze muszą wziąć nową Kość z rezerwy, rzucić nią i dodać ją do swojej Puli. Jest to zawsze obowiązkowe.





W tym przykładzie niebieski gracz umieścił Kość o wartości 1 w swoim Mieście. Jest to możliwe, ponieważ Kości o wartości 1 zawsze mają Wielbłąda. Pozwala mu to wydać 2 Zapasy, aby pozyskać kartę Lądu i zdobyć 1 Srebrnika. Srebrnika można nawet zdobyć przed pozyskaniem odpowiedniej karty (można go nawet wykorzystać do opłacenia Wpływu przeciwnika na tej karcie). Przed lub po zrobieniu powyższego, dzięki swojej karcie Mieszkańca, może również odzyskać Robotnika albo Wpłynąć na kartę.


UMIESZCZANIE ROBOTNIKA


Gracze rozpoczynają grę z 1 Żółtym i 1 Niebieskim Robotnikiem w swoich Pulach. W trakcie gry będą umieszczać i odzyskiwać pewną liczbę Robotników. Umieszczając Robotnika w swojej turze, gracze muszą umieścić go na 1 z odkrytych kart wokół krawędzi planszy Głównej (z wyjątkiem kart Nieba). Akcja, którą rozpatrują, jest pokazana na krawędzi planszy Głównej, przy której znajduje się wybrana przez nich karta. Gracze mogą umieścić Robotnika tylko wtedy, gdy są w stanie rozpatrzyć przynajmniej 1 część nadrukowanej akcji (nie mogą go umieścić i nie wykonać akcji).


 Na każdej karcie Mieszkańca można umieścić tylko 1 Zielonego Robotnika.


 Prowadź Dziennik i zdobądź 1 Zapasy (w dowolnej kolejności).


 Pozyskaj za darmo żeton Podstawowego Ulepszenia.

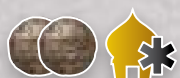
 Umieść po 1 Wpływie w każdej Gildii.


 Pozyskaj kartę Nieba obniżając jej koszt o 1 Srebrnika.


 Na każdej karcie Łądu można umieścić 1 Zielonego i 1 Żółtego Robotnika.

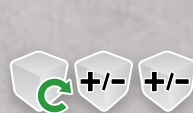
 Wydaj 3 Zapasy. Dobierz 3 wierzchnie karty talii Łądu. Pozyskaj 1, a pozostałe 2 umieść w dowolnej kolejności na spodzie talii Łądu.


 Pozyskaj żeton Ulepszenia Łądu (koszt 3 Srebrniki albo 2 Wpływy Żółtej Gildii).


 Zdobądź 2 Srebrniki i umieść 1 Wpływ w Żółtej Gildii.


 Pozyskaj kartę Mieszkańca (płacąc wydrukowany koszt w Srebrnikach) i zwiększ lub zmniejsz wartość na Kości o 1.


 Na każdej karcie Wody można umieścić 1 Zielonego i 1 Niebieskiego Robotnika.


 Odśwież 1 Kość i zwiększ lub zmniejsz wartość na Kości o 1 (dwukrotnie). Każdy z tych efektów można zastosować do 1 Kości lub potencjalnie do 3 różnych Kości.


 Zdobądź 2 Zapasy i umieść 1 Wpływ w Niebieskiej Gildii.


 Pozyskaj żeton Ulepszenia Wody (koszt 3 Srebrniki lub 2 Wpływy Niebieskiej Gildii).


 Wydaj 3 Zapasy. Dobierz 3 wierzchnie karty talii Wody. Pozyskaj 1, a pozostałe 2 umieść w dowolnej kolejności na spodzie talii Wody.

 Na każdej karcie Inspiracji można umieścić 1 Zielonego, 1 Żółtego i 1 Niebieskiego Robotnika.


 Zdobądź 2 Srebrniki.

 Zdobądź 1 Srebrnika i odśwież 1 Kość (w dowolnej kolejności).

 Zdobądź 1 Zapasy i umieść 1 Wpływ w dowolnej Gildii.

 Zdobądź 2 Zapasy.

Gracz nigdy i w żaden sposób nie może umieszczać i odzyskać tego samego Robotnika podczas jednej tury. Jeśli ten Robotnik znajdował się na karcie, którą gracz chciałby pozyskać (co spowodowało odzyskanie Robotnika), nie może pozyskać tej karty.

 Ten efekt pozwala graczom odzyskać Robotnika z dowolnej odkrytej karty.

UMIESZCZANIE ROBOTNIKA

W poniższym przykładzie Niebieski właśnie umieścił Zielonego Robotnika na karcie Mieszkańca najbardziej na prawo, aby pozyskać kartę Nieba, obniżając jej koszt o 1 Srebrnika. W poprzedniej turze zdobył również Krajobraz widoczny po prawej stronie, którego efekt będzie mieć zastosowanie w tym przykładzie. Oto kroki, które przeprowadził.

1. Zapłacił 4 Srebrniki, aby zdobyć kartę Komety, dodając ją do swojej Panoramy. Wywołało to natychmiastowy efekt prowadzenia Dziennika. Aktywowało również efekt jego Krajobrazu. Może on rozpatrywać te efekty w dowolnej kolejności.
2. Decyduje się zdobyć Srebrniki ze swojego Krajobrazu i zmniejszyć wartość 1 ze swoich pozostałych Kości o 1.

3. Następnie prowadzi Dziennik, przesuważąc się na pole poniżej Zielonego Robotnika, ponieważ ma 4 wymagane Porty. Natychmiast dodaje do swojej puli Zielonego Robotnika sąsiadującego z tym polem. Znajdując się na tym polu żeton Dziennika pozwala odzyskać Robotnika. Chciałby on zabrać Robotnika, którego właśnie umieścił, ale to nigdy nie jest dozwolone. Czerwony ma dużo Wpływu na kartach z Robotnika. Dlatego zamiast płacić mu, Niebieski postanawia odzyskać Niebieskiego Robotnika z karty Wody.
4. Mógłby wydać Wpływ z Czarnej Gildii na prowadzenie Dziennika po raz drugi, ale niestety nie ma wystarczającej liczby wymaganych Oznaczeń, aby przesunąć się naprzód na torze.



Jeśli gracze w swojej turze nie mogą lub nie chcą umieścić Kości lub Robotnika, mogą zamiast tego Odpoczywać. Podczas Odpoczynku gracz najpierw oblicza, ile Kości pozostało w jego Puli. Jeśli nie ma żadnej lub tylko 1, aktywuje wszystkie swoje zdolności Odpoczynku. Jeśli pozostały mu 2 lub więcej Kości, żadne zdolności nie zostaną aktywowane.

Następnie gracz Odpoczywający zdejmuje wszystkie Kości ze swojej Panoramy, rzuca nimi ponownie i umieszcza w swojej Puli. Jeśli miał jeszcze jakieś Kości w swojej Puli, może je również przenieść, jeśli chce.

Następnie, jeśli może, rozpatruje wszystkie swoje zdolności Odpoczynku w dowolnej kolejności. Wszystkie te zdolności są opcjonalne. Zdolności Odpoczynku pochodzą od Mieszkańców z niebieskim paskiem. Wszyscy gracze zaczynają z 1 Mieszkańcem wsuniętym pod swoją planszę Gracza. Karty Mieszkańców z tymi zdolnościami są zawsze wsunięte pod kartami Pełnego Morza.



Mając te zdolności Odpoczynku, ten gracz może prowadzić Dziennik, zdobyć 1 Srebrnika, przenieść Wpływy z 1 Gildii do innej i zdobyć 1 Zapasy. Może rozpatrywać te efekty w dowolnej kolejności. Ponadto, gdyby przed Odpoczynkiem nie miał żadnych Wpływów w Czarnej Gildii, mógłby użyć jej zdolności, aby przesunąć Wpływ z Żółtej lub Niebieskiej Gildii do Czarnej, a następnie wydać ten Wpływ na prowadzenie Dziennika - poruszenie się naprzód o dodatkowe pole na torze.



Gracze będą prowadzić Dziennik zwykle podczas Odpoczynku, dzięki wsuniętej początkowej karcie Mieszkańca. Wróćcie do strony 7, aby zapoznać się z zasadami dotyczącymi prowadzenia Dziennika.

Koniec gry zostaje wywołany, gdy jeden z graczy dotrze do jednego z 5 ostatnich pól na torze Dziennika. Po zakończeniu jego tury, gra toczy się dalej i wszyscy gracze wykonują 1 ostatnią turę (gracz, który wywołał koniec gry, również rozgrywa 1 ostatnią turę).

PUNKTOWANIE

Po zakończeniu gry gracze powinni zsumować swoje punkty w następujących obszarach:

1. Główne Oznaczenia Lądu i Wody.

Pamiętajcie, aby policzyć również wszystkie Oznaczenia w Karawanie.

2 =	3 =	4 =	5 =	6 =	7 =	4 ≠
2	3	5	8	12	16	5

2. Karty Nieba i osiągnięte cele z kart Inspiracji.

Gracze posiadający karty Komety powinni sprawdzić czy którykolwiek z graczy ma najwięcej Oznaczeń Komety (więcej niż każdy inny gracz). Pamiętajcie, aby policzyć Oznaczenia w Karawanie.

3. Karawana.

Wszystkie nadrukowane wartości PZ na żetonach Ulepszenia.

4. Większość w Gildiach.

3 PZ dla gracza z największą liczbą Wpływów w danej Gildii. Jeśli w Gildii ma miejsce remis pod względem największej liczby Wpływów, żaden gracz nie zdobywa 3 PZ za tę Gildię.

Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą Wpływów w Czarnej Gildii. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą Wpływów w Żółtej Gildii. Gdyby nadal był remis, wygrywa gracz z największą liczbą Wpływów w Niebieskiej Gildii. W przypadku dalszego remisu, gracze którzy remisują, dzielą się zwycięstwem.



Niebieski ma łącznie 53 PZ za poniższe:

1. Główne Oznaczenia Lądu i Wody.

2 Miasta = 2 PZ.

1 Zestaw unikalnych Oznaczeń = 5 PZ.

3 Krajobrazy = 3 PZ.

(Brak 1 Portu w drugim zestawie).

1 Port = 0 PZ.

4 Pełne Morza = 5 PZ.

2. Karty Nieba i osiągnięte cele z kart Inspiracji.

Przy łącznej liczbie 7 Komet zakładamy, że gracz ma ich najwięcej. Od lewej do prawej:

Pierwsza karta Nieba = 4 PZ.

Druga karta Nieba = 3 PZ. (Brak 1 Mieszkańca do osiągnięcia celu Inspiracji).

Trzecia karta Nieba = 4 PZ.

Czwarta karta Nieba = 5 PZ. (Za 5 par kart Mieszkańców i żetonów Ulepszeń).

Piąta karta Nieba = 8 PZ. (Podwaja się z 4 PZ za osiągnięcie celu karty Inspiracji).

3. Karawana.

11 PZ za żetony Ulepszenia.

4. Większość w Gildiach.

3 PZ za większość w Czarnej Gildii.



Przygotowanie do rozgrywki

Przygotuj grę tak, jak w przypadku rozgrywki dla 2 osób, z poniższymi zmianami.

- Wybierz 1 z plansz Gracza i odwróć ją na stronę SI. To jest twój przeciwnik. Każda plansza SI skupia się na innym elemencie i przeciwko każdej będzie się grać nieco inaczej.



- 2 Nie dawaj SI żadnych Kości. Zamiast tego użyj 2 znaczników Gracza w niewykorzystanym kolorze, umieszczając 1 na lewym górnym polu jej toru Surowców, a drugi na polu 0 toru Komety. Znacznik gracza w jej kolorze powinien standardowo znajdować się na początkowym polu toru Dziennika.

- 3 SI rozpoczyna grę z 1 Żółtym i 1 Niebieskim Robotnikiem.
- 4 SI zawsze będzie drugim graczem. Nie otrzymuje żadnych Zapasów ani Srebrników, ale rozpoczyna grę z 1 Wpływem w Żółtej Gildii i 1 w Niebieskiej. Umieść jej pozostałe Wpływy w jej Puli.

Limity Wpływu

W przeciwieństwie do ludzkich graczy, SI nie jest ograniczona przez liczbę Wpływu w jej puli. Jeśli się skończy, użyj Wpływu z kolejnego niewykorzystanego koloru. Ten nadal uważany jest za Wpływ SI.

- 5 Potasuj wszystkie karty Planu i umieść je w pobliżu w zakrytej talii.



Przebieg Gry

Przez większą część gra Solo jest bardzo podobna do gry wieloosobowej. Swoje tury rozgrywasz dokładnie tak samo. W turze przeciwnika albo odkryjesz kartę Planu, albo rozpatrzysz akcję Odpooczynku dla SI. Każda karta Planu jest koloru Niebieskiego albo Czerwonego i zawiera kilka symboli.



Wartość w Srebrnikach

Pierwsza Akcja

Kolor karty Planu

Druga Akcja

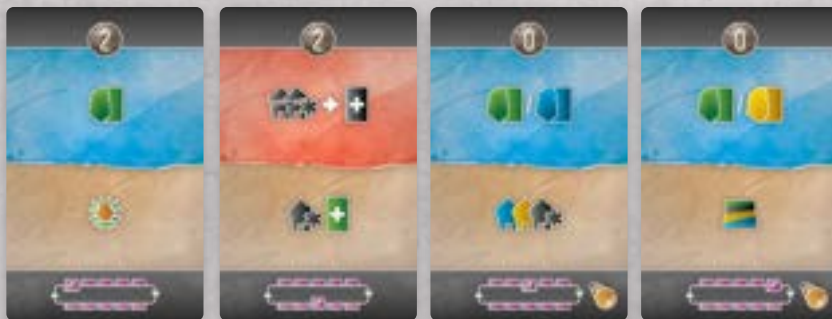
Priorytet Specjalnego Ulepszenia i Komety
(tylko 4 z 6 kart pokazują Kometę)

Karty Planu

Aby rozpatrzeć kartę Planu, dobierz ją z wierzchu talii Planu SI i umieść odkrytą po prawej stronie talii Planu oraz wszelkich wcześniej odkrytych kart Planu. Wykonaj poniższe kroki.

1. Przesuń znacznik SI, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wokół toru Surowców, o liczbę pól równą wartości Srebrników na właśnie odkrytej karcie Planu. Nie przesuwać znacznika, jeśli wartość wynosi 0. Rozpatrz wszystkie efekty na torze, nad którymi przesuwa się jej znacznik. Może to być zdobycie Komety, Wpływ na Gildię lub pozyskanie karty Mieszkańca.
2. Jeśli SI jest w stanie rozpatrzeć Pierwszą Akcję, zrobi to. Jeśli nie jest w stanie rozpatrzeć Pierwszej Akcji, zamiast tego wykona Drugą Akcję. Nigdy nie wykonuje obu. Nie będzie w stanie wykonać Pierwszej Akcji, jeśli nie ma wymaganego Wpływu do wydania lub 1 z wymaganych Robotników do umieszczenia. Gdy ma wybór między 2 Robotnikami, wyższy priorytet ma Zielony Robotnik.

SI Odpoczywa, jeśli na początku swojej tury ma 3 odkryte Czerwone karty Planu lub 3 odkryte Niebieskie karty Planu. Jeśli żaden z powyższych warunków nie jest spełniony, odkryje nową kartę Planu. Oznacza to, że zawsze Odpoczywa po odkryciu 3-5 kart Planu.



SI właśnie odkryła swoją trzecią Niebieską kartę Planu, co oznacza, że w następnej turze Odpoczywa.



Kiedy SI wykonuje akcję Skupienia, rozpatrz efekt widoczny po prawej stronie symbolu Skupienia na jej planszy.

Odpoczynek

Kiedy SI Odpoczywa, postępuj zgodnie z krokami pokazanymi na Niebieskim pasku na dole planszy SI, w kolejności od lewej do prawej.



Pierwszym krokiem będzie zawsze sprawdzenie ostatnio odkrytej karty Planu. Jeśli w prawym dolnym rogu ma Kometę, przesunij jej znacznik o 1 pole w górę na torze Komety.



Drugi krok pozwoli jej pozyskać kartę Nieba, kartę Mieszkańca, żeton Ulepszenia lub Wpłynąć na kartę.



Trzecim krokiem jest prowadzenie Dziennika.

Bardzo ważne jest wykonanie tych kroków w podanej kolejności. Podobnie jak w grze wieloosobowej, pamiętaj, aby nie odświeżać żadnych kart, dopóki SI w pełni nie zakończy swojej tury. Po zakończeniu Odpoczynku wtasuj wszystkie karty Planu z powrotem do zakrytej talii.

Zasady Specjalne

- SI ignoruje wszystkie koszty (*inne niż te na jej kartach Planów*) i wszystkie wymagania na torze Dziennika. Nadal zdobywa wszystkie nagrody z toru Dziennika. Z ostatniej kolumny otrzymuje Różowe Ulepszenie, a nie kartę Inspiracji.
- SI ignoruje wszystkie symbole na wszystkich zdobytych kartach i żetonach Ulepszenia. Dotyczy to Komety, Wpływu, darmowego Ulepszenia itd. – wszystkiego! Jednak nadal zdobywa ona Punkty Zwycięstwa z uzyskanych żetonów Ulepszenia.
- O ile nie określono inaczej, SI rozpatruje wszystkie symbole tak, jak zrobiłby to gracz. W górnej części planszy SI pokazano kilka kluczowych zmian dotyczących niektórych symboli. Jeśli kiedykolwiek miałyby uzyskać efekt z symbolu wskazanego po lewej stronie, zamiast tego rozpatruje efekt pokazany po prawej.
- Za każdym razem, gdy SI zdobędzie Kometę (*nigdy z kart Nieba lub żetonów Ulepszenia*), przesunij jej znacznik o 1 pole w górę na torze Komety, chyba że znajduje się już na samej górze toru.

Priorytety SI

W trakcie gry SI pozyska różne karty i żetony Ulepszenia. Będzie również umieszczać Wpływy na kartach. Wszystkie te zdolności wymagają od SI nadania priorytetu. Odbywa się to za pomocą jej toru Surowców i kart Planu.

Pozycja znacznika na jej torze Surowców określa kolor (*Czarny, Niebieski, Żółty lub Zielony*), a także, którą kartę Inspiracji będzie traktować priorytetowo (*na podstawie górnego, środkowego i dolnego rzędu toru Surowców*).

Kolor jest brany pod uwagę przy umieszczaniu Wpływu na kartach, pozyskiwaniu żetonów Ulepszenia, umieszczaniu Robotników lub odzyskiwaniu Robotników. Jeśli priorytet koloru SI skutkowałby brakiem korzyści (*na przykład, gdyby nie było żadnych dostępnych żetonów Ulepszenia w tym kolorze*), należy wziąć pod uwagę kolejny kolor w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



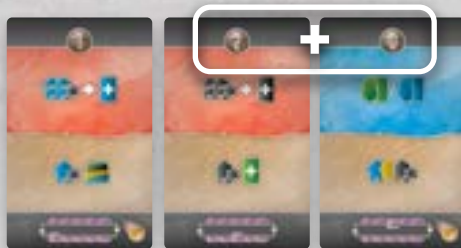
Priorytetowym kolorem na torze Zasobów jest Niebieski.

Karta Inspiracji, którą SI chce zdobyć, to druga karta od dołu.

Jeśli nie może wejść w Interakcję z kartą Inspiracji, która jest dla niej priorytetem, przechodzi do następnej najniższej karty, w razie potrzeby wracając do najwyższej karty.

Suma wartości 2 ostatnio odkrytych kart Planów (*lub jedynej odkrytej Karty, jeśli jest tylko jedna*) określa wartość od 0 do 4. Ta wartość odnosi się do prawie wszystkich akcji SI.

Łączna wartość z ostatnich 2 pokazanych tutaj kart Planu wynosi 2.



Jak pokazano wewnątrz toru Surowców, ta wartość pomaga SI w wyborze kart i żetonów Ulepszenia, które są dla niej priorytetowe. Może się wydawać, że jest to dużo informacji do przetrawienia, ale mówiąc wprost, środkowa (*w odniesieniu do planszy Głównej*) karta lub żeton Ulepszenia ma priorytet, jeśli wartość sumy wynosi 0 lub 1. Ten priorytet przesuwają się na zewnątrz wraz ze wzrostem wartości sumy.

Jeśli z jakiegoś powodu SI nie może wejść w Interakcję z priorytetową kartą lub żetonem Ulepszenia, przechodzi do następnego możliwego wyboru. Wskazują na to strzałki kierujące się w lewo i w prawo na schemacie. Będzie poruszać się w tym kierunku, wracając do początku w razie potrzeby. Są tylko po 3 żetony Ulepszenia w kolorze Czarnym, Niebieskim i Zielonym. Jeśli suma wynosi 4, priorytet przesuwają się do wewnątrz, tak jakby był tam czwarty stos.


Korzystając z 2 przykładów na tej stronie, SI nadaje priorytet Niebieskiemu, z sumą wartości 2. Jeśli jakiś efekt nakazałby jej umieścić Wpływ na karcie, umieściłaby 1 Wpływ ze swojej Puli na drugiej karcie Wody od lewej. Jeśli byłby na niej już Wpływ lub pole karty byłoby puste, zamiast tego umieściłaby swój Wpływ na karcie na trzecim polu.







W trybie Solo Wpływ na kartach działa inaczej. Jeśli SI ma Wpływ na karcie, z którą chcesz wejść w Interakcję, nadal musisz jej zapłacić. Spowoduje to przesunięcie jej znacznika o 1 pole na torze Surowców. Jeśli SI chce wejść w interakcję z kartą, na której ty masz Wpływ, masz wybór:

1. Pozwól jej na interakcję. Następnie możesz wziąć 1 Zapasy albo 1 Srebrnika z Puli Głównej.
2. Odmów jej. Możesz zapłacić 1 Zapasy lub 1 Srebrnika, aby przenieść ją do następnej karty, zgodnie z jej zwykłymi zasadami priorytetu. Możesz to zrobić wiele razy, o ile możesz sobie na to pozwolić.

Pamiętaj, że nie możesz całkowicie odmówić jej określonego typu karty. Na przykład, jeśli masz Wpływ na wszystkich 4 kartach Łądu, zapłacenie 4 razy nie sprawi, że priorytetem stanie się inny typ karty.

 SI zawsze umieszcza Zielonych Robotników na kartach Mieszkańców, Żółtych Robotników na kartach Łądu i Niebieskich Robotników na kartach Wody. Podczas umieszczania Robotnika rozpatruje ona wszystkie wydrukowane na polu akcje. Oznacza to, że podczas umieszczania Robotnika SI musi jedynie wziąć pod uwagę wartość sumy – kolor nie wywiera żadnego efektu.

 Odzyskując Robotników, zawsze najpierw bierze Zielonych. Jeśli nie ma Zielonych Robotników, używa priorytetu koloru toru Surowców, aby określić, jakiego koloru Robotnika odzyska. Jeśli jest wielu Robotników w jej priorytetowym kolorze, używa sumy wartości, aby określić, którego Robotnika odzyska.

 =  /  SI zazwyczaj ma 2 możliwości ruchu na torze Dziennika. To czy wybierze wyższą czy niższą ścieżkę, podyktowane jest kolorem wszystkich odkrytych kart Planów. Jeśli większość jej kart Planów jest Niebieska, wybierze wyższą ścieżkę. Jeśli większość jest Czerwona, wybierze niższą ścieżkę. Możliwe jest, że SI będzie prowadzić Dziennik, gdy ma równą liczbę każdego koloru. W takim przypadku kolor ostatnio odkrytej karty Planu ma pierwszeństwo. Jeśli dostępna jest tylko 1 ścieżka, po prostu wybierze tę ścieżkę.

Przechodząc do ostatniej kolumny toru Dziennika, SI nigdy nie wybierze środkowej opcji. Jeśli zablokujesz pole, na które by się przemieściła, zamiast tego poruszy się na inne pole dostępne w tej ostatniej kolumnie. Na ostatnim polu toru Dziennika weźmie żeton Specjalnego Ulepszenia, a nie kartę Inspiracji.

Przed prowadzeniem Dziennika przez SI najpierw sprawdź, gdzie znajduje się jej znacznik w odniesieniu do twojego. Jeśli jest za twoim znacznikiem, SI wydaje 1 Wpływ z Czarnej Gildii, aby poruszyć się o dodatkowe pole, jeśli to możliwe. Jeśli znajduje się w tej samej kolumnie, będzie to kosztować 2 Wpływy z Czarnej Gildii, a jeśli jest przed twoim znacznikiem, 3 Wpływy z Czarnej Gildii. Zwróć uwagę, że wymagany Wpływ z Czarnej Gildii może uzyskać podczas pierwszego ruchu. Jednak to jej pozycja przed pierwszym ruchem określa koszt Wpływu. Poruszy się po raz drugi, tylko jeśli ma do wydania wymagany Wpływ z Czarnej Gildii.



Pozyskiwanie kart i żetonów Ulepszenia

Podczas pozyskiwania kart SI ignoruje wszystkie znajdujące się na nich symbole. Po prostu weź kartę i umieść ją na zakrytym stosie obok jej planszy. W przypadku punktacji końcowej pomocne mogą być 4 oddzielne stosy: 1 dla kart Mieszkańca, 1 dla kart Łądu i Wody, 1 dla kart Nieba i 1 dla kart Inspiracji. SI zbiera Robotników i zwraca Wpływy na kartach, tak jak Ty.

Podczas pozyskiwania żetonów Ulepszenia SI umieszcza je na swojej planszy, zaczynając od lewego dolnego rogu Karawany. Stąd kontynuuje układanie żetonów Ulepszenia, wypełniając dolny rząd od lewej do prawej, następnie środkowy rząd od prawej do lewej i wreszcie górny rząd od lewej do prawej. Obracaj prostokątne żetony w razie potrzeby, aby nie wystawały poza tę krętą ścieżkę. Jeśli SI zdobędzie więcej żetonów Ulepszenia niż ma na to miejsce, po prostu umieść kolejne żetony obok jej planszy.

Umieszczając żeton Ulepszenia, natychmiast rozpatrz efekty wszystkich zakrywanych symboli w Karawanie SI.

Podczas pozyskiwania żetonu Specjalnego Ulepszenia (*Różowego*) SI ustala priorytet zgodnie z odnośnikami znajdującymi się na dole ostatnio odkrytej karty Planu. Jeśli ten żeton Ulepszenia został już pozyskany, zamiast tego pozyskuje następny dostępny żeton w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Koniec Gry oraz punktowanie

Koniec gry wywoływany jest w taki sam sposób, jak w grze wieloosobowej. Jeśli SI wywoła koniec gry, nadal będzie miała ostatnią turę po tym, jak ty rozegrasz swoją.

SI zdobywa PZ w następujący sposób: 1 PZ za każdą pozyskaną kartę Mieszkańca, 2 PZ za każdą pozyskaną kartę Wody/Łądu, 3 PZ za każdą pozyskaną kartę Nieba, 4 PZ za każdą pozyskaną kartę Inspiracji, PZ ze zdobytych żetonów Ulepszenia, PZ za większości w Gildii.

SI nie zdobywa punktów za Komety, ale jej ostateczny wynik ma wpływ na to, kto posiada większość podczas punktowania Komet.

SYMBOLE

	Miasto		Żeton Ulepszenia Lądu		Wielbłąd		Zielony Robotnik
	Krajobraz		Żeton Ulepszenia Wody		Statek		Zielony/Żółty Robotnik
	Port		Żeton Ulepszenia Nieba		Teleskop		Zielony/Niebieski Robotnik
	Pełne Morze		Żeton Podstawowego Ulepszenia		Gołąb		Dowolny Robotnik
	Obserwatorium		Żeton Specjalnego Ulepszenia		Umieść Wpływ we wskazanej Gildii		Odzyskaj dowolnego Robotnika z odkrytej karty
	Biblioteka		Żeton Dowolnego Ulepszenia		Wydadź Wpływ ze wskazanej Gildii		Zwiększ/Zmniejsz o 1 wynik na Kości
	Gwiazdy		Karta Lądu		Umieść Wpływ w dowolnej Gildii		Odśwież Kość
	Planeta		Karta Wody		Przesuń Wpływ z 1 Gildii do innej		Zyskaj nową Kość z rezerwy
	Słońce		Karta Nieba		Umieść Wpływ na odkrytej karcie		Prowadź Dziennik
	Księżyc		Karta Mieszkańca		Zapasy		Prowadź Dodatkowy Dziennik (maks. raz na turę)
	Kometa		Karta Inspiracji		Srebrnik		Anuluj wskazany koszt

PRZYGOTOWANIE GRACZA

1				
2				
3				
4				

WAŻNE ZASADY

- Gracz może użyć danej Gildii maksymalnie raz na turę.
- Po umieszczeniu Robotnika gracze nie mogą podejmować żadnych akcji, które skutkowałyby odzyskaniem tego samego Robotnika w tej samej turze.
- Żetony Ulepszenia można odwracać, ale nie obracać.
- Zdolności Mieszkańca/Krajobrazu nie mogą być aktywowane w tej samej turze, w której zostały zdobyte.

KOMBINACJE ZASOBÓW

Powszechne (6-7 z każdego)



Rzadkie (1 z każdego)

