

WYNAŁAZCY

ZNAD POŁUDNIOWEGO TYGRYSU

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

TŁUMACZENIE: AGNIESZKA MAZUR & DAMIAN MAZUR
REDAKCJA: MARCIN ZALEWSKI
SKŁAD: RADOŚLAW DAWID



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: 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. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-wynalazcy-znad-poludniowego-tygrysu>

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Karola Waszaka.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI: PLANSZA GŁÓWNA

Wykonajcie poniższe kroki, aby przygotować obszar planszy Głównej:

- 1 Umieście planszę Główną na środku obszaru gry.
- 2 Potasujcie wszystkie plansze Wynalazku i umieście je w zakrytym stosie dobierania w pobliżu planszy Głównej.
- 3 4 odkryte plansze Wynalazku, dobrane ze stosu dobierania plansz Wynalazku, umieście w kolumnie poniżej lewego końca planszy Głównej. Następnie odkryjcie 2 kolejne plansze Wynalazku i umieście w osobnej kolumnie po prawej stronie pierwszej kolumny.
- 4 Na każdej planszy Wynalazku w drugiej kolumnie umieście po 1 czarnym Wpływie na polu Budującego.
- 5 Potasujcie wszystkie karty Wynalazku, tworząc talię dobierania i umieście ją zakrytą w pobliżu planszy Głównej, pozostawiając obok miejsce na stos kart odrzuconych.
- 6 Odkryjcie wierzchnią kartę Wynalazku z talii dobierania kart Wynalazku i umieście ją na najwyżej położonej planszy Wynalazku w pierwszej kolumnie. Odkryjcie i umieście po 1 karcie Wynalazku na każdej z plansz Wynalazku w drugiej kolumnie. Karty Wynalazku należy umieścić na prawej połowie plansz Wynalazku tak, aby grafiki do siebie pasowały.
- 7 Potasujcie 3 Neutralne kafelki Pomysłu i umieście 1 odkryty (stroną z 2 symbolami Wpływu) w lewym dolnym rogu najwyżej położonej planszy Wynalazku w pierwszej kolumnie. Umieście pozostałe Neutralne kafelki Pomysłu zakryte w prawym górnym rogu każdej planszy Wynalazku w drugiej kolumnie (zakrywając również górę znajdujących się tam kart Wynalazku).
- 8 Umieście w pobliżu planszy Głównej wszystkie Srebrniki i Kości, tworząc Zasoby Główne.

- 9 Potasujcie wszystkie kafelki Pasowania i umieście po 1 odkrytym na każdym prostokątnym polu w prawym górnym rogu planszy Głównej. Nieużyte kafelki Pasowania odłóżcie do pudełka.



PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI: PLANSZA GŁÓWNA



- 10 Umieśćcie Emisariusza (*czarnego Robotnika*) na wskazanym polu na prawo od 4. kafelka Pasowania.
- 11 Posortujcie kafelki Badania zgodnie z rewersami. Potasujcie każdy zestaw osobno i umieśćcie je w zakrytych stosach dobierania na odpowiadających im polach na planszy Głównej.
- 12 Odłóżcie na bok 6 kafelków Początkowego Warsztatu (*szare rewersy*). Potasujcie wszystkie pozostałe kafelki Warsztatu i umieśćcie 9 z nich w zakrytym stosie dobierania na prawym krańcu planszy Głównej.
- 13 Z pozostałych kafelków Warsztatu umieśćcie odpowiednią liczbę zakrytych kafelków na każdym z 14 pól wzdłuż Rzeki. Zwróćcie uwagę na symbole na każdym polu, aby dowiedzieć się, ile kafelków Warsztatu należy umieścić. Niektóre pola różnią się w zależności od liczby graczy. Następnie odwróćcie wszystkie 5 stosów dobierania kafelków Warsztatu w lewej części planszy Głównej. Nieużyte kafelki Warsztatu odłóżcie do pudełka.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DLA 2 GRACZY

- W drugiej kolumnie umieśćcie tylko 1 planszę Wynalazku. Odłóżcie nieużyty czarny Wpływ i Neutralny kafelek Pomysłu do pudełka.
- Potasujcie 6 kart Figuranta i ułóżcie je w zakrytej talii dobierania w pobliżu planszy Głównej. Dodatkowo umieśćcie 3 żetony Figuranta w pobliżu planszy Głównej.
- Wybierzcie nieużywany przez was kolor gracza. Umieśćcie na Rzece Statek tego koloru na polu najbardziej wysuniętym na lewo. Dodatkowo umieśćcie 1 z Namiotów oraz 12 Wpływów tego koloru w Zasobach Głównych. Odłóżcie do pudełka wszystkie pozostałe komponenty gracza w tym kolorze.



Na tym polu powinny znajdować się 2 kafelki przy 4 graczach i tylko 1 kafelek przy liczbie graczy mniejszej niż 4.

Na tym polu powinny znajdować się 2 kafelki przy 3-4 graczach i tylko 1 kafelek przy liczbie graczy mniejszej niż 3.

Na tym polu powinny znajdować się 2 kafelki przy każdej liczbie graczy.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI: PLANSZA GRACZA

Każdy gracz wybiera kolor, a następnie wykonajcie poniższe kroki, aby przygotować swój obszar planszy Gracza.

- 1 Każdy gracz otrzymuje 1 planszę Gracza i po 1 z każdego kafelka Wieży. Zwróćcie uwagę na małe liczby w prawym górnym rogu każdego kafelka Wieży. Na awersach znajdują się numery od 1 do 5, a na rewersach od 6 do 10. Każdy gracz umieszcza swoje kafelki Wieży na ilustracji Wieży na swojej planszy Gracza. Umieszcza je w taki sposób, aby kafelek nr 1 znalazł się na najniższym polu, kafelek nr 2 nad nim, następnie kafelek nr 3 i tak dalej.
- 2 Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy, każdy z nich umieszcza kafelek Namiotu na odpowiedniej sekcji swojej planszy Gracza, stroną wskazującą aktualną liczbę graczy ku górze (zwróćcie uwagę na małe liczby w prawym dolnym rogu kafelek).
- 3 Każdy gracz bierze po 1 z każdego kafelka Wielbłąda i umieszcza je na wyznaczonych miejscach w pobliżu prawego górnego rogu swojej planszy Gracza. Kafelek z symbolem „plusa” powinien znajdować się po lewej stronie, a kafelek z symbolem „odwrócenia” po prawej stronie.
- 4 Każdy gracz umieszcza 2 swoich Robotników (w swoim kolorze gracza) w pobliżu swojej planszy Gracza, a trzeciego Robotnika w rezerwie w pobliżu planszy Głównej.
- 5 Każdy gracz umieszcza 25 swoich znaczników Wpływu w pobliżu swojej planszy Gracza.
- 6 Każdy gracz umieszcza 4 swoje Namioty na polach w pobliżu górnej krawędzi swojej planszy Gracza (albo na kafełku Namiotu, jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy).
- 7 Każdy gracz tasuje 6 swoich kafełków Pomysłu i umieszcza je odkryte w losowy sposób na 6 polach w prawym dolnym rogu swojej planszy Gracza.
- 8 Każdy gracz umieszcza swój Statek na polu Rzeki najbardziej z lewej na planszy Głównej. Kolejność ułożenia nie ma znaczenia podczas Przygotowania do rozgrywki.

- 9 Każdy gracz umieszcza swój znacznik Tantiem na polu „0” zielonego toru Tantiem na planszy Głównej (nie pokazano poniżej). Kolejność ułożenia na stosie znaczników nie ma znaczenia.
- 10 Wylosujcie Pierwszego Gracza. Otrzymuje on znacznik Pierwszego Gracza. Na podstawie kolejności tur (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), rozpoczynając od gracza ze znacznikiem Pierwszego Gracza, każdy gracz otrzymuje na rękę określoną liczbę kart Wynalazku oraz Srebrników do jego Zasobów, zgodnie ze wskazaniem na karcie Pomocy. Następnie odwróćcie kartę Pomocy, aby służyła jako przypomnienie zasad Punktacji Końcowej.
- 11 Każdy gracz otrzymuje 1 kartę Pomocy Gracza. Z potasowanych 6 kart Przygotowania każdy gracz otrzymuje 1 z tych kart, a pozostałe należy odłożyć do pudełka. Następnie każdy gracz wykonuje kroki opisane na jego karcie Przygotowania.
- 12 Każdy gracz otrzymuje 4 Wpływy we wskazanych Gildiach. Aby to zaznaczyć, każdy gracz przenosi Wpływy ze swoich Zasobów na pasujące kolorystycznie wskazane Minarety na planszy Głównej.

Na podstawie karty Przygotowania, ten gracz zyskałby 1 Wpływ w Niebieskiej Gildii, 1 Wpływ w Pomarańczowej Gildii i 2 Wpływy w Ciemnoszarej Gildii.



PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI: PLANSZA GRACZA

- 13 Każdy gracz bierze z Zasobów Głównych Kość we wskazanym kolorze i umieszcza ją na odpowiednim kolorze na dole Pracowni na swojej planszy Gracza. Wartość tej Kości nie ma znaczenia.

Ten gracz umieszcza w swojej Pracowni Ciemnoszarą Kość.

- 14 Każdy gracz umieszcza Kość we wskazanym kolorze oraz 5 białych Kości w sekcji Gotowych na swojej planszy Gracza. Każdy gracz rzuca teraz tymi swoimi 6 Kośćmi, gdyż ich wartości będą miały znaczenie.

- 15 Każdy gracz umieszcza Kość we wskazanym kolorze oraz 3 białe Kości w sekcji Wyczerpanych na swojej planszy Gracza. Wartości tych Kości nie mają znaczenia.

- 16 Każdy gracz bierze wskazany kafelek Początkowego Warsztatu i umieszcza go w dowolnym wybranym rzędzie na polu najbardziej z lewej na swojej planszy Gracza. Wartość kolorowej Kości w sekcji Gotowych może sugerować, w którym rzędzie gracz zdecyduje się umieścić ten Warsztat.

Ten gracz zdecydował się umieścić kafelek swojego Początkowego Warsztatu w środkowym rzędzie.

- 17 Każdy gracz bierze swój zestaw 6 Rzemieślników i umieszcza ich na wskazanych kafelkach Wieży. Należy pamiętać, że dwaj Rzemieślnicy na drugim kafelku Wieży muszą zaczynać jako Nieaktywni (są umieszczani zakryci).

Ten gracz ma swojego Skrybę na poziomie 4, Stolarza i Kowala na poziomie 2 (obaj Nieaktywni), a swojego Tkacza, Świecarza i Kaflarza na poziomie 1.

- 18 Gracze muszą teraz podjąć decyzję, czy zagrają krótszą rozgrywkę składającą się z 3 rund, czy pełną, składającą się z 4 rund. Jeżeli to wasza pierwsza rozgrywka, zalecamy rozpoczęcie od wariantu z 3 rundami. Dla niektórych może się okazać korzystniejsze granie zawsze w wersję z 3 rundami w rozgrywkach, w których bierze udział 4 graczy.

Jeśli gracze w rozgrywkę składającą się z 4 rund, wszyscy gracze odkładają swoje karty Przygotowania do pudełka. Możecie teraz rozpocząć rozgrywkę.


Jeśli gracze w wersję z 3 rundami, każdy gracz odwraca na drugą stronę swoją kartę Przygotowania i umieszcza swój Namiot najbardziej z lewej na górnym polu tej karty. Na stronie 30 szczegółowo opisano, jak wpływa to na rozgrywkę. Spowoduje to natychmiastowe wykonanie kilku czynności:


- Każdy gracz dobiera na rękę 1 dodatkową kartę Wynalazku i otrzymuje 1 Srebrnika do swoich Zasobów, zgodnie z symbolami znajdującymi się obok pola, na którym umieścił swój Namiot.
- Jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, każdy gracz odkłada swój kafelek Wielbłąda z symbolem „plusa” do pudełka. Informuje o tym symbol odsłonięty przez zabranie Namiotu najbardziej z lewej.





OPIS PLANSZY GRACZA: KOŚCI

Każdy gracz zarządza swoimi Kośćmi po lewej stronie swojej planszy Gracza.

 **Zainspirowane:** Kości na polu nieba są dostępne do użycia, a ich wartości mogą zostać fizycznie zwiększone o maks. 5 podczas korzystania z nich.

 **Zdeterminowane:** Kości na polu wody są dostępne do użycia, a ich wartości mogą zostać fizycznie zwiększone o 1 podczas korzystania z nich.

 **Gotowe:** Kości na nasłonecznionych wydmach są dostępne do użycia.

 **Wyczerpane:** Kości na zaciemnionych wydmach nie są dostępne do użycia.



Oświecenie Kości

Za każdym razem, gdy gracz zyskuje efekt Oświecania Kości, może wybrać jedno: przesunąć 1 Kość w górę na sąsiednie pole krajobrazu; przesunąć 1 Kość o 1 pole w górę w swojej Pracowni albo przesunąć 1 Kość ze swojej Pracowni na sąsiednie pole krajobrazu. Jeśli gracz zyskuje więcej niż 1 efekt Oświecania Kości w tym samym czasie, może użyć ich na tych samych lub różnych Kościach.



Gdy Kości po raz pierwszy wejdą na dowolne z 3 górnych pól krajobrazu (z Wyczerpania lub z Pracowni), muszą zostać rzucone.



Gdy gracz przesunie kolorową Kość z pozycji Zdeterminowanej na Zainspirowaną, natychmiast zyskuje 1 Wpływ w kolorze tej Kości.



Za każdym razem, gdy gracz zyskuje Kość do swojej Pracowni, musi wziąć ją z Zasobów Głównych i umieścić na dolnym polu Pracowni w kolorze tej Kości. Wartość umieszczanej tu Kości nie ma znaczenia. Kości nigdy nie wchodzi do Pracowni na wyższym poziomie. Zgodnie ze wskazaniem na dolnych polach, gracz będzie musiał natychmiast usunąć 1 Kość. Może to być dowolna Kość, która nie znajduje się na Wielbłądzie ani w Warsztacie. Może to być nawet ta sama Kość, która została właśnie umieszczona. Jednak w większości przypadków gracz będzie chciał użyć tego do usunięcia Wyczerpanej Białej Kości. Usunięte Kości są zwracane do Zasobów Głównych.



W Pracowni gracz może użyć efektów Oświecania Kości, aby przesunąć te Kości o 1 poziom w górę w Pracowni albo na sąsiednie pola krajobrazu. Przesuwając Kość w Pracowni, gracz przesuwa ją na kolejne pole odpowiadające kolorowi tej Kości. Natychmiast rozpatruje efekty nadrukowane na tym polu. Podczas przesuwania Kości na pole krajobrazu, należy nimi rzucić i umieścić na tym polu.

Gdy Kość znajduje się na najwyższym polu w Pracowni, kolejny efekt Oświecania Kości przesunie ją do Zainspirowanych. Należy pamiętać, że gracz nie otrzymuje wtedy żadnych Wpływów, ponieważ Kość nie przesunęła się ze Zdeterminowanych do Zainspirowanych.

Jeśli gracz zyskuje Kość do swojej Pracowni, ale na dolnym polu znajduje się już Kość w tym kolorze, zamiast tego musi natychmiast umieścić nową Kość na polu Wyczerpanych i usunąć 1 Kość, zgodnie z zasadami opisanymi powyżej. Zasadniczo stracił szansę na wejście Kości do Pracowni.



Każdy gracz rozpoczyna z 11 Kośćmi. Gracz może zyskać do 2 dodatkowych Kości, przesuwając swój Statek po Rzece. Ale poza tym, liczba Kości do dyspozycji gracza pozostanie niezmienna przez całą rozgrywkę.

Ten efekt pozwala graczowi zamienić dowolną 1 z jego Białych Kości (nawet taką na Wielbłądach lub w Warsztatach) na wybraną kolorową Kość z Zasobów Głównych. Nowa Kość zachowuje wartość i pozycję zastępowanej. To wciąż liczy się jako „zyskanie Kości” dla wszystkich efektów i celów.



OPIS PLANSZY GRACZA: RZEMIEŚLNICY

Wiele efektów będzie wymagało od gracza płacenia Rzemieślnikom za ich Umiejętności.



Ten symbol oznacza, że Tkacz musi zostać opłacony.



Ten symbol oznacza, że 1 dowolny Rzemieślnik musi zostać opłacony.

Za każdym razem, gdy gracz płaci Rzemieślnikom za ich Umiejętności, musi zapłacić wskazaną liczbę Srebrników widoczną po lewej stronie kafelka Wieży danego Rzemieślnika (na którym aktualnie się znajduje). Należy pamiętać, że jest to numer nadrukowany w brązowej ramce, a nie liczba Srebrników na zielonym pasku Przychodów.

Opłacenie tego Tkacza lub Skryby kosztowałoby 3 Srebrniki.

Ten Stolarz i Kowal nie mogą zostać użyci, ponieważ są Nieaktywni (zakryci).

Opłacenie tego Kaflarza kosztowałoby 2 Srebrniki. Świeczarz nie może zostać użyty, ponieważ jest Nieaktywny (zakryty).



Po zapłaceniu wymaganej liczby Srebrników gracz musi natychmiast odwrócić tego Rzemieślnika awerssem do dołu (na Nieaktywnego) i podnieść go o 1 poziom, jeśli to możliwe. Oznacza to, że zdobywając doświadczenia w swoim fachu. Należy pamiętać, że gdy Rzemieślnik znajduje się na najwyższym widocznym poziomie Wieży, nie może przejść wyżej. Płacenie im na tej pozycji jest zwykle nieopłacalne, ale gracz może to zrobić, jeśli chce.

Po otrzymaniu zapłaty powyższy Kaflarz zostanie odwrócony na stronę Nieaktywną, a następnie awansuje na poziom 6., na którym znajduje się Stolarz i Kowal.



Za każdym razem, gdy gracz zyskuje ten efekt, może awansować 1 dowolnego Rzemieślnika o 1 poziom. Należy zwrócić uwagę, że nie kosztuje to Srebrników. Rzemieślnik utrzymuje również swój aktualny stan: Aktywny albo Nieaktywny.

Nie ma limitu liczby Rzemieślników, którzy mogą znajdować się jednocześnie na tym samym kafelku Wieży.

Za każdym razem, gdy gracz nie ma Rzemieślników na swoim najniższym kafelku Wieży, musi dokonać Postępu swoich kafelków Wieży. Należy zwrócić uwagę, że najniższy kafelek Wieży ma czarny pasek, który łączy się z czarnym paskiem na planszy Gracza.



Podczas Postępu kafelków Wieży, najpierw należy rozpatrzeć efekty nadrukowane na czarnym pasku najniższego kafelka Wieży. Opis wszystkich tych efektów znajduje się na ostatniej stronie tej instrukcji.

Następnie, jeśli na czarnym pasku znajduje się biały symbol „x”, należy odłożyć ten kafelek Wieży do pudełka i przesunąć wszystkie pozostałe kafelki Wieży o 1 pole w dół.

Jeśli na czarnym pasku znajduje się biały symbol „odwrócenia”, należy wziąć ten kafelek Wieży i go odwrócić. Następnie pozostałe kafelki Wieży należy przesunąć o 1 pole w dół, a odwrócony właśnie kafelek umieścić na najwyższym polu. Należy pamiętać, że małe numery kafelków Wieży powinny być zawsze ułożone w kolejności rosnącej, od dołu do góry. Gdy Rzemieślnicy osiągną 10. poziom Wieży, nigdy nie przesuną się wyżej.

Przykład: Ten gracz właśnie zapłacił swojemu Świeczarzowi 2 Srebrniki za użycie jego Umiejętności. Po tym, jak Świeczarz stał się Nieaktywny i został przesunięty o 1 poziom wyżej, na najniższym kafelku Wieży nie było żadnych Rzemieślników. Po rozpatrzeniu efektu awansowania znacznika Tantiem o 1 pole, kafelek Wieży został odwrócony i umieszczony nad pozostałymi 4, które przesunięto w dół.



OPIS PLANSZY GŁÓWNEJ: RUCH STATKIEM

Gracz w trakcie rozgrywki może poruszać swoim Statkiem na wiele sposobów. Symbolizuje to podróż Wynalazców wzdłuż Tygrysu, aby testować i promować swoje pomysłowe Wynalazki. Poruszając swój Statek, gracz musi poruszyć go po Rzece **dokładnie o wskazaną wartość**, stosując się do następujących zasad:

- Musi pomijać wszystkie pola, pod którymi nie ma żadnych kafelków Warsztatu. Obecność lub brak kafelka Badania nie ma na to wpływu.
- Musi zatrzymać się na pierwszym polu każdego nowego odcinka Rzeki (*znajdują się tam stosy kafelków Badania*).

W poniższym przykładzie Żółty poruszyłby swój Statek do wskazanych pól ruchem odpowiednio 1, 2 lub 3. Gdyby Czerwony miał poruszyć swój Statek o 2 lub 3 pola, i tak poruszyłby go tylko o 2 pola, ponieważ musi zatrzymać się na pierwszym polu środkowego odcinka Rzeki.



Po zakończeniu ruchu gracz musi rozpatrzyć efekt pola, nad którym znajduje się jego Statek:



Natychmiast przesuwają wszystkie Kości z 1 z jego Warsztatów do Wyczerpanych oraz bierze 1 Białą Kość z Zasobów Głównych i rzuca nią, aby umieścić ją w strefie Gotowych.



Natychmiast odzyskuje 1 dowolnego ze swoich wcześniej umieszczonych Robotników i przenosi go do swoich Zasobów (*może to być Emisariusz, jeśli gracz miał nad nim kontrolę w tej rundzie*) oraz zyskuje 1 wybraną kolorową Kość z Zasobów Głównych i rzuca nią, aby umieścić ją w strefie Zdeterminowanych.

Uwaga: Gracz nie dobiera kafelków z tych pól.

Za pierwszym razem, gdy dowolny z graczy poruszy się na nowy odcinek Rzeki, należy odkryć każdy stos kafelków Warsztatu na tym odcinku (*odwrócić cały stos*), podobnie jak kafelki na lewym odcinku Rzeki były odwracane podczas Przygotowania do rozgrywki.



Jeśli gracz zatrzymuje Statek na polu z kafelkiem Warsztatu, musi zabrać wierzchni kafelek z tego pola i dodać go do swojej planszy Gracza, jeśli to możliwe.



Jeśli Statek gracza dotrze do ostatniego pola Rzeki, może wybrać jedną z następujących opcji: zabrać wierzchni kafelek Warsztatu z tego pola i dodać go do swojej planszy Gracza; zyskać 2 Srebrniki albo zabrać dowolny widoczny kafelek Warsztatu z pola na lewo od swojego Statku.

Gdy gracz dotrze do ostatniego pola Rzeki, nie może już poruszać swoim Statkiem. Jeśli miałby zyskać efekt pozwalający mu na poruszenie Statkiem znajdującym się na ostatnim polu Rzeki o dowolną liczbę pól, zamiast tego rozpatruje jeden raz efekt ostatniego pola. Tak samo, jak zrobił to, gdy po raz pierwszy znalazł się tam jego Statek.

Po zdobyciu kafelka Warsztatu gracz musi natychmiast umieścić go na dostępnym polu na swojej planszy Gracza. Jeśli nie ma już wolnych pól, nie może już zbierać kafelków Warsztatu.

Kafelki Warsztatu można umieszczać w dowolnym z trzech rzędów, jednak zawsze muszą być umieszczane na pustym polu najbardziej z lewej w wybranym rzędzie. Umieszczanie kafelków Warsztatu w nieukończonej kolumnie najbardziej z lewej na planszy Gracza jest zawsze darmowe. Jeśli gracz chce umieścić kafelek w kolumnie znajdującej się dalej na prawo, musi opłacić koszt 1 Srebrnika za każdą kolumnę dalej.



Umieszczenie kafelka Warsztatu w górnym rzędzie byłoby darmowe. Umieszczenie go w środkowym rzędzie kosztowałoby 3 Srebrniki, a w dolnym rzędzie kosztowałoby 1 Srebrnika.

Po opłaceniu kosztu w Srebrnikach gracz natychmiast rozpatruje wszystkie nadrukowane efekty, które zakrył na swojej planszy Gracza.

OPIS PLANSZY GŁÓWNEJ: TOR TANTIEM

Gracz może w trakcie rozgrywki awansować swój znacznik na torze Tantiem na wiele sposobów. Najbardziej powszechną metodą jest Wymyślanie i Publikowanie Wynalazków.



Gdy gracz zyskuje ten efekt, musi awansować swój znacznik na kolejne zielone pole na torze Tantiem.



Gdy gracz awansuje swój znacznik Tantiem i przekracza niebieskie pole, może podnieść poziom 1 dowolnego Rzemieślnika.



Jeśli gracz miałby awansować znacznik poza pole 11. na torze Tantiem, nie przesuwają go, lecz może odświeżyć 1 dowolnego Rzemieślnika albo zyskać 1 Srebrnika.

OPIS PLANSZY GŁÓWNEJ: BADANIE

Istnieje wiele sposobów, dzięki którym gracz w trakcie rozgrywki może zyskać możliwość prowadzenia Badań (*najczęściej poprzez umieszczanie Robotników*). Aby przeprowadzić Badanie, musi być dostępne pole wzdłuż Rzeki. Gracz może prowadzić Badanie tylko na pierwszym od lewej pustym polu (*bez żadnych kafelków Warsztatu*) wybranego odcinka Rzeki lub na dowolnym polu z kafelkiem Badania i dokładnie 1 Wpływem nie należącym do niego.

Po wybraniu dostępnego pola może się zdarzyć, że gracz będzie musiał opłacić koszt w Srebrnikach. Za każde pole, o które wybrane pole znajduje się przed jego Statkiem, musi zapłacić 1 Srebrnika. Dotyczy to każdego pola, niezależnie od tego, czy jest puste, czy nie.

W poniższym przykładzie Czerwony, Niebieski i Fioletowy nie zapłaciliby żadnych Srebrników za Badanie na polu pod Czerwonym Statkiem. Jeśli jednak Żółty gracz zdecyduje się na przeprowadzenie tam Badań, będzie go to kosztowało 4 Srebrniki.



Jeśli na wybranym przez gracza polu znajduje się dokładnie 1 nie należący do niego Wpływ, gracz, który aktualnie prowadzi Badanie, musi umieścić 1 swój Wpływ na pustym polu Wpływu (*zawsze wartość 1 PZ*). Natychmiast zyskuje dostęp do Badań znajdującego się pod jego Wpływem.

Na drugim polu w poprzednim przykładzie znajduje się już kafelek Badań (na którym wcześniej Badań przeprowadził Czerwony). Żółty mógłby przeprowadzić tam Badań, ale kosztowałoby go to 2 Srebrniki, ponieważ jego Statek jest 2 pola wcześniej. Niebieski i Fioletowy również mogą tu prowadzić Badań, ale oni nie muszą opłacać kosztów. Czerwony nie może przeprowadzić tutaj Badań, ponieważ ma już Wpływ na tym polu.

Jeśli wybrane przez gracza pole jest całkowicie puste, bez kafelków i Wpływów, ten gracz musi wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Musi umieścić 1 swój Wpływ na lewym polu Wpływu.
2. Następnie gracz dobiera 3 wierzchnie kafelki Badań ze stosu kafelków danego odcinka Rzeki. Wybiera 1 i umieszcza go odkrytą stroną ku górze, poniżej pola na którym przed chwilą umieścił swój Wpływ. Pozostałe 2 kafelki Badań odkłada na spód stosu dobierania danego odcinka Rzeki, w dowolnej kolejności.
3. Uzyskuje natychmiastowy dostęp do tego Badań.



Badań na lewym odcinku Rzeki zapewniają trwałe zdolności do końca rozgrywki.



Badań na środkowym odcinku Rzeki zapewniają zdolności, które będą aktywowane za każdym razem, gdy gracz umieści 1 ze swoich Namiotów (*efekty raz na rundę*).



Badań na prawym odcinku Rzeki zapewniają natychmiastowe, jednorazowe efekty.

Pełna lista wszystkich efektów znajduje się na str. 31.

Rozgrywka w *Wynalazców znad Południowego Tygrysu* toczy się na przestrzeni 3 albo 4 rund, w zależności od wyboru dokonanego podczas Przygotowania do rozgrywki. Każda runda dzieli się na 3 fazy:



Początek rundy (str. 13)

Gracze jednocześnie zyskują Tantiemy i Przychód (*pomijane w pierwszej rundzie*).



Tury graczy (str. 14-23)

Następnie gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza posiadającego znacznik Pierwszego Gracza.

W każdej turze gracz wykonuje jedną akcję główną z poniższych:

- Umieszczenie 1-2 Kości na Wielbłądzie – str. 14-18.
- Umieszczenie 1-2 Kości w Warsztacie – str. 19.
- Umieszczenie 1 Robotnika – str. 20.
- Umieszczenie Namiotu na rundę – str. 21.

Po Umieszczeniu Namiotu zmienia się to, co gracz może zrobić w swoich kolejnych turach rundy – str. 23.

Gracze wykonują swoje tury po kolei, po jednej akcji, aż każdy gracz umieści swój Namiot na rundę.

Gracze mogą również wykonywać dowolną liczbę akcji darmowych w dowolnym momencie swojej tury, nawet podczas wykonywania akcji głównej – str. 22.



Koniec rundy (str. 23)

Gracze jednocześnie wykonują akcje Odpoczynku (*w ostatniej rundzie jest to zazwyczaj pomijane*).

Po zakończeniu 3 albo 4 rund następuje końcowe podliczenie punktów, a gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

- Srebrniki i Kości uważa się za nieograniczone. Jeśli zajdzie taka potrzeba, użyjcie zamienników.
- Plansze Wynalazku są ograniczone. Jeśli się skończą, nie można odkrywać kolejnych.
- Karty Wynalazku są ograniczone. Jeśli talia dobierania kiedykolwiek się wyczerpie, przetasujcie wszystkie karty odrzucone, aby utworzyć nową talię. W rzadkim przypadku, gdy zarówno talia, jak i stos kart odrzuconych będą puste, gracze nie mogą dobierać kart Wynalazku do momentu, aż jakieś trafią na stos kart odrzuconych.
- Limit kart Wynalazku na ręce danego gracza wynosi 8. Gracz, który zdobył ich więcej niż 8, musi natychmiast odrzucić lub zagrać nadmiar.
- Liczba Wpływów jest ograniczona. Jeśli gracz musi umieścić Wpływ, a nie ma już żadnego w swoich Zasobach, może zamiast tego przenieść 1 ze swoich Wpływów z Gildii (*nigdy z planszy Wynalazku*).



ZASADY KOLEJNOŚCI EFEKTÓW

Podczas rozgrywki może wielokrotnie zdarzać się, że gracz będzie musiał rozpatrzyć kilka efektów w ramach jednej akcji. Gracz musi zawsze przestrzegać następujących kluczowych zasad:

- Koszt musi być zawsze opłacony przed wykonaniem efektu. Nie można opłacać kosztu surowcami, które gracz miałby dopiero zyskać.
- Niektóre koszty mogą wywołać efekt jeszcze przed zapłatą pełnego kosztu danej akcji. Dozwolone jest przeprowadzenie tych działań natychmiast w miarę ich zaistnienia lub po uiszczeniu wszystkich kosztów.
Przykładem tego jest awans Rzemieślników. Zapłacenie 1 Rzemieślnikowi może spowodować przesunięcie kafelków Wieży, zanim trzeba będzie zapłacić pozostałym Rzemieślnikom (np. podczas Budowania lub Publikowania).

TURY GRACZA: UMIESZCZANIE KOŚCI NA WIELBŁĄDACH

Każdy gracz zaczyna z 2-3 dostępnymi polami Wielbłąda wzdłuż górnej części planszy Gracza i ma możliwość zdobycia 1 dodatkowego Wynajętego Wielbłąda w każdej rundzie (*pole Wielbłąda najbardziej z prawej*).

Gracz trwale odblokowuje trzecie pole Wielbłąda po umieszczeniu pierwszego lub drugiego Namiotu, w zależności od liczby graczy. Gdy tak się stanie, gracz musi odłożyć kafelek Wielbłąda z symbolem „plusa” do pudełka. *W rozgrywkach z 3 rundami z mniej niż 4 graczami, następuje to już podczas Przygotowania do rozgrywki.*



Pola Wielbłąda pozwalają graczowi na umieszczenie 1-2 Kości, aby wykonać 1 z 4 akcji głównych, skupiających się na Wynalazkach w grze:



Niezależnie od wykonywanej akcji, ta sama zasada dotyczy wszystkich pól Wielbłąda: Po umieszczeniu co najmniej 1 Kości na danym Wielbłądzie, nie można na nim umieszczać kolejnych Kości.

Porada dla uczących zasad gry: Poświęć czas na wyjaśnienie symboli. Na górze planszy Gracza znajdują się wyjaśnienia każdej akcji w postaci symboli. Każdy komponent na planszy Wynalazku, którego dotyczy wybrana akcja, jest zaznaczony na czerwono. Znajduje się tu również przypomnienie o Premiach za Kolor dla Wymyślenia, Budowania i Publikowania.

W przypadku wszystkich 4 akcji gracz musi najpierw umieścić swoje Kości, zapłacić wszystkie koszty, a następnie rozpatrzeć wszystkie efekty. Wszystkie efekty uzyskane po umieszczeniu Kości i opłaceniu kosztów mogą być rozpatrywane w dowolnej kolejności (*patrz str. 12*).

W przypadku Wymyślenia, Budowania i Publikowania, gracz zawsze szuka kosztów i efektów w tych samych miejscach na planszach Wynalazku.

Koszt znajduje się zawsze w prawym górnym rogu.

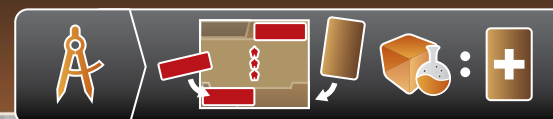


Efekty znajdują się zawsze w lewym dolnym rogu.

W miarę Wymyślenia i Budowania Wynalazków będą na nich umieszczane, odwracane i przesuwane kafelki Pomysłu, które zmieniają koszty i efekty. Plansze Wynalazku będą również przenoszone między kolumnami po Budowaniu i Publikowaniu.

Testowanie Wynalazku jest unikalne w stosunku do pozostałych 3 akcji, ponieważ dotyczy tylko lewego górnego rogu każdej planszy Wynalazku.

Przypomnienie: Tylko Kości na polach Kości Gotowych, Zdeterminowanych i Zainspirowanych są uważane za Kości „dostępne” przy umieszczeniu na Wielbłądach.



Gdy gracz decyduje się na Wymyślanie, musi wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

- 1 Umieścić 1-2 ze swoich dostępnych Kości na polu Wielbłąda.
- 2 Wybrać planszę Wynalazku, której użyje do Wymyślenia Wynalazku. Musi to być plansza Wynalazku w lewej kolumnie, na której nikt jeszcze nie Wymyślił Wynalazku. Łączna wartość właśnie umieszczonych Kości musi być równa lub wyższa od wartości wymaganej przez daną planszę Wynalazku.
- 3 Odrzucić 0-2 kart Wynalazku, zgodnie ze wskazaniem na planszy Wynalazku.
- 4 Umieścić 1 kartę Wynalazku z ręki na prawej stronie planszy Wynalazku. *Nie może to być karta, którą właśnie odrzucono.*
- 5 Zyskać 1 Wpływ wskazanego koloru za każde dopasowanie karty Wynalazku do planszy Wynalazku (*zawsze będzie to 0-2 Wpływów*).
- 6 Awansować swój znacznik na torze Tantiem o 1 pole.
- 7 Umieścić 1 ze swoich kafelków Pomysłu w lewym dolnym rogu tej planszy Wynalazku i rozpatrzyć wszystkie odkryte efekty wynikające z umieszczenia kafelka Pomysłu (*jeśli był to drugi kafelek Pomysłu z jednej kolumny*).

Premia za kolor: W dowolnym momencie tej akcji gracz może dobrać 1 kartę Wynalazku z wierzchu talii dobierania za każdą pomarańczową Kość, która jest używana. Mogą one zostać dobrane przed krokiem 3 w celu opłacenia kosztu odrzucenia. Gracz może nawet wykorzystać kartę Wynalazku, którą właśnie dobrał, jako Wynalazek, który właśnie Wymyśla.

Należy pamiętać, że gracz nie może Wymyślać, jeśli na jego planszy Gracza nie pozostały żadne kafelki Pomysłu lub jeśli pod planszą Główną znajdują się już 4 Wymyślone Wynalazki.



W tym przykładzie Fioletowy użył 1 Kości o wartości 6. To wystarczy, aby Wymyślić na wybranej planszy Wynalazku. Musi odrzucić 2 karty Wynalazku z ręki. Zanim to zrobi, postanawia dobrać 1 nową kartę Wynalazku, ponieważ użył do tej akcji pomarańczowej Kości.

Wybrał kartę Wynalazku do zagrania na planszę Wynalazku – Wymyśla Zrobotyzowane Klepsydry. Po dołożeniu karty udało się dopasować 2 Wpływy, więc gracz otrzymuje 2 Niebieskie Wpływy.

Przesuwa swój znacznik o 1 pole na torze Tantiem i zdecydował się umieścić swój środkowy górny kafelek Pomysłu na planszy Wynalazku. Odkryło to natychmiastowy efekt na jego planszy Gracza: 3 Oświecania Kości.

Został również odkryty symbol 3 PZ w rzędzie, ale zostaną one podliczone dopiero na koniec gry.



Gdy gracz decyduje się na Budowanie, musi wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

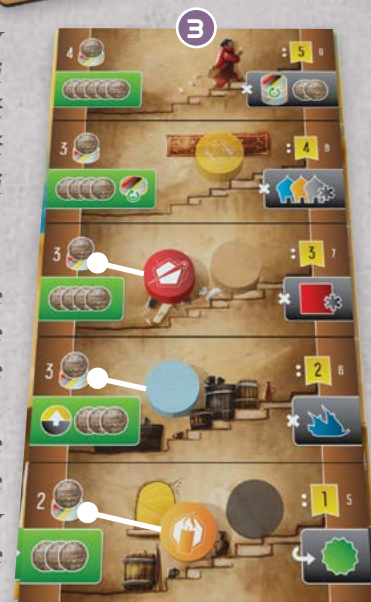
- 1 Umieścić 1-2 ze swoich dostępnych Kości na polu Wielbłąda.
 - 2 Wybrać wcześniej Wymyślony Wynalazek w lewej kolumnie, który będzie chciał Budować. Łączna wartość właśnie umieszczonych Kości musi być równa lub wyższa od wartości wymaganej przez dany Wynalazek (na karcie Wynalazku).
 - 3 Zapłacić wszystkim 3 Rzemieślnikom wskazanym na Wynalazku, przestrzegając zasad opisanych na stronie 9.
 - 4 Zarówno Budujący, jak i Wymyślający (w tej kolejności) rozpatrują efekt wskazany na kafelku Pomysłu. Jeśli ten sam gracz jest zarówno Budującym jak i Wymyślającym, rozpatruje efekt tylko raz.
 - 5 Odwrócić kafelek Pomysłu i umieść go w prawym górnym rogu Wynalazku (zakrywając koszt Budowania).
 - 6 Umieścić 1 Wpływ na polu Budującego na planszy Wynalazku.
 - 7 Przenieść całą planszę Wynalazku wraz z wszystkimi komponentami na niej do kolejnej kolumny na prawo.
- Ważna zasada:** W grze nigdy nie może być więcej niż 4 Zbudowane Wynalazki. Jeśli w drugiej kolumnie znajdują się już 4 plansze Wynalazku, gracze nie mogą Budować. Nadszedł czas, aby zacząć Publikować wszystkie te wybudowane Wynalazki!
- 8 Odkryć i umieścić nową planszę Wynalazku z wierzchu stosu dobierania tak, aby w lewej kolumnie ponownie znajdowały się 4 plansze Wynalazku.

Premia za kolor: W dowolnym momencie tej akcji gracz może odświeżyć 1 dowolnego Rzemieślnika za każdą Ciemnoszarą Kość którą używa. Każda Premia za kolor może zostać rozpatrzona przed lub po użyciu dowolnych Rzemieślników w tej akcji.



W tym przykładzie Czerwony używa Kości o sumie wartości 7, co wystarcza, aby Budować wybrany Wynalazek. Musi zapłacić swojemu Kaflarzowi, Tkaczowi i Świecarzowi ze ich Umiejętności.

Jego Kaflarz jest aktualnie Nieaktywny, ale gracz może skorzystać z Premii za kolor z 1 ze swoich Ciemnoszarych Kości, aby go odświeżyć. Musi łącznie zapłacić 8 Srebrników za wszystkie 3 Umiejętności. Gdy to zrobi, wszyscy trzej Rzemieślnicy poruszają się w górę o 1 poziom i stają się Nieaktywni.



Zarówno Czerwony (Budujący) jak i Fioletowy (Wymyślający) zyskują z kafelka Pomysłu po 1 Wpływie w wybranym kolorze. Następnie ten kafelek jest odwracany i umieszczany na koscie Budowy. Czerwony umieszcza swój Wpływ na polu Budującego.

Następnie plansza Wynalazku przenoszona jest do kolejnej kolumny, a w jej miejsce odkrywa się nową. Czerwony ma jeszcze 1 Premię za kolor do rozpatrzenia. Decyduje się odświeżyć Kaflarza.



Gdy gracz decyduje się na Testowanie, musi wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

- 1 Umieścić 1 Białą Kość z Zasobów Głównych na dostępnym polu Wielbłąda. Wartość tej Kości nie ma znaczenia.
- Zawsze zaczyna się od tego kroku. Łatwo można o tym zapomnieć!*
- 2 Umieścić 1 ze swoich dostępnych kolorowych Kości na planszy Wynalazku na pustym polu Kości w tym samym kolorze. Można to wykonać tylko na Zbudowanym lub Opublikowanym Wynalazku (*nigdy na planszy Wynalazku w kolumnie najbardziej z lewej*). Ponadto, umieszczana przez gracza Kość musi mieć taką samą lub wyższą wartość, niż każda inna pojedyncza Kość znajdująca się już na danej planszy Wynalazku.
 - 3 Jeśli na polu, na którym umieścił swoją Kość, znajdował się symbol Wpływu, zyskuje 1 Wpływ w tym kolorze.
 - 4 Przesuwa swój Statek o dokładnie taką liczbę pól wzdłuż Rzeki, ile symboli Statku znajduje się pod Kością, którą właśnie umieścił. Następnie rozpatruje efekt pola.

Oprócz natychmiastowych efektów, które gracz rozpatruje (*zyskanie Wpływu i ruch Statkiem*), Testowanie zwiększa również liczbę Punktów Zwycięstwa, które Budujący lub Publikujący zyska za swoje Wynalazki na koniec gry. Gracze zazwyczaj chcą Testować Wynalazki, które sami Zbudowali lub Opublikowali, ale mogą zdecydować się na Testowanie Wynalazków innych graczy w celu zyskania korzystniejszych efektów natychmiastowych.

Zobaczcie str. 10, aby przypomnieć sobie zasady Ruchu Statkiem.



W tym przykładzie gracz chciałby Testować Zrobotyzowane Klepsydry. W pierwszej kolejności umieszcza Białą Kość z Zasobów Głównych na 1 ze swoich pól Wielbłąda.

Jedynymi wolnymi polami na Kości na tym Wynalazku są pola Niebieskie i Pomarańczowe. Sprawdzając inne Kości, które się już tutaj znajdują, gracz będzie potrzebował Kości o wartości co najmniej 3. Jego Pomarańczowa 4 będzie wystarczająca. Umieszczając swoją Kość, zyskuje 1 pomarańczowy Wpływ i porusza swój Statek dokładnie o 2 pola wzdłuż Rzeki.



Gdy gracz decyduje się na Publikowanie, musi wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

- 1 Umieścić 1-2 ze swoich dostępnych Kości na polu Wielbłąda.
- 2 Wybrać z drugiej kolumny Wynalazek, który został już Zbudowany i który chce Opublikować. Łączna wartość właśnie umieszczonych Kości musi być równa lub wyższa od wartości wymaganej przez dany Wynalazek (podczas Publikowania jest to zawsze wartość 8).
- 3 Zapłacić 1 Srebrnika Wymyślającemu (albo do Zasobów Ogólnych, jeśli jest tam Neutralny kafelek Pomysłu). Gracz pomija ten koszt, jeśli jest Wymyślającym tego Wynalazku. Następnie musi opłacić swojego Skrybę oraz 1 dowolnego innego Rzemieślnika, zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 9.
- 4 Awansować swój znacznik na torze Tantiem o 1 pole.
- 5 Umieścić 1 Wpływ na polu Publikującego na planszy Wynalazku.
- 6 Przenieść całą planszę Wynalazku wraz z wszystkimi komponentami na niej do kolejnej kolumny na prawo.

Ważna zasada: W przeciwieństwie do Zbudowanych Wynalazków, nie ma limitu liczby Opublikowanych Wynalazków. Opublikowane Wynalazki mogą być rozmieszczone w dowolnej liczbie wierszy i kolumn, o ile znajdują się na prawo od pierwszych 2 kolumn.

Premia za kolor: W dowolnym momencie tej akcji, gracz może Oświecać Kość za każdą Niebieską Kość, którą używa. Może to zrobić nawet przed krokiem 3, aby Oświecać Kość w swojej Pracowni. W ten sposób może zyskać potrzebne mu Srebrniki lub możliwość odświeżenia Rzemieślnika.

Przykład: Dwukrotne Oświecanie Kości Ciemnoszarej na torze Pracowni zapewni graczowi 1 Srebrnika i pozwoli mu odświeżyć 1 Rzemieślnika.



W tym przykładzie Niebieski użył Kości o łącznej wartości 8, co wystarcza do Publikowania wybranego Wynalazku. Musi zapłacić Fioletowemu (Wymyślającemu) 1 Srebrnika, a także swojemu Skrybie i 1 innemu Rzemieślnikowi.

Jego Skryba będzie go kosztować 3 Srebrniki. Może zapłacić Stolarzowi 2 Srebrniki, ale nie będzie w stanie awansować go o 1 poziom. Decyduje się zamiast tego zapłacić 3 Srebrniki Kaflarzowi. Jego Skryba i Kaflarz awansują o 1 poziom i stają się Nieaktywni.

Awansuje o 1 pole na torze Tantiem i umieszcza swój Wpływ na polu Publikującego na planszy Wynalazku. Plansza Wynalazku jest następnie przesuwana do kolejnej kolumny.

Niestety, ponieważ nie została użyta żadna Niebieska Kość, nie otrzymuje Premii za kolor za tę akcję.



TURY GRACZA: UMIESZCZANIE KOŚCI W WARSZTACIE

Każda plansza Gracza zawiera 3 Warsztaty, każdy z własną zdolnością początkową. Chociaż te zdolności początkowe fizycznie nie są kafelkami Warsztatu, zostały one uwzględnione w poniższym omówieniu kafelków Warsztatu. Gracz może ulepszać swoje Warsztaty, dodając więcej kafelków Warsztatu do każdego rzędu. Pola Warsztatu pozwalają graczowi na umieszczenie 1-2 dostępnych Kości, aby aktywować wszystkie kafelki Warsztatu w danym rzędzie. Po umieszczeniu co najmniej 1 Kości w danym Warsztacie, nie można umieszczać w nim kolejnych Kości.



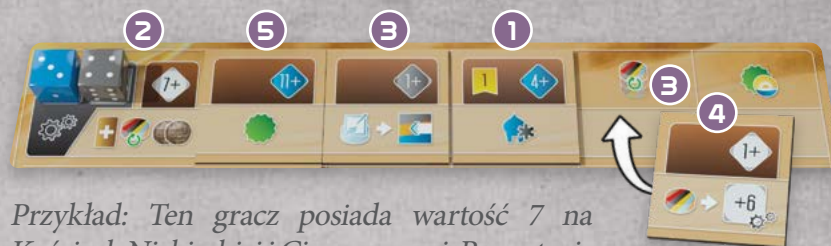
Każdy kafelek Warsztatu wymaga określonej wartości, a czasem także określonego koloru. Należy pamiętać, że te kolory i wartości nie są wydawane, a jedynie wymagane.

12 To wymagałoby wartości 12, bez względu na kolor Kości.

4+ To wymagałoby wartości 4 lub wyższej i co najmniej 1 z używanych Kości musiałaby być Niebieska.

Po umieszczeniu swoich 1-2 Kości na polu Warsztatu, gracz może rozpatrzyć każdy kafelek Warsztatu w tym rzędzie w dowolnej kolejności. Każdy z nich może zostać rozpatrzony tylko raz i każdy z nich jest traktowany osobno (patrz str. 22). Gracz zawsze może zdecydować się nie rozpatrywać kafelka Warsztatu, jeśli chce.

Pełna lista wszystkich efektów kafelków Warsztatu znajduje się na str. 32-33.



Przykład: Ten gracz posiada wartość 7 na Kościach Niebieskiej i Ciemnoszarej. Rozpatruje swoje kafelki Warsztatu w następującej kolejności:

- 1 Zyskuje 1 Niebieski Wpływ.
- 2 Dobiera jedną kartę Wynalazku, odświeża 1 Rzemieślnika i zyskuje 2 Srebrniki.
- 3 Płaci swojemu Kaflarzowi, aby zabrać kafelek Warsztatu z pola za swoim Statkiem. Awansuje swojego Kaflarza o 1 poziom i odwraca go na stronę Nieaktywną. Decyduje się umieścić nowy kafelek Warsztatu w tym samym rzędzie, co pozwala mu natychmiastowo odświeżyć wszystkich jego Rzemieślników (wliczając w to Kaflarza).
- 4 Używa nowo zdobytego kafla Warsztatu, płacąc 1 dowolnemu Rzemieślnikowi, aby zwiększyć wartość swoich Kości dla tej akcji o maks. 6 (do maks. 12).
- 5 Wymaganie Niebieskiej 11 na ostatnim kafelku w tym Warsztacie jest więc spełnione, dzięki czemu awansuje swój znacznik o 1 pole na torze Tantiem.

Należy zauważyć, że gdyby nie dodał nowego kafelka Warsztatu do tego rzędu, nie miałby wystarczająco wysokiej wartości, aby rozpatrzyć ostatni kafelek Warsztatu.

Przypomnienie: Tylko Kości na polach Kości Gotowych, Zdeterminowanych i Zainspirowanych są uważane za Kości „dostępne” przy Umieszczaniu Kości w Warsztacie.

TURY GRACZA: UMIESZCZANIE ROBOTNIKA

Jeśli gracz ma jeszcze Robotnika w swoich Zasobach, może wykonać akcję główną, aby umieścić Robotnika na dowolnym dostępnym polu na planszy Głównej.

Są 2 rodzaje pól do Umieszczania Robotnika:

- Mniejsze zamknięte pola wokół Gildii (*Minarety*). Na każdym z tych 12 pól może znajdować się tylko jeden Robotnik, a każde z nich kosztuje określoną kombinację Wpływu, Srebrników, płacenia Rzemieślnikom lub odrzucania kart Wynalazku.



Aby pokryć koszt Wpływu, gracz musi zwracać swoje Wpływy z odpowiedniej Gildii do swoich Zasobów.

Istnieją kafelki Warsztatów, które wymagają od graczy wydania Wpływu, ale najczęściej zdarza się to podczas umieszczania Robotnika.

- Większe, otwarte pola w pobliżu planszy Głównej. Oba z tych pól mogą pomieścić dowolną liczbę Robotników i nie wiążą się z żadnymi kosztami.

Po opłaceniu wymaganych kosztów, gracz może aktywować efekty wybranego przez siebie pola.



Zatrudnienie Wielbłąda: Ten gracz może odwrócić pasujący kafelek Wielbłąda na swojej planszy Gracza do końca rundy i natychmiast Oświecić Kość.



Odświeżenie wszystkich swoich Rzemieślników (lub tylu, ile to możliwe) i dobranie 1 karty Wynalazku na rękę z talii.



Ten gracz może poruszyć do przodu swój Statek o 1 pole wzdłuż Rzeki (*patrz str. 10, Ruch Statkiem*) i zyskać 1 Srebrnika.

Te 3 pola na umieszczenie Robotnika oferują albo 1 Badanie (*patrz str. 11, Badania*) albo inne efekty powiązane z daną Gildią:



Dodaj Niebieską Kość do swojej Pracowni i awansuj 2 Rzemieślników (*może być 2 razy ten sam*).



Dodaj Pomarańczową Kość do swojej Pracowni i doberz z talii 3 karty Wynalazku na rękę.



Dodaj Ciemnoszarą Kość do swojej Pracowni i zyskaj swoje Tantiemy oraz 1 dodatkowego Srebrnika.

Zyskanie Tantiem z Ciemnoszarej Gildii działa tak samo, jak na Początku rundy. Należy zauważyć, że nie wlicza się w to zyskanie Przychodu z planszy Gracza.



2 Oświecania Kości (*może być ta sama 2 razy*) i zwiększenie wartości na 1 dostępnej Kości o 1.



Dobranie 1 karty Wynalazku na rękę z talii, odświeżenie 1 dowolnego Rzemieślnika i zwiększenie wartości na 1 dostępnej Kości o 1.

TURY GRACZA: UMIESZCZANIE EMISARIUSZA



W zależności od tego, gdzie gracz umieścił swój Namiot w poprzedniej rundzie, może mieć Emisariusza (*Czarnego Robotnika*) w swoich Zasobach.

Emisariusz działa tak samo, jak każdy inny Robotnik, z jedną dodatkową korzyścią: umieszczenie Emisariusza kosztuje 1 Wpływ mniej.

TURY GRACZA: UMIESZCZANIE NAMIOTU

W pewnym momencie każdej rundy graczowi może zabraknąć Robotników, dostępnych Kości lub pól na ich umieszczenie. Nawet jeśli gracz ma jeszcze inne akcje do wykonania, może zdecydować się na wykorzystanie swojej tury na Umieszczenie Namiotu.

Na planszy Głównej znajduje się 5 pól (po lewej stronie kafelków Pasowania), na których gracz może Umieścić swój Namiot w każdej rundzie. Na każdym z tych 5 pól może znajdować się tylko 1 Namiot na rundę. Umieszczając Namiot na rundę, gracz musi umieścić **Namiot znajdujący się najbardziej z lewej** na jego planszy Gracza. Następnie wykonuje poniższe kroki w dowolnej kolejności (*wszystkie efekty są opcjonalne*):

- Za każdego Robotnika i/albo Wielbłąda, których nie wykorzystał w tej rundzie, może odświeżyć 1 dowolnego Rzemieślnika i Oświecić Kość.



- Rozpatrzyć efekty kafelka Pasowania znajdującego się obok Namiotu, który umieścił.



- Rozpatrzyć wszystkie zdolności Namiotu z kafelków Badania, na których ma Wpływ (*w dowolnej kolejności*). Gracz może aktywować zdolności Namiotu z kafelków Badania w tej samej turze, w której je zdobył, ale nie może tego robić wstecz w późniejszych turach.



Następnie musi rozpatrzyć ewentualny efekt odkryty na jego planszy Gracza, na polu, z którego wziął swój Namiot (*zawsze zabierane od lewej do prawej*).



W tym przykładzie Żółty i Czerwony gracz już umieścili Namioty na rundę (teraz jest runda 2). Fioletowy umieszcza swój Namiot na jednej z trzech pozostałych sekcji.

Chociaż wykorzystał wszystkie swoje Wielbłądy, ma 1 niewykorzystanego Robotnika. Dzięki temu może odświeżyć 1 dowolnego Rzemieślnika i Oświecić Kość.

Z kafelka Pasowania zyskuje 1 Wpływ w wybranej przez niego Gildii i może 3 razy Oświecić Kość (może Oświecić 1 Kość trzy razy lub rozłożyć na maksymalnie 3 Kości).

Posiada 2 Badania ze zdolnością Namiotu. Może odświeżyć 2 dowolnych Rzemieślników i dobrać 2 karty Wynalazku na rękę z wierzchu talii.

Po wykonaniu wszystkich 3 kroków, gracz zyskuje korzyść wynikającą z odkrycia pola na jego planszy Gracza, odblokowując trzecie pole Wielbłąda do końca rozgrywki.

W przypadku gry z Figurantem, pierwszy gracz, który umieści Namiot w każdej rundzie, musi natychmiast umieścić Namiot Figuranta w dostępnej sekcji Namiotów, uniemożliwiając przeciwnikowi umieszczenie tam Namiotu w danej rundzie.

Przesuwając Namiot Figuranta na koniec rundy, należy odłożyć go do jego Zasobów.

Gracz może wykonywać akcje darmowe dowolną liczbę razy, w dowolnym momencie każdej swojej tury, nawet podczas swojej akcji głównej. Nie może tego robić w turach innych graczy.

1. Zagranie karty Wynalazku

Gracz może zagrać kartę Wynalazku z ręki na stos kart odrzuconych. Jeżeli to robi, natychmiast rozpatruje efekt nadrukowany przy prawej krawędzi tej karty Wynalazku. Jest to zawsze zdolność zwiększająca wartość na 1 dostępnej Kości o 1, a także zdolność Oświecania Kości albo odświeżenia konkretnego Rzemieślnika. Wykonując tę akcję darmową, gracz może rozpatrzyć 1 lub oba efekty.



2. Odrzucenie kart Wynalazku


Gracz może odrzucić z ręki 2 dowolne karty Wynalazku, aby Oświecić Kość albo odświeżyć 1 dowolnego Rzemieślnika.




3. Użycie Rzemieślnika

Gracz może użyć Rzemieślnika, aby wydać o 1 Srebrnika mniej na zadanie. Aby użyć Rzemieślnika, należy odwrócić go ze strony Aktywnej na Nieaktywną.



 Świeczarz jest Aktywny i gotowy do użycia.

 Świeczarz jest Nieaktywny i trzeba go odświeżyć, aby móc go użyć.

Gracz może użyć dowolnej liczby swoich Rzemieślników do wykonania zadania. Może na przykład użyć 3 różnych Rzemieślników, aby zaoszczędzić 3 Srebrniki na rozpatrywanym zadaniu.

Ważna zasada: Każdy Rzemieślnik może zostać użyty tylko raz na zadanie.

Przykład: Gracz nie może użyć swojego Kowala, aby nie płacić Srebrnika, następnie zagrać kartę Wynalazku, aby odświeżyć Kowala i ponownie użyć go do uniknięcia płacenia Srebrnika w tym samym zadaniu.

Chociaż każdy gracz wykonuje tylko jedną akcję główną w każdej turze, czasami może to skutkować wykonaniem różnej liczby pojedynczych zadań. Należy pamiętać, że powyższe ograniczenie dotyczy konkretnego zadania, a nie tury.

Przykłady zadań, w których można użyć Rzemieślników:

- Płacenie, aby Budować albo Publikować Wynalazek.
- Płacenie, aby umieścić kafelka Warsztatu.
- Rozpatrywanie efektu kafelka Warsztatu.
- Umieszczanie Robotnika poniżej Niebieskiej lub Pomarańczowej Gildii.
- Płacenie za Badania będące przed pozycją Statku.
- Rozpatrywanie efektu kafelka Badania.
- Czyszczenie Kości z Warsztatu.

Dla jasności – podczas wykonywania zadań wymienionych powyżej, gracz może skorzystać z każdego Rzemieślnika tylko raz – albo płacąc za jego Umiejętność, albo aby wydać o 1 Srebrnika mniej podczas wykonywania danego zadania.



Jako przykład tego, co jest dozwolone, gracz może zapłacić swojemu Świeczarzowi, aby otrzymać Pomarańczową Kość do swojej Pracowni, następnie odświeżyć Świeczarza i otrzymać 1 Srebrnika, po czym ponownie zapłacić swojemu Świeczarzowi, aby otrzymać Pomarańczowy Wpływ. Jest to dozwolone, ponieważ rozpatrzenie każdego kafelka Warsztatu jest osobnym zadaniem.

TURY GRACZA: AKCJE PO UMIESZCZENIU NAMIOTU

Gdy gracz umieści swój Namiot, nie może już korzystać ze swoich Wielbłądów ani Robotników w danej rundzie. W każdej kolejnej turze może wybrać jedną z poniższych akcji głównych:



- 1 Użycie 1-2 Kości w Warsztacie (patrz str. 19).
- 2 Oświecenie Kości.
- 3 Odświeżenie 1 dowolnego Rzemieślnika.
- 4 Zapłacenie 1 dowolnemu Rzemieślnikowi, aby przenieść wszystkie Kości z 1 jego Warsztatu do Wyczerpanych (dzięki czemu ten Warsztat będzie ponownie dostępny do użycia w dalszej części rundy).

KONIEC RUNDY

Gdy każdy gracz Ustawi swój Namiot na rundę, runda dobiega końca. Gracz, który jako ostatni umieścił swój Namiot, nadal wykonuje swoją akcję Umieszczania Namiotu. Następnie wszyscy gracze jednocześnie wykonują swoje akcje Odpoczynku w następującej kolejności (należy pamiętać, że kroki 1-5 są pomijane w ostatniej rundzie):

1. Gracz, który umieścił swój Namiot **najbardziej z lewej** na planszy Głównej w tej rundzie, otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza na kolejną rundę.
2. Wszystkie pozostałe (nieużyte) Kości są Oświecane w następującej kolejności: Zdeterminowane, Gotowe, Wyczerpane, w Pracowni. Powinny one zostać rozpatrzone zgodnie z zasadami Oświecania Kości, opisanymi na str. 8.



KONIEC RUNDY

3. Wszystkie Kości użyte w tej rundzie muszą zostać umieszczone w Wyczerpanych. Wlicza się w to wszystkie Kości na Wielbłądach i w Warsztatach.

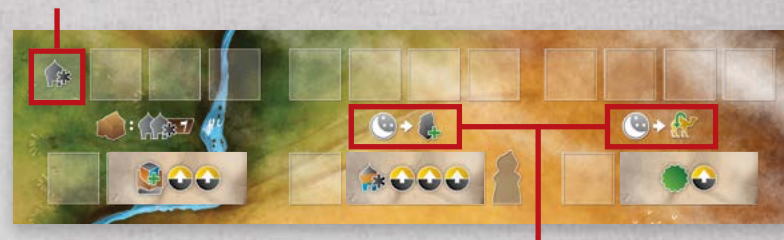
Uwaga: Podczas wykonywania tego kroku należy zwrócić uwagę na niektóre kafelki Warsztatu i Badania. Niektóre zdolności mogą przywrócić Kości do Gotowych albo Zdeterminowanych, zamiast do Wyczerpanych.



4. Jeśli któryś z graczy ma w tym momencie odwróconego wynajętego Wielbłąda (najbardziej wysunięty na prawo kafelek Wielbłąda na jego planszy Gracza), musi go teraz zakryć.



5. Wszyscy gracze odzyskują swoich Robotników. Jeśli Emisariusz był w grze, wraca na jego pole obok kafelka Pasowania.
6. Każdy gracz przesuwa swój Namiot na pierwsze od lewej puste pole sekcji Namiotów znajdującej się bezpośrednio nad nim. Jeśli jest pierwszym graczem, który przesuwa swój Namiot na 1 z 3 lewych sekcji Namiotów, zyskuje wskazany Wpływ, który zakrywa jego Namiot.



Jeśli gracz przesuwa swój Namiot na 1 z 2 pozostałych sekcji, to odpowiednio: zyskuje Emisariusza do swoich Zasobów na następną rundę, albo może odwrócić swój zakryty kafelek Wynajętego Wielbłąda. Należy zignorować te efekty w ostatniej rundzie.

Gra kończy się natychmiast po tym, jak każdy gracz przesunie swój ostatni Namiot podczas ostatniej rundy.

Złota zasada rozstrzygania remisów

W przypadku każdego remisu w grze, w tym Przewagi w Gildiach i punktacji końcowej, do rozstrzygania remisów używana jest względna pozycja Statku każdego gracza. Remisy są rozstrzygane na korzyść gracza, którego Statek znajduje się dalej na prawo. Jeśli Statki zajmują to samo pole, Statek znajdujący się niżej uważany jest za wyprzedzający (będący dalej na prawo).

W tym przykładzie kolejność Statków to: Fioletowy, Czerwony, Niebieski, Żółty.



Gracze powinni zsumować swoje wyniki w następujących obszarach:

1. Przewagi w Gildiach

Zgodnie z informacją nad każdą Gildią. Gracz z największą liczbą Wpływów w danej Gildii zdobywa większą liczbę PZ, a gracz z drugą największą liczbą Wpływów zdobywa mniejszą liczbę PZ.



Jeśli gracie z Figurantem, będzie rywalizować o Przewagi w Gildiach, potencjalnie pozbawiając graczy 1. lub 2. miejsca. Jego Statek jest również używany do rozpatrywania remisów.



Ważna zasada: Każdy Namiot w 3 lewych sekcjach Namiotów liczy się jako 2 Wpływy wskazanego koloru do punktacji Przewagi w Gildiach i wszystkich celów końca gry.

2. Tor Tantiem

Zgodnie z symbolem na polach od 4. wzwyż.



3. Kafelki Badania

Każdy Wpływ wzdłuż Rzeki zapewnia wskazaną obok jego pola liczbę PZ.



4. Rzemieślnicy

Każdy Rzemieślnik zapewnia liczbę PZ wskazaną przy prawej krawędzi jego kafelka Wieży.



Nie ma znaczenia, czy dany Rzemieślnik jest Aktywny, czy Nieaktywny.

5. Kafelki Warsztatu

Wszystkie PZ wskazane na każdym posiadanym kafelku Warsztatu.



6. Kafelki Pomysłu

Wszystkie w całości odkryte PZ na planszach Gracza, z których usunięto kafelki Pomysłu (każda para sąsiadująca poziomo).



7. Wpływy Budującego i Publikującego

Dla każdego wybudowanego Wynalazku: Budujący zdobywa 1 PZ za każdą Kość Testowania na tym Wynalazku.



Dla każdego Opublikowanego Wynalazku z 2 różnymi Wpływami: Budujący zdobywa 3 PZ, a Publikujący zdobywa 1 PZ za każdą Kość Testowania na tym Wynalazku.



Dla każdego Opublikowanego Wynalazku z 2 takimi samymi Wpływami (1 gracz jest zarówno Budującym, jak i Publikującym): Ten gracz zdobywa 1 PZ, plus 1 PZ za każdą Kość Testowania na tym Wynalazku.



8. Zbudowane i Opublikowane Wynalazki

Dla każdego Wynalazku, w którym gracz jest Budującym lub Publikującym, zdobywa 0, 2 albo 4 PZ, w zależności od tego, jak dobrze spełnił warunek punktacji danego Wynalazku. Jeśli 1 gracz jest jednocześnie Budującym i Publikującym, zdobywa PZ za te warunki dwukrotnie.



9. Pozostałe Srebrniki i karty Wynalazku

Każde 4 w dowolnej kombinacji zapewniają 1 PZ.

Wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa.

Jeśli potrzebujecie pomocy przy podliczaniu punktów, pobierzcie darmową aplikację Garphill Games Companion dla systemu Android lub iOS.



W tym przykładzie Czerwony jest Budującym Zrobotyzowanych Klepsydr, a Niebieski jest Publikującym. Wynalazek był Testowany dwukrotnie.

Ponieważ jest to Wynalazek z 2 różnymi Wpływami, Czerwony zdobywa 3 PZ jako Budujący, a Niebieski 2 PZ jako Publikujący (1 PZ za każdą Kość Testowania).

Warunkiem punktacji Zrobotyzowanych Klepsydr jest niebieski Wpływ. Gracz musi mieć 4 niebieskie Wpływy, aby zdobyć 2 PZ (zielony pasek) lub 7 niebieskich Wpływów, aby zdobyć 4 PZ (niebieski pasek).

Ci gracze podliczają wszystkie swoje niebieskie Wpływy, uwzględniając wszystkie Namioty znajdujące się w lewej sekcji Namiotów. Czerwony ma 5 niebieskich Wpływów i zdobywa 2 PZ. Niebieski ma 12 niebieskich Wpływów i zdobywa 4 PZ.

Przygotowanie do rozgrywki

Przygotuj Wynalazców tak, jak w rozgrywce z 4 rundami dla 2 graczy (*włączając w to Figuranta*), z kilkoma zmianami. Dla twojego przeciwnika pominiń przygotowanie gracza na str. 6-7. Zamiast tego przydziel mu kolor gracza, dając mu tylko następujące komponenty:

1. Rozdziel 15 kart Planu zgodnie z ich typem. Potasuj osobno karty każdego typu, tworząc zakryte talie Rezerwy.



Awers karty
Planu Kości (9)



Awers karty
Planu Robotnika (6)

2. Umieść jego 3 Robotników obok talii Rezerwy kart Planu Robotnika, aby oznaczyć, która talia Rezerwy jest która.
3. Umieść w każdej Gildii po jednym jego Wpływie. Umieść jego pozostałe Wpływy w jego Zasobach obok.
4. Umieść w pobliżu jego 4 Namioty oraz jego Statek na polu Rzeki najbardziej z lewej na planszy Głównej.
5. Potasuj jego kafelki Pomysłu i umieść je w zakrytym stosie dobierania.
6. Odkryj tylko 3 plansze Wynalazku w pierwszej kolumnie. W rozgrywce Solo w każdej kolumnie mogą znajdować się nie więcej niż 3 plansze Wynalazku.
7. Otrzymujesz znacznik Pierwszego Gracza.
8. Przeprowadź fazę „Początku rundy” dla twojego przeciwnika (*ty nadal pomijasz tę fazę w pierwszej rundzie*).

Przebieg Gry

Rozgrywka Solo w przeważającej większości jest bardzo podobna do gry wieloosobowej. O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie zasady pozostają takie same. Wygrywasz, jeśli zdobędziesz większą liczbę punktów, niż twój przeciwnik.

Swoje tury rozgrywasz według standardowych zasad. W każdej turze przeciwnika odkrywasz kartę Planu i rozpatrujesz z niej 1 zadanie (*lub dajesz mu 1 Srebrnika, jeśli Umieścił już Namiot*).

Twój przeciwnik ignoruje wszystkie symbole znajdujące się na planszy Głównej, planszach Wynalazku, kartach Wynalazku i kafelkach Pomysłu, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Jeśli twój przeciwnik kiedykolwiek miałby umieścić Wpływ w Gildii w momencie, gdy nie miałby już żadnego w swoich Zasobach, po prostu go nie umieszcza. Jeśli kiedykolwiek miałby umieścić Wpływ na Wynalazku w momencie, gdy nie miałby już żadnego w swoich Zasobach, zamiast tego przenosi 1 z Gildii najbardziej z lewej, w której ma Wpływ.

Początek rundy

Podczas tej fazy dodaj 3 Srebrniki do Zasobów przeciwnika i utwórz jego talię dobierania kart Planu. Przypomnienie o tym znajduje się na rewersie każdej karty Planu.

Znajdują się na nim 4 kolumny liczb. Te kolumny przedstawiają 4 rundy gry od lewej do prawej. Każdy rząd wskazuje, ile kart Planu danego typu jest potrzebnych do utworzenia talii dobierania na daną rundę.



- Runda 1 = 4 karty Planu Kości + 2 karty Planu Robotnika
- Runda 2 = 5 kart Planu Kości + 2 karty Planu Robotnika
- Runda 3 = 5 kart Planu Kości + 3 karty Planu Robotnika
- Runda 4 = 6 kart Planu Kości + 3 karty Planu Robotnika

Dobierz wymaganą liczbę kart Planu z odpowiednich talii Rezerwy. Potasuj wszystkie dobrane karty Planu, aby utworzyć talię dobierania kart Planu przeciwnika na daną rundę.

Tura przeciwnika

W każdej turze przeciwnika odkrywasz wierzchnią kartę Planu z talii dobierania kart Planu i umieszczasz ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Każda karta Planu ma 2 opcje dla twojego przeciwnika. Zawsze będzie najpierw próbował wykonać górną z tych opcji. Jeżeli nie będzie mógł jej wykonać w całości, zamiast tego wybierze dolną opcję. Niektóre opcje mają również 2 możliwe zadania do wykonania. W takich przypadkach będzie najpierw próbował wykonać zadanie po lewej, przed tym po prawej.



W przypadku tego Planu, spróbowałby zapłacić 3 Srebrniki za Budowanie. Jeśli z jakiegoś powodu nie mógłby tego zrobić, zamiast tego wykona Testowanie, jeśli to możliwe, albo zyska 2 Srebrniki (*w tej kolejności*).

Jeśli którykolwiek z poniższych warunków jest spełniony, przechodzi do kolejnego możliwego zadania:

- Nie jest w stanie opłacić kosztu Srebrników lub Wpływu dla zadania.
- Chce Wymyślić, ale istnieją już 3 Wymyślone Wynalazki lub Wymyślił już 6 razy.
- Chce Budować, ale nie ma żadnych Wymyślonych Wynalazków lub są już 3 Zbudowane Wynalazki.
- Chce Testować, ale nie ma dostępnych pól na Kości na Zbudowanych i Opublikowanych Wynalazkach.
- Chce Publikować, ale nie ma Zbudowanych Wynalazków.
- Chce umieścić Robotnika, ale nie ma już żadnego do Umieszczenia.
- Chce Badać, ale nie ma pól na dodanie nowych kafelków Badania.

Wiele zadań będzie wymagało od przeciwnika skupienia. Odbywa się to za pomocą liczb i kolorów po lewej stronie większości kart Planu. Liczby wskazują jego priorytet skupienia się na górnym, środkowym albo dolnym rzędzie. *Widoczna wyżej karta wskazuje, że największy priorytet ma skupienie na dole (1), środku (2), a następnie na górze (3)*. Jeśli wszystkie 3 opcje są niedostępne, przechodzi do kolejnego zadania na jego karcie Planu. Kolory wskazują jego preferencje Kości podczas Testowania Wynalazku.

Wymyślanie

Twój przeciwnik będzie używał liczby do skupienia, aby Wymyślić konkretny Wynalazek. Jeżeli dostępna jest plansza Wynalazku, odkryj wierzchnią kartę Wynalazku z talii. Jeśli umieszczenie jej miałyby stworzyć co najmniej 1 dopasowanie Wpływu, umieść ją na tej planszy Wynalazku. Jeśli nie, odrzuć ją i odkryj nową kartę Wynalazku. Powtarzaj to do momentu, gdy nastąpi co najmniej 1 dopasowanie.

Po umieszczeniu karty Wynalazku, twój przeciwnik zyskuje 1 Wpływ za każde dopasowanie. Weź kafelek Pomysłu przeciwnika z wierzchu jego stosu dobierania i umieść go na Wynalazku. Ignoruje on wszystkie inne koszty i efekty, które standardowo dotyczą graczy.

Budowanie

Twój przeciwnik musi najpierw wydać 3 lub 4 Srebrniki, zgodnie ze wskazaniem na karcie Planu. Następnie będzie używał liczby do skupienia, aby Zbudować wcześniej Wymyślony Wynalazek. Odwróć i przesun kafelek Pomysłu w standardowy sposób. Jeśli to był twój kafelek Pomysłu, wciąż zyskujesz jego efekt. Umieść Wpływ przeciwnika na polu Budującego na planszy Wynalazku i przenieś tę planszę do najwyższego możliwego rzędu w kolejnej kolumnie.

Testowanie

Twój przeciwnik będzie używał liczby do skupienia koloru, aby zdecydować, jaki kolor Kości umieścić. Jeśli na Zbudowanych i Opublikowanych Wynalazkach nie ma żadnych pustych pól tego koloru, przeciwnik sprawdzi kolejny kolor, zgodnie ze skupieniem. Na podstawie jego priorytetu (liczby) określ, w którym rzędzie umieści kolorową Kość. Jeśli w danym rzędzie jest co najmniej jedno wolne pole, umieści ją na Zbudowanym lub Opublikowanym Wynalazku najbardziej z lewej w tym rzędzie.

Weź kolorową Kość z Zasobów Głównych i rzuć nią. Umieść ją na wskazanej planszy Wynalazku (*nie ma znaczenia, czy uzyskana wartość była niższa niż wartości innych Kości na tej planszy Wynalazku*). Jeśli Kość zakryje symbol Wpływu, twój przeciwnik zyskuje 1 Wpływ tego koloru. Porusz jego Statkiem o wskazaną liczbę pól, stosując się do standardowych zasad.

Jeśli zatrzyma się na polu z kafelkiem Warsztatu, umieść go zakrytego w jego Zasobach (do punktacji końcowej).



Jeśli zatrzyma się na ostatnim polu Rzeki, zabierz stamtąd wierzchni kafelek Warsztatu dla przeciwnika. Jeśli stos się wyczerpie, weź kafelek Warsztatu z Rzeki będący najbardziej z prawej. Jeśli nie ma już żadnych kafelków Warsztatu, przeciwnik zyskuje 2 Srebrniki.

Jeżeli zatrzyma się na pierwszym polu nowego odcinka Rzeki, wykonuje następujące czynności:



Wtasuj wierzchnią kartę Planu Kości z talii Rezerwy (bez podglądania) do jego talii dobierania kart Planu.



Wtasuj wierzchnią kartę Planu Robotnika z talii Rezerwy (bez podglądania) do jego talii dobierania kart Planu.

Publikowanie

Twój przeciwnik musi najpierw wydać 3 lub 4 Srebrniki, zgodnie ze wskazaniem na karcie Planu. Następnie będzie używał liczby do skupienia, aby Opublikować wcześniej Zbudowany Wynalazek. Jeżeli jesteś Wymyślającym, zyskujesz 1 Srebrnika z Zasobów Głównych. Umieść Wpływ przeciwnika na polu Publikującego na planszy Wynalazku i przenieś tę planszę do najwyższego możliwego rzędu w kolejnej kolumnie. Nie przesuwaj innych Zbudowanych Wynalazków w górę, jeśli są nad nimi wolne miejsca. *Uwaga: Umieszczaj Opublikowane Wynalazki w kolumnach o wysokości 3 Wynalazków. Gdy w kolumnie znajdują się już 3, zacznij nową kolumnę na prawo.*

Ważna zasada: Jeśli Opublikujesz Wynalazek, który Wymyślił twój przeciwnik, musisz zapłacić 1 Srebrnika do jego Zasobów.

Umieszczanie Robotnika

Twój przeciwnik umieszcza Robotnika tylko wtedy, gdy rozpatrzy górną opcję na karcie Planu Robotnika.

Są 3 karty Planu Robotnika, które wskazują poniższą akcję (po 1 dla każdej Gildii). Aby wykonać tę akcję, przeciwnik musi mieć możliwość umieszczenia Robotnika poniżej Gildii danego koloru. Będzie umieszczać Robotników w kolejności: lewo, prawo, dół. Niezależnie od tego, z którego pola skorzysta, zawsze będzie musiał stracić 2 Wpływy koloru danej Gildii. Następnie wykona Badanie.



Pozostałe 3 karty Planu Robotnika wymagają umieszczenia Robotnika na 1 z 3 pól po prawej stronie Gildii. Skupiając się na liczbie na karcie, umieści go na górnym, środkowym albo dolnym polu na planszy Głównej.



Zawsze kosztuje go to po 1 Wpływie każdego koloru. Niezależnie od tego, na którym polu się znajdzie, przeciwnik będzie realizować efekty opisane na górze karty Planu (a nie te na planszy Głównej).

Karta Planu widoczna powyżej sprawia, że wtasowuje wierzchnią kartę Planu Kości z Rezerwy do jego talii dobierania (podobnie jak w przypadku dotarcia Statkiem do środkowego odcinka Rzeki). Pozostałe 2 karty Planu Robotnika tego typu sprawiają, że przeciwnik porusza swój Statek o 1 pole (zgodnie ze wszystkimi standardowymi zasadami) albo wykonuje Badanie.

Ważna zasada: Jeśli twój przeciwnik wybierze drugą opcję na którejkolwiek z 6 kart Planu Robotnika, nie umieszcza Robotnika.

Badanie

Podczas prowadzenia Badań, twój przeciwnik będzie je przeprowadzać tylko na całkowicie pustych polach – nie na kafelkach Warsztatu ani kafelkach Badania. Jego priorytety są następujące:

1. Puste pole najbardziej z lewej na odcinku Rzeki, na którym znajduje się jego Statek, ale nie po prawej stronie jego Statku.
2. Puste pole najbardziej z lewej na odcinku Rzeki, na lewo od odcinka na którym znajduje się jego Statek.
3. Puste pole najbardziej z lewej na całej Rzece, nawet, jeśli znajduje się po prawej stronie jego Statku.

Po wybraniu pola umieść jego Wpływ na lewym polu Wpływu. Odkryj wierzchni kafelek Badania ze stosu dobierania danego odcinka Rzeki i umieść go odkryty na tym polu. Przeciwnik ignoruje wszystkie symbole na kafelku Badania.

Umieszczanie Namiotu

Twój przeciwnik Umieści swój Namiot po odkryciu ostatniej karty Planu z jego talii. Zignoruje obie opcje na karcie Planu, biorąc pod uwagę wyłącznie sekcję Namiotów u dołu.

Brązowy symbol Namiotu wskazuje, gdzie przeciwnik chce rozstawić swój Namiot w odniesieniu do 5 pól na planszy Głównej. Jeżeli to pole jest zablokowane, zajmuje kolejne po prawej stronie, a w razie potrzeby wraca na lewą stronę.

Biały symbol Namiotu wskazuje, gdzie przeciwnik umieści Namiot Figuranta, jeśli umieści swój Namiot przed tobą.



Twój przeciwnik może również umieścić Namiot wcześniej, niż możesz się spodziewać. Jeśli wybierze dolną opcję na jego przedostatniej karcie Planu, dokończy tę akcję, a następnie natychmiast odkryje jego ostatnią kartę Planu i umieści Namiot.

Po umieszczeniu Namiotu twój przeciwnik po prostu otrzyma 1 Srebrnika w każdej jego kolejnej turze w tej rundzie.

Koniec rundy

Znacznik Pierwszego Gracza będzie przekazywany między tobą a twoim przeciwnikiem w zależności od tego, kto w danej rundzie umieścił Namiot najbardziej na lewo. Twój przeciwnik przesuwając Namiot, zyskuje wszystkie zakrywane Wpływy. Jeśli przesunie Namiot na jedną z 2 sekcji Namiotów najbardziej z prawej, zamiast zyskać Emisariusza albo Wynajętego Wielbłąda, zyska następujący bonus:

- Emisariusz – W kolejnej rundzie wtasuje 1 dodatkową kartę Planu Robotnika do jego talii.
- Wynajęty Wielbłąd – W kolejnej rundzie wtasuje 1 dodatkową kartę Plan Kości do jego talii.

Przed przejściem do kolejnej rundy, wtasuj wszystkie zagrane przez przeciwnika karty Planu z powrotem do odpowiednich talii Rezerwy.

Punktowanie

Twój przeciwnik zdobywa Punkty Zwycięstwa za:

1. Przewagi w Gildiach
Zdobywa PZ tak samo, jak ty. Pamiętaj, aby obliczając Przewagi w Gildiach, wziąć pod uwagę Namioty przeciwnika. Figurant jest także brany pod uwagę zgodnie z wytycznymi opisanymi na stronie 24.
2. Kafelki Badania
Każdy Wpływ wzdłuż Rzeki zapewnia wskazaną obok jego pola liczbę PZ.
3. Kafelki Warsztatu
Zdobywa 2 PZ za każdy zebrany przez niego kafelek Warsztatu. Ignoruje wszystkie PZ nadrukowane na tych kafelkach.
4. Kafelki Pomysłu
Zdobywa 3 PZ za każdy umieszczony przez niego kafelek Pomysłu.
5. Wpływy Budującego i Publikującego
Zdobywa PZ tak samo, jak ty (patrz punkt 7. na str. 25).
6. Zbudowane i Opublikowane Wynalazki
Zdobywa 4 PZ za każdy jego Wpływ, jaki ma na planszach Wynalazku. Ignoruje wszystkie warunki punktacji na kartach Wynalazku.
7. Pozostałe Srebrniki
Zdobywa 1 PZ za każdego Srebrnika w jego Zasobach.

Trudniejszy wariant

Istnieje kilka sposobów na zwiększenie poziomu trudności przeciwnika w rozgrywkach solo. Jeśli chcesz stawić czoła większemu wyzwaniu:

1. Podczas Przygotowania do rozgrywki daj twojemu przeciwnikowi dodatkowe 3 Srebrniki i po 1 dodatkowym Wpływie każdego koloru.
2. W każdej rundzie wtasuj 1 dodatkową kartę Planu Kości.
3. W każdej rundzie wtasuj 1 dodatkową kartę Planu Robotnika.

KARTY PRZYGOTOWANIA – CELE

Podczas rozgrywek składających się z 3 rund, każdy gracz zaczyna z 1 Namiotem na górnym polu swojej karty Przygotowania. Określają one cele, które dany gracz może osiągnąć w trakcie gry. Cele muszą być osiągnięte w określonej kolejności, od góry do dołu. Gdy gracz osiągnie swój aktualny cel, przesuwa swój Namiot o 1 pole w dół i rozpatruje efekt natychmiastowy po prawej stronie aktualnego pola.

Jeśli gracz najpierw osiągnie któryś z niższych celów, nadal musi najpierw osiągnąć najbliższy w kolejności cel, zanim będzie mógł przesunąć swój Namiot na niższe pole. Może to doprowadzić do sytuacji, w której w wyniku osiągnięcia jednego celu, gracz będzie rozpatrywał 2-3 efekty natychmiastowe jeden po drugim, rozpatrując efekty wcześniej osiągniętych celów, które nie skutkowały przesunięciem Namiotu.

W przypadku każdego z 3 celów, gracz może wybrać, czy chce go zrealizować poprzez kombinację Wymyślenia / Budowania / Publikowania, czy też poprzez prowadzenie Badania w obrębie konkretnego odcinka Rzeki.



Podczas Przygotowania do rozgrywki, gracz umieszcza na tym polu swój Namiot.

Efekt: Dobierz na rękę 1 kartę Wynalazku i zyskaj 1 Srebrnika.

Cel: Dwukrotnie Wymyśl, Zbuduj albo Opublikuj (*ta sama czynność dwa razy*) albo przeprowadź Badanie na lewym odcinku Rzeki.

Efekt: Awansuj o 1 pole na torze Tantiem i podnieś poziom 1 dowolnego Rzemieślnika.

Cel: Wymyśl, Zbuduj i Opublikuj (*każde z 3 co najmniej raz*) albo przeprowadź Badanie na środkowym odcinku Rzeki.

Efekt: Usuń 1 kafelek Pomysłu ze swojej planszy Gracza. Rozpatrz efekt nadrukowany na tym kafelku, a następnie usuń go z gry. Może to aktywować odkryte efekty na planszy Gracza, ale nie jest uznawane za Wymyślenie.

Cel: Trzykrotnie Wymyśl, Zbuduj albo Opublikuj (*ta sama czynność trzy razy*) albo przeprowadź Badania na prawym odcinku Rzeki. Należy pamiętać, że kafelek Pomysłu, który został usunięty przy poprzednim celu, nie liczy się jako 1 z 3 możliwych Wymyślań.

Efekt: Podnieś 3 razy poziom Rzemieślnika (*może to być wielokrotnie ten sam Rzemieślnik*).

**PORTAL
GAMES.**

Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

e-mail: portal@portalgames.pl

© 2025 PORTAL GAMES Sp. z o.o. (edycja polska)

Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2024 Garphill Games

www.garphill.com

OPIS KAFELKÓW BADANIA



Zyskując Niebieską Kość w dowolny sposób: Dobierz na rękę 1 kartę Wynalazku i zyskaj 1 Srebrnika.



Zyskując Pomarańczową Kość w dowolny sposób: Odśwież 1 dowolnego Rzemieślnika i zyskaj 1 Srebrnika.



Zyskując Ciemnoszarą Kość w dowolny sposób: Dobierz na rękę 1 kartę Wynalazku i odśwież 1 dowolnego Rzemieślnika.



Po ukończeniu kolumny kafelków Warsztatu: Zyskaj 1 Wpływ i podnieś o 1 poziom 1 dowolnego Rzemieślnika.



Zdobywając kafelek Warsztatu: Zyskaj 1 Oświecenie Kości.



Przeprowadzając Badanie: Zyskaj 1 Srebrnika (*tylko na kolejne Badania*).



Awansując twój znacznik na torze Tantiem: Zyskaj 1 Oświecenie Kości.



Kości na Wielbłądach: Suma wszystkich używanych Kości jest zwiększana o 2 (*7 będzie traktowane jako 9*).



Koniec rundy: Wszystkie kolorowe Kości na Wielbłądach są rzucone i wracają do Gotowych, zamiast do Wyczerpanych.



Umieszczając twój Namiot: Zyskaj 1 Wpływ.



Umieszczając twój Namiot: Zyskaj 2 Srebrniki.



Umieszczając twój Namiot: Zyskaj 2 Oświecenia Kości (*może być 1 Kość dwa razy*).



Umieszczając twój Namiot: Dobierz na rękę 2 karty Wynalazku.



Umieszczając twój Namiot: Zyskaj 1 Kość dowolnego koloru do twojej Pracowni.



Umieszczając twój Namiot: Zapłać 1 Srebrnika, aby przywrócić wszystkie Kości z 1 Warsztatu do Wyczerpanych.



Umieszczając twój Namiot: Zapłać 1 dowolnemu Rzemieślnikowi, aby awansować twój znacznik na torze Tantiem.



Umieszczając twój Namiot: Odśwież 2 dowolnych Rzemieślników.



Umieszczając twój Namiot: Podnieś poziom 1 dowolnego Rzemieślnika.



Natychmiast: Zyskaj 4 Oświecenia Kości (*różnych lub tych samych wielokrotnie*).



Natychmiast: Odwróć twojego Wynajętego Wielbłąda, czyniąc go dostępnym w tej rundzie.



Natychmiast: Zyskaj 1 Kość dowolnego koloru do twojej Pracowni i zamień Kość (*patrz str. 8*).



Natychmiast: Zyskaj po 1 Wpływie każdego koloru i 1 dodatkowy, wybrany przez ciebie Wpływ.



Natychmiast: Zyskaj 1 Wpływ i zbierz kafelek Warsztatu z pola twojego Statku albo z pola po jego lewej stronie.



Natychmiast: Awansuj twój znacznik na torze Tantiem, a następnie zyskaj swoje Tantiemy.



Natychmiast: Podnieś 2 razy poziom Rzemieślnika (*może to być dwóch różnych lub dwukrotnie ten sam*).



Natychmiast: Porusz twoim Statkiem o 1 pole, zgodnie ze standardowymi zasadami poruszania Statkiem.



Natychmiast: Odśwież wszystkich twoich Rzemieślników i zyskaj 2 Srebrniki.

OPIS KAFELKÓW WARSZTATU



Zapłać twojemu Kaflarzowi, aby zyskać Niebieską Kość do twojej Pracowni.



Zapłać twojemu Świeczarzowi, aby zyskać Pomarańczową Kość do twojej Pracowni.



Zapłać twojemu Kowalowi, aby zyskać Ciemnoszarą Kość do twojej Pracowni.



Zapłać twojemu Tkaczowi, aby zyskać Kość dowolnego koloru do twojej Pracowni.



Zapłać twojemu Stolarzowi, aby zamienić Białą Kość na kolorową Kość z Zasobów Głównych (patrz str. 8).



Zapłać twojemu Kaflarzowi, aby zyskać 1 Niebieski Wpływ.



Zapłać twojemu Świeczarzowi, aby zyskać 1 Pomarańczowy Wpływ.



Zapłać twojemu Kowalowi, aby zyskać 1 Ciemnoszary Wpływ.



Zapłać twojemu Stolarzowi, aby dobrać na rękę kartę Wynalazku i zyskać 1 Wpływ w wybranym kolorze.



Zapłać twojemu Świeczarzowi, aby dobrać na rękę 2 karty Wynalazku.



Zapłać twojemu Tkaczowi, aby zyskać 2 Oświecenia Kości (dwóch albo 1 Kości dwukrotnie).



Zapłać twojemu Stolarzowi, aby awansować twój znacznik na torze Tantiem.



Zapłać twojemu Skrybie, aby przeprowadzić Badanie.



Zapłać twojemu Skrybie, aby odświeżyć wszystkich twoich Rzemieślników (w tym Skrybę).



Zapłać twojemu Tkaczowi, aby 2 razy podnieść poziom Rzemieślnika (może to być dwa razy ten sam, nawet Tkacz, albo dwóch różnych).



Zapłać twojemu Kowalowi, aby poruszyć twoim Statkiem o 1 pole, zgodnie ze standardowymi zasadami poruszania Statkiem.



Zapłać twojemu Kaflarzowi, aby zebrać kafelki Warsztatu z pola swojego Statku albo z pola po jego lewej stronie.



Zapłać 1 dowolnemu Rzemieślnikowi, aby zwiększyć wartość Kości na tę całą akcję o maksymalnie 6.



Zwiększ wartość Kości na tę całą akcję o maksymalnie 3.



Zyskaj 3 Srebrniki.



Zyskaj 2 Srebrniki.



Zyskaj 2 Srebrniki.



Zyskaj 2 Srebrniki.



Zyskaj 1 Oświecenie Kości i 1 Srebrnika.



Zwiększ wartość na 2 dostępnych Kościach o 1 (lub na 1 Kości dwukrotnie) i zyskaj 1 Srebrnika.



Zyskaj 1 Oświecenie Kości, zwiększ wartość na 1 dostępnej Kości o 1 i zyskaj 1 Srebrnika.



Zyskaj 1 Niebieski Wpływ.



Zyskaj 1 Pomarańczowy Wpływ.



Zyskaj 1 Ciemnoszary Wpływ.



Dobierz na rękę 2 karty Wynalazku.



Zwiększ o 1 poziom dowolnego Rzemieślnika.



Odśwież 2 dowolnych Rzemieślników.



Ten Warsztat zapewnia niebieski kolor dla wszystkich kafelków Warsztatu, które tego wymagają.



Ten Warsztat zapewnia pomarańczowy kolor dla wszystkich kafelków Warsztatu, które tego wymagają.



Ten Warsztat zapewnia ciemnoszary kolor dla wszystkich kafelków Warsztatu, które tego wymagają.



Awansuj twój znacznik na torze Tantiem.



Zbierz kafelek Warsztatu z pola twojego Statku albo z pola po jego lewej stronie.



Utrać 1 Wpływ, aby poruszyć twoim Statkiem o 1 pole, zgodnie ze standardowymi zasadami poruszania Statkiem.



Utrać 1 Wpływ, aby przeprowadzić Badanie.



Koniec rundy: Wszystkie Kości w tym Warsztacie są rzucone i wracają do Zdeterminowanych, zamiast do Wyczerpanych.



Koniec rundy: Wszystkie Kości w tym Warsztacie są rzucone i wracają do Zdeterminowanych, zamiast do Wyczerpanych.



Koniec rundy: Wszystkie Kości w tym Warsztacie są rzucone i wracają do Zdeterminowanych, zamiast do Wyczerpanych.



Zyskaj 1 Srebrnika i odśwież 1 dowolnego Rzemieślnika.



Dobierz na rękę 1 kartę Wynalazku i odśwież 1 dowolnego Rzemieślnika.



Zyskaj 1 Oświecenie Kości i odśwież 1 dowolnego Rzemieślnika.



Koniec rundy: Wszystkie Kości w tym Warsztacie są rzucone i wracają do Gotowych, zamiast do Wyczerpanych.



Koniec rundy: Wszystkie Kości w tym Warsztacie są rzucone i wracają do Gotowych, zamiast do Wyczerpanych.



Koniec rundy: Wszystkie Kości w tym Warsztacie są rzucone i wracają do Gotowych, zamiast do Wyczerpanych.

Przypomnienie ważnych zasad:

- Tylko Kości Gotowe, Zdeterminowane i Zainspirowane są uważane za dostępne.
- Płacenie Rzemieślnikom zawsze powoduje ich awans o 1 poziom i odwrócenie na stronę Nieaktywną.
- Rzemieślnicy mogą być używani do aktywowania zdolności kafelków Warsztatu, nawet jeśli ich efektów nie da się rozpatrzeć.
- Gracz może korzystać ze swoich kafelków Warsztatu w dowolnej kolejności.
- Jeśli Kości służące do aktywacji Warsztatu zostaną usunięte w trakcie tury, nie można korzystać z kolejnych kafelków Warsztatu w tym rzędzie.

NAZWA	PUNKTUJE ZA:	NAZWA	PUNKTUJE ZA:
Aparaty Otworkowe	Liczba Pomarańczowych Kości, które posiadasz.	Kompasy	Zebrane przez ciebie kafelki Warsztatu, które nie mają wymagań koloru (<i>zdolności Początkowych Warsztatów się nie wliczają</i>).
Astrolabia	Zebrane przez ciebie kafelki Warsztatu, które wymagają koloru pomarańczowego.	Koszyki	Wynalazki, które zarówno Wymyśliłeś, jak i Zbudowałeś.
Baseny	Twoje kafelki Badania na lewym odcinku Rzeki.	Krzesła	Wynalazki, które Opublikowałeś.
Bębenki	Poziom Wieży twojego Skryby.	Lampy	Każdy zestaw 3 Badań, po 1 z każdego odcinka Rzeki.
Chwytki	Twój Ciemnoszary Wpływ (<i>w tym Wpływ z Namiotów</i>).	Latarenki	Każdy zestaw 1 twojego Badania i 1 twojego Aktywnego Rzemieślnika.
Czary	Liczba Białych Kości, które posiadasz.	Latarnie	Pozycja twojego znacznika Tantiem.
Drzwi	Każda para 1 Pomarańczowej i 1 Ciemnoszarej Kości, którą posiadasz.	Lejki	Poziom Wieży twojego Rzemieślnika znajdującego się najwyżej.
Dźwigi	Liczba Ciemnoszarych Kości, które posiadasz.	Łódki	Każdy twój zestaw 3 różnych Wpływów (<i>wliczając Wpływy z Namiotów</i>).
Flety	Poziom Wieży twojego Tkacza.	Misy	Poziom Wieży twojego Rzemieślnika znajdującego się najniżej.
Fontanny	Wynalazki, które zarówno Zbudowałeś, jak i Opublikowałeś.	Okulary	Wynalazki, które Zbudowałeś.
Hełmy	Każda para 1 zebranego przez ciebie kafelka Warsztatu i 1 twojego Aktywnego Rzemieślnika.	Piły	Zebrane przez ciebie kafelki Warsztatu, które wymagają koloru niebieskiego.
Igły	Wynalazki, które zarówno Wymyśliłeś, jak i Opublikowałeś.	Piły ręczne	Twój pomarańczowy Wpływ (<i>w tym Wpływ z Namiotów</i>).
Klepsydry	Twój Niebieski Wpływ (<i>w tym Wpływ z Namiotów</i>).	Pióra trzcinowe	Poziom Wieży twojego Świecarza.
Kolby	Twoje kafelki Badania na prawym odcinku Rzeki.	Pochodnie	Każda para zebranego przez ciebie 1 kafelka Warsztatu i 1 kafelka Badania.
Koła	Każda ukończona kolumna kafelków Warsztatu na twojej planszy Gracza.		

OPIS KART WYNALAZKU

NAZWA	PUNKTUJE ZA:
Pomniki	Każda para 1 Niebieskiej i 1 Pomarańczowej Kości, którą posiadasz.
Pompy	Każdy rząd Warsztatu, w którym masz co najmniej 4 kafelki Warsztatu.
Puzzle	Liczba Niebieskich Kości, które posiadasz.
Regały	Poziom Wieży twojego Kaflarza.
Soczewki	Poziom Wieży twojego Kowala.
Stoły	Poziom Wieży twojego Stolarza.
Szybowce	Liczba unikalnych sekcji Namiotów, w których masz Namiot (<i>w rozgrywkach z 3 rundami, twoja karta Przygotowania liczy się jako sekcja Namiotów</i>).
Tarcze	Każda para 1 Ciemnoszarej i 1 Niebieskiej Kości, którą posiadasz.
Teleskopy	Zebrane przez ciebie kafelki Warsztatu, które wymagają koloru Ciemnoszarego.
Wagi	Każda pojedyncza plansza Wynalazku, na której jesteś Wymyślającym, Budującym lub Publikującym.
Wazy	Twoje kafelki Badania na środkowym odcinku Rzeki.
Zabawki	Liczbę pól, o jakie poruszyłeś twój Statek. 12 = Pierwsze pole prawego odcinka Rzeki. 17 = Ostatnie pole Rzeki.
Zegary	Każdy zestaw 3 różnych kolorowych Kości, które posiadasz.

NAZWA	PUNKTUJE ZA:
Zlewki	Każdy rząd na twojej planszy Gracza, w którym usunąłeś co najmniej 2 kafelki Pomysłu.
Żagle	Każda kolumna na twojej planszy Gracza, z której usunąłeś oba kafelki Pomysłu.

OPIS KAFELKÓW PASOWANIA

Symbole na większości kafelków Pasowania można znaleźć na następnej stronie. Ten konkretny kafelek Pasowania może wymagać dodatkowych wyjaśnień:



Pozwala ci na wybór jednego z poniższych:

- Wzięcie kafelka Warsztatu z pola twojego Statku albo z pola po jego lewej stronie.
- Odrzucenie 1 karty Wynalazku, aby poruszyć twoim Statkiem o 1 pole na Rzece (*zgodnie ze standardowymi zasadami poruszania Statkiem*).

SYMBOLE

	Niebieska Kość (Kupiec)		Zainspirowana: Możesz zwiększyć o maks. 5		Badanie		Tantiemy
	Pomarańczowa Kość (Naukowiec)		Zdeterminowana: Możesz zwiększyć o 1.		Trwające Badanie		Zyskaj Tantiemy
	Ciemnoszara Kość (Budowniczy)		Gotowa		Namiot Badania		Wymyślanie
	Zamień Kość (patrz str. 8)		Wyczerpana		Natychmiastowe Badanie		Budowanie
	Biała Kość		Przenieś Kości z Warsztatu do Wyczerpanych		Kafelek Warsztatu		Testowanie
	Usuń Kość		Warsztat		Kafelek Warsztatu na polu Statku albo po jego lewej stronie		Publikowanie
	Zyskaj Białą Kość i umieść w Gotowych		Wielbłąd		Dobierz kartę Wynalazku		Opłać 1 dowolnego Rzemieślnika
	Zyskaj kolorową Kość i umieść w Zdeterminowanych		Odblokuj trzeciego Wielbłąda		Odrzuć kartę Wynalazku		Odśwież 1 dowolnego Rzemieślnika
	Zyskaj Niebieską Kość i umieść w Pracowni		Wynajmij Wielbłąda		Niebieski Wpływ		Odśwież wszystkich Rzemieślników
	Zyskaj Pomarańczową Kość i umieść w Pracowni		Robotnik		Pomarańczowy Wpływ		Użyj 1 dowolnego Rzemieślnika
	Zyskaj Ciemnoszarą Kość i umieść w Pracowni		Odzyskaj Robotnika		Ciemnoszary Wpływ		Zwiększ o 1 poziom 1 dowolnego Rzemieślnika
	Zyskaj kolorową Kość i umieść w Pracowni		Odblokuj trzeciego Robotnika		Utrać Niebieski Wpływ		Skryba
	Kość Testowania		Zyskaj Emisariusza		Utrać Pomarańczowy Wpływ		Świecarz
	Oświecenie Kości		Początek rundy		Utrać Ciemnoszary Wpływ		Tkacz
	Zwiększ wartość dostępnej Kości o 1		Koniec rundy		Dowolny Wpływ		Kaflarz
	Pracownia		Namiot		Statek / Ruch Statkiem		Kowal
			Punkty Zwycięstwa				Stolarz