MĘDRCY

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: 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/medrcy-znad-poludniowego-tygrysu

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Darii Kaczor, Jakuba Jarosza oraz Marcina Kupca.

WPROWADZENIE

Akcja *Mędrców znad Południowego Tygrysu* rozgrywa się w okresie szczytu kalifatu Abbasydów, około 830 r. n.e. Kalif wezwał najtęższe umysły, aby zdobyć naukowe manuskrypty z całego znanego świata. Gracze będą musieli zwiększyć swoje wpływy w Domu Mądrości i zatrudnić wykwalifikowanych tłumaczy do przetłumaczenia zagranicznych zwojów na język arabski. Trwa Złoty Wiek mądrości i wiedzy. Uważaj, aby nie zaniedbywać jednego w pogoni za drugim.

CEL GRY

Celem rozgrywki w *Mędrcach znad Południowego Tygrysu* jest ukończenie gry z największą liczbą Punktów Zwycięstwa *(PZ)*. Punkty zdobywa się za Tłumaczenie Zwojów, poszerzanie wiedzy z różnych dziedzin nauki i matematyki, wpływanie na 3 Gildie oraz Spłacanie Tłumaczy po latach wiernej służby. Gra kończy się po odkryciu wszystkich 4 kart Kalifa.

KOMPONENTY

100 Nieprzezroczystych Kości
(40 Białych oraz po 20 w każdym kolorze podstawowym)

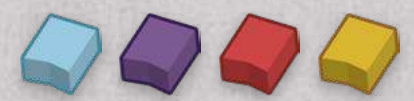
15 Przezroczystych Kości
(po 5 w każdym kolorze pochodnym)

56 Robotników
(20 Białych oraz po 12 w każdym kolorze podstawowym)

80 Wpływów
(po 20 w kolorze każdego gracza)

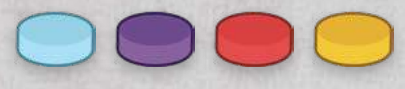
35 sztuk Złota

50 Srebrników



24 znaczniki Badań
(po 6 w kolorze każdego gracza)

1 znacznik Neutralny



4 znaczniki Gracza
(po 1 w kolorze każdego gracza)

48 kart Zwoju

4 karty Kalifa

6 kart Planu
(do rozgrywki Solo)

28 kart Akcji
(po 7 w kolorze każdego gracza)

6 kart Celu

6 kart Początkowego Zwoju

10 kart Początkowego Tłumacza

10 kart Zasobów

1 karta Przygotowania Kalifa

64 karty Tłumacza
(8 talii po 8 kart w każdej)

2 karty pomocy do rozgrywki Solo

4 plansze Gracza

1 znacznik Pierwszego Gracza

1 plansza do rozgrywki Solo

4 woreczki
(po 1 w kolorze każdego gracza)

1 plansza Główna

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Wykonajcie poniższe kroki, aby przygotować rozgrywkę w *Mędrców znad Południowego Tygrysu*.

1. Umieśćcie planszę Główną na środku obszaru gry.

2. Potasujcie osobno każdą talię kart Tłumacza *(każda talia składa się z kart Tłumacza o takiej samej ilustracji)*. Umieśćcie wszystkie talie we wskazanych miejscach u góry planszy Głównej tak, aby ilustracje pasowały do siebie.

3. Potasujcie wszystkie 48 kart Zwoju, a następnie umieśćcie po 1 odkrytej karcie na każdym z 6 pól Mapy oraz na 3 górnych polach Domu Mądrości. Pozostałe karty Zwoju umieśćcie na razie w pobliżu.

4. Potasujcie wszystkie 10 kart Początkowego Tłumacza i odkryjcie 4 z nich. Resztę kart odłóżcie do pudełka. Umieśćcie te 4 odkryte karty Początkowego Tłumacza we wskazanych Pokojach *(zgodnie z białym numerem na czerwonym tle widocznym na dole każdego Pokoju i karty Początkowego Tłumacza)*.

5. Potasujcie wszystkie 10 kart Zasobów i umieśćcie po 1 odkrytej karcie poniżej każdego Początkowego Tłumacza. Pozostałe karty Zasobów odłóżcie do pudełka.

6. Rozdajcie każdemu z graczy po 1 planszy Gracza i wszystkie komponenty w wybranym kolorze:
   - 7 kart Akcji
   - 20 Wpływów
   - 6 znaczników Badań
   - 1 znacznik Gracza
   - 1 woreczek

7. Umieśćcie na polu „0” każdego toru Badań po 1 znaczniku Badań w kolorze każdego gracza biorącego udział w rozgrywce. Umieśćcie po 1 znaczniku Gracza w tych kolorach na centralnym polu w górnej części Mapy. Kolejność umieszczania znaczników Badań i znaczników Gracza nie ma znaczenia.

8. Umieśćcie znacznik Neutralny na centralnym polu w dolnej części Mapy.

9. Wszystkie Kości, Robotników, Złoto i Srebrniki umieśćcie w zasięgu wszystkich graczy, tworząc z nich Zasoby Główne.

Zanim przejdziecie do ostatnich kroków przygotowania do rozgrywki, wylosujcie gracza, który rozpocznie grę. Ten gracz bierze znacznik Pierwszego Gracza, z którym pozostanie do końca gry.

Na koniec przygotowania wykonajcie poniższe kroki:

1. Zdecydujcie czy będziecie grać w wersję standardową czy epicką. W przypadku pierwszych rozgrywek, szczególnie przy większej liczbie graczy, zalecamy wersję standardową. Nie powoduje to zmiany żadnych zasad, a skutkuje jedynie usunięciem kilku kart Zwoju z talii, zapewniając nieco krótszą rozgrywkę.

2. Potasujcie wszystkie 4 karty Kalifa i umieśćcie je zakryte przed sobą. Weźcie także potasowane karty Zwoju, które odłożyliście na bok podczas kroku 3 opisanego na poprzedniej stronie.

3. Skorzystajcie z karty Przygotowania Kalifa, aby przygotować talię kart Zwoju dla wybranej liczby graczy. Podczas wykonywania tej czynności karty Zwoju i Kalifa powinny pozostać zakryte.

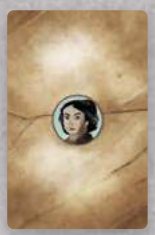
   Utwórzcie 6 osobnych stosów. W grze standardowej górny stos zawsze składa się z 3 kart Zwoju, a dolny z jednej karty Zwoju. Każdy z pozostałych stosów będzie się składał z 2-4 kart Zwoju w zależności od liczby graczy oraz 1 losowej karty Kalifa *(potasowanych razem)*.

4. Gdy wszystkie stosy zostaną przygotowane, ułóżcie je jeden na drugim, zachowując odpowiednią kolejność opisaną powyżej, aby utworzyć talię kart Zwoju. Umieśćcie ją po lewej stronie planszy Głównej, obok Mapy.

5. Wszystkie niewykorzystane karty Zwoju umieśćcie poza obszarem gry. Karty te mogą być potrzebne w ostatnich rundach rozgrywki. Kartę Przygotowania Kalifa można odłożyć do pudełka.

6. Potasujcie 6 kart Celu i rozdajcie po 1 każdemu graczowi, a pozostałe odłóżcie do pudełka. Każdy gracz umieszcza swoją kartę Celu na skrajnym prawym polu swojej planszy Gracza. Następnie umieszcza Białego Robotnika na górnym polu na tej karcie. Poniżej umieszcza Robotnika we wskazanym kolorze. Na koniec umieszcza poniżej wskazaną Kość pochodną, na dolnym polu na tej karcie.

7. Rozdajcie każdemu z graczy po karcie Początkowego Zwoju z ilustracją postaci na rewersie tej karty zgodną z postacią na karcie Celu danego gracza. Każdy z graczy umieszcza swoją kartę Początkowego Zwoju (odkrytą) nad swoją planszą Gracza. Pozostałe karty Początkowego Zwoju odłóżcie do pudełka.



8. W odwrotnej kolejności tur *(przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza siedzącego na prawo od gracza posiadającego znacznik Pierwszego Gracza)*, każdy gracz wybiera parę kart: Zasobów i Początkowego Tłumacza. Wybierając, gracz musi umieścić 1 Wpływ w lewym górnym rogu wybranego Początkowego Tłumacza. Następnie bierze znajdującą się pod nim kartę Zasobów i rozpatruje jej symbole od góry do dołu. Gdy każdy gracz rozpatrzy swoją kartę Zasobów, odwraca ją i umieszcza na swojej planszy Gracza jako kartę Pomocy.

   W przypadku rozgrywki dla mniej niż 4 graczy, niewybrani Tłumacze pozostają na swoich miejscach. Są to Tłumacze Neutralni. Odłóżcie do pudełka wszystkie karty Zasobów spod Tłumaczy Neutralnych.

KARTY ZASOBÓW

Każdy gracz rozpatruje swoją karty Zasobów w kolejności od góry do dołu. Są to następujące kroki:

1. Dodaj wskazane Kości do swojego woreczka.
2. Dobierz losowo 4 Kości ze swojego woreczka i rzuć nimi.
3. Zyskaj wskazaną liczbę sztuk Złota.
4. Zyskaj wskazaną liczbę Srebrników.
5. Zyskaj wskazanych Robotników.
6. Zyskaj inną wskazaną premię:
   - Przesuń się o 1 pole w górę wskazanego toru Badań, zyskując również natychmiastową korzyść wskazaną na tym torze Badań.
   - Umieść Wpływ w Gildii.
   - Umieść Wpływ na karcie Zwoju.
   - Dobierz i rzuć jeszcze 1 Kością ze swojego woreczka.

Jeśli z kart widocznych powyżej zarówno środkowa, jak i prawa karta Zasobów została wybrana, ostatni krok powinien zostać rozpatrzony przez graczy w kolejności, w jakiej karty zostały wybrane. Dzieje się tak dlatego, że gracz przesuwający się w górę toru Badań Astronomicznych *(Niebieski)*, będzie również umieszczał Wpływ na karcie Zwoju. Poza tym gracze mogą rozpatrywać swoje karty Zasobów jednocześnie.

KARTY CELU

Podczas przygotowania do rozgrywki każdy gracz otrzymał kartę Celu z 2 Robotnikami i 1 Kością pochodną. Gracze mogą początkowo skupić się na jej realizacji. Gdy spełnią jedno z wymagań swojej karty Celu, natychmiast zyskują związaną z nim nagrodę. Będzie to albo pozyskanie Robotnika i dodanie go do swoich zasobów, albo zyskanie Kości pochodnej i dodanie jej do woreczka.

Pierwszym celem jest wejście w interakcję z Tłumaczem widocznym na ilustracji. Może to nastąpić poprzez Odprawienie, Zatrudnienie, Tłumaczenie, Spłacenie lub umieszczanie/wzięcie Złota.

Drugim celem jest Przetłumaczenie Zwoju ze wskazanej Gildii.

Trzecim celem jest osiągnięcie przez znacznik Badań gracza 3. poziomu na wskazanym torze Badań.

Te 3 odrębne cele mogą być rozpatrywane w dowolnej kolejności. Kiedy gracz rozpatrzy wszystkie 3, natychmiast odwraca tę kartę Celu i zabiera ją na rękę. Zapewnia to nową kartę Akcji, a także nowe gniazdo Akcji. Nowe gniazdo Akcji pozwala Badać lub Tłumaczyć. Jeśli gracz nie skorzysta z tego gniazda Akcji, pozwala mu ono na dobranie 1 Kości na rękę podczas Odpoczynku.

Ta karta Akcji *(rewers każdej karty Celu)* ma wskazaną Białą Kość. Chociaż na potrzeby punktacji nie liczy się ona jako Biała Kość, to po zagraniu może być traktowana jako Biała 5. Można ją zwiększyć do 6 umieszczając Białego Robotnika oraz można nadać jej kolor, umieszczając kolorowego Robotnika *(patrz str. 9)*. Można również dodać drugą Kość, ale nie można umieszczać żadnej Kości na tak nadrukowanej Kości.

OPIS KOLORÓW

W *Mędrcach znad Południowego Tygrysu* często dochodzi do mieszania kolorów, a gracze wielokrotnie będą „kolorować" swoje akcje. W grze występują wszystkie 3 kolory podstawowe i wszystkie 3 kolory pochodne. Z tego powodu podjęliśmy dodatkowe kroki, aby pomóc graczom z różnymi formami daltonizmu. Oto kilka kluczowych informacji, które należy przekazać takim graczom:

- Kości podstawowe są Nieprzezroczyste, a Kości pochodne są Przezroczyste. Symbole Przezroczystych Kości mają kształt dymu w tle, jako przypomnienie.
- Żółte i Pomarańczowe Kości mają czarne oczka, podczas gdy pozostałe kolory mają białe oczka. W ramach przypomnienia symbole Kości mają przebiegające przez nie cienkie linie w kolorze czarnym albo białym. Liczby na każdym torze Badań są również oznaczone kolorami w ten sposób.
- Tory Badań, ścieżki na Mapie i 3 Gildie *(Minarety)* są ułożone w takiej samej kolejności *(Fioletowy zawsze znajduje się po lewej stronie)*. W przypadku Mapy, sekwencja kolorów przesuwa się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od Fioletowego.
- Każdy tor Badań ma swój unikalny symbol, który go reprezentuje.

Warto również zauważyć, że nie każdy zna koło kolorów. Na ostatniej stronie tej instrukcji znajduje się diagram, który pomaga graczom zapamiętać kolejność oraz sposób mieszania kolorów podstawowych, w celu uzyskania kolorów pochodnych.

DOBIERANIE KOŚCI

- Gracze muszą rzucić Kośćmi za każdym razem, gdy dobierają je lub biorą nowe Kości na rękę. Choć w zasadach używamy określenia brania Kości na rękę, to gracze nie trzymają ich na ręku, tylko po rzucie nimi umieszczają w pobliżu swojej planszy Gracza.
- Kości muszą być zawsze dobierane losowo z woreczków *(gracze nie mogą wybrać, które Kości dobiorą)*.
- Jeśli gracz musi dobrać Kości, ale jego woreczek jest pusty, wtedy musi włożyć wszystkie Kości ze swojej planszy Gracza do woreczka, z wyjątkiem tych z jego obecnej akcji, a następnie kontynuować dobieranie. Jeśli po tym w woreczku gracza nadal jest mniej Kości, niż powinien dobrać, po prostu dobiera tyle, ile jest w woreczku.
- Gracze mogą swobodnie zaglądać do swoich woreczków w dowolnym momencie, ale nie mogą zaglądać do woreczków swoich przeciwników. Gracze powinni zawsze dobrze zamieszać swoim woreczkiem po tym jak zajrzą do środka.
- Kości Białe i podstawowe to standardowe sześcienne Kości z liczbami w zakresie 1-6. Kości pochodne mają wartości tylko w zakresie 4-6 *(po 2 ścianki dla każdej wartości)*.

OGRANICZENIA W ZAKRESIE KOMPONENTÓW

- Uznaje się, że zasoby Złota, Srebrników i Robotników są nieograniczone. Jeśli ich zabraknie, użyjcie odpowiednich zamienników.
- Liczba Białych Kości jest ograniczona. Jeśli gracz musi wziąć Białą Kość, a nie może, zamiast tego każdy pozostały gracz, jeśli to możliwe, zwraca Białą Kość do Zasobów Głównych.
- Liczba Kości podstawowych jest ograniczona. Jeśli gracz nie może wziąć określonego koloru, może zamiast tego zwrócić Białą Kość, jeśli to możliwe.
- Liczba Wpływów jest ograniczona. Jeśli gracz musi umieścić Wpływ, a nie ma go już w swoich zasobach, może zamiast tego przenieść swój 1 Wpływ z karty Zwoju albo Gildii *(nie z karty Tłumacza)*.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Mędrców znad Południowego Tygrysu* toczy się na przestrzeni nieokreślonej liczby rund. Podczas każdej rundy, każdy z graczy rozgrywa jedną swoją turę. Zaczynając od pierwszego gracza, każdy rozgrywa swoją turę, a po nim następny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozgrywka toczy się w ten sposób do chwili odkrycia wszystkich 4 kart Kalifa. W tym momencie bieżąca runda jest rozgrywana do końca, a następnie rozgrywana jest jeszcze 1 runda finałowa. Po niej przeprowadzane jest punktowanie, które ma wyłonić zwycięzcę.

W każdej swojej turze gracze muszą albo **PRACOWAĆ**, albo **ODPOCZYWAĆ**.

Praca pozwala graczom zagrać kartę Akcji wraz z 1-2 Kośćmi, co umożliwia wykonanie akcji.

Odpoczynek pozwala graczom na czerpanie Dochodów z torów Badań, dobieranie Kości i zbieranie z powrotem wszystkich swoich kart Akcji.

PRACA: OPIS

Decydując się w swojej turze na Pracę, gracz poniższe kroki musi wykonać w podanej kolejności:

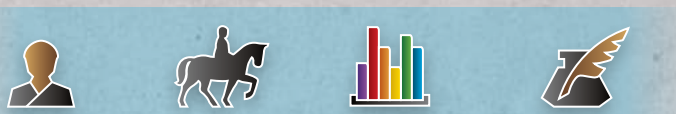
1. Umieścić 1 kartę Akcji z ręki w pustym gnieździe Akcji na swojej planszy Gracza. Gracze zaczynają grę z 5 gniazdami Akcji, ale mogą odblokować jeszcze 1, wypełniając Cele na swojej karcie Celu.
2. Umieścić 1 lub 2 Kości z ręki na zagranej karcie Akcji.
3. Umieścić Robotników, aby zmodyfikować Kości i opcjonalnie rozpatrzyć dostępne akcje w dowolnej kolejności.

Ważna zasada: Gracze nigdy nie mogą używać Kości w tej samej turze, w której dobrali je na rękę.

PRACA: TWORZENIE AKCJI

Karty Akcji i gniazda Akcji
Istnieje wiele czynników, które należy wziąć pod uwagę przy podejmowaniu decyzji, którą kartę Akcji zagrać i w którym gnieździe Akcji ją umieścić. Wszystkie karty Akcji mają efekt Odpoczynku na niebieskim tle. Jest to opóźniony efekt, który zostanie aktywowany tylko wtedy, gdy gracz zdecyduje się Odpoczywać. Niektóre karty Akcji mają również akcje na brązowym tle. Są to efekty, które można rozpatrzyć podczas tury, w której została zagrana dana karta Akcji.

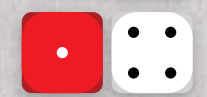
Wybrane gniazdo Akcji pozwala graczom na rozpatrzenie 1 z 4 akcji głównych dostępnych w grze:



Niektóre gniazda Akcji oferują tylko 1 akcję główną, podczas gdy inne dają graczom 2 do wyboru.

Kolor i wartości Akcji
Gracze, wykonując Pracę, będą używać swoich Kości oraz Robotników do tworzenia koloru i wartości dla swojej akcji głównej. Akcje mogą mieć dowolny z 6 kolorów podstawowych/pochodnych albo Biały. Zawsze będą mieć wartość z przedziału 1-12. Gracze mogą „wydawać" mniej niż suma oczek na Kościach co oznacza, że wartość ich akcji jest zawsze uznawana za „do" tej liczby.

1 Kość:
To Pomarańczowa 4.


Kolorowe Kości mają pierwszeństwo przed Białymi Kośćmi: To Czerwona 5.

2 podstawowe Kości zostają zmieszane, aby stworzyć kolor pochodny: To Zielona 9.

Kości pochodne mają pierwszeństwo przed Kośćmi podstawowymi: To Fioletowa 11.

Gracz wybiera kolor pochodny:
Może to być Pomarańczowa 9 albo Fioletowa 9.

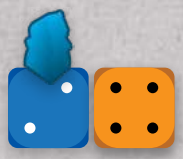
Wykorzystywanie Robotników
Przed rozpatrzeniem swojej akcji głównej, gracz może umieścić do 2 Robotników przy każdej Kości na swojej karcie Akcji. Robotnicy mogą wykonać 1 z 2 czynności:

1. Zwiększyć wartość Kości do 6, jeśli Robotnik i Kość są w tym samym kolorze.
2. Zmienić kolor Kości jeśli Robotnik i Kość są w różnych kolorach.

Czerwony Robotnik zmieniłby tę akcję w Czerwoną 4.

Ten Robotnik zwiększyłby wartość tej akcji do Niebieskiej 6.

Biały Robotnik zmieni wartość na Kości po lewej na 6, a żółty Robotnik sprawi, że będzie Żółta. Czerwony Robotnik zwiększy wartość na Czerwonej Kości na 6, w skutek czego ostatecznie wykonywana akcja to będzie Pomarańczowa 12 *(Żółta 6 + Czerwona 6)*.



Niebieski Robotnik ustawiłby lewą Kość na 6, co dałoby Pomarańczową 10, ponieważ kolory pochodne mają pierwszeństwo przed kolorami podstawowymi.

Pierwszy Biały Robotnik zmieniłby Niebieską Kość na Białą, a drugi Biały Robotnik ustawiłby ją na 6. Dałoby to Żółtą 9, ponieważ prawa Kość to teraz Biała 6.

Żółty Robotnik zmieni tę akcję w Żółtą 5.

Ważna zasada: Gracze nie mogą użyć 2 kolorowych Robotników na jednej Kości, aby stworzyć kolor pochodny.

Robotnicy na kartach Akcji zostaną zwróceni do Zasobów Głównych gdy gracze Odpoczywają *(lub wcześniej, jeśli chcą)*. Jeśli Robotnik zostanie wykorzystany w ramach akcji, musi zostać wydany z zasobów gracza i zwrócony do Zasobów Głównych. Robotnicy wciąż znajdujący się na kartach Akcji nie mogą być wykorzystani do tych celów *(po umieszczeniu nie są już częścią zasobów gracza)*.

Przykład akcji
W tym przykładzie gracz umieścił swoją kartę Akcji w gnieździe Akcji Podróży wraz z Czerwoną Kością o wartości 3. Ma 5 akcji, które może rozpatrzyć w dowolnej kolejności:

- Główna akcja z gniazda Akcji to Podróż.
- Jego pierwszy Spłacony *(karta Tłumacza wsunięta pod planszę Gracza)* pozwala wydać 1 dowolnego Robotnika, aby przesunąć się o 1 pole w górę na torze Badań Matematycznych *(Fioletowym)*. Jego drugi Spłacony nie jest akcją, lecz zwiększa wartość głównej akcji maksymalnie o 4.
- Jego karta Akcji pozwala na rozpatrzenie do 3 pomniejszych akcji, polegających na dobraniu i rzuceniu 2 Kośćmi z woreczka oraz zyskaniu 1 dowolnego Robotnika. Należy pamiętać, że każda z nich jest oddzielną akcją.

Przykład: Ten gracz użył swojej karty Akcji, aby zdobyć Czerwonego Robotnika, umieszczając go natychmiast na swojej Kości. Następnie wykonał akcję Podróży Czerwoną 10, za sprawą swojego Czerwonego Robotnika i Spłaconego. Następnie dobrał 2 Kości ze swojego woreczka i wydał Robotnika ze swoich zasobów, aby przesunąć się o 1 pole w górę na torze Badań Matematycznych (Fioletowym).

Wykonując akcję Werbunku, gracze będą Odprawiać albo Zatrudniać 1 Tłumacza z górnej części planszy Głównej. Kolor tej akcji nie ma znaczenia. Pod uwagę brana jest tylko wartość akcji.

Każda para sąsiadujących Tłumaczy posiada określoną minimalną wartości akcji, umożliwiającą ich Zwerbowanie. Gracze mają dostęp tylko do wierzchniej karty Tłumacza z każdej talii.

Przykład: Wykonując akcję o wartości 4 gracz miałby dostęp tylko do 4 Tłumaczy od lewej. Gdyby wykonał akcję o wartości 7+ miałby dostęp do dowolnych Tłumaczy.

Odprawienie

Poza wymaganą wartością akcji, Odprawienie Tłumacza jest akcją darmową. Aby Odprawić Tłumacza, po prostu rozpatrz efekty w prawym górnym rogu jego karty, a następnie przenieś tę kartę Tłumacza na spód jej talii.

- Jeśli Tłumacz posiada kilka efektów, można je rozpatrywać w dowolnej kolejności.
- Jeśli Tłumacz posiada koszt wskazany nad strzałką skierowaną w dół, koszt ten musi zostać opłacony przed otrzymaniem jakiejkolwiek nagrody wskazanej pod strzałką.

Odesłanie tego Tłumacza pozwala graczowi wydać 2 swoich dowolnych Robotników, aby otrzymać 2 sztuki Złota z Zasobów Głównych.

Zatrudnienie

Zatrudnienie Tłumacza będzie kosztować gracza od 0 do 4 Srebrników. Koszt ten zależy od dostępnego Pokoju, w którym umieszcza się Tłumacza na dole planszy Głównej. Każdy Pokój ma 3 cechy, na które należy zwrócić uwagę:

1. Koszt w Srebrnikach za umieszczenie Tłumacza.
2. Efekty natychmiastowe po umieszczeniu Tłumacza.
3. Złoto, które będzie potrzebne, aby Spłacić Tłumacza.

Po wybraniu Tłumacza, którego gracz chce Zatrudnić, należy opłacić koszt Pokoju, w którym ma on zostać umieszczony. Następnie należy odwrócić kartę Tłumacza. Należy pamiętać, że w momencie Zatrudniania Tłumacza gracz nie zyskuje efektów jego Odprawienia. Zamiast tego musi rozpatrzyć efekty natychmiastowe wybranego Pokoju. Ostatnim krokiem jest umieszczenie 1 Wpływu w lewym górnym rogu karty tego Tłumacza, aby zaznaczyć, który gracz go Zatrudnił.

Jeśli wszystkie Pokoje są zajęte, gracze nie mogą wykonać akcji Werbunku, aby Zatrudnić Tłumacza.

Podczas wykonywania akcji Podróży gracze będą poruszać swoje znaczniki Graczy po Mapie w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. To, jak daleko się poruszą, zależy od wartości ich akcji. Kolor ich akcji nie ma w tym wypadku znaczenia. Może jednak zapewnić graczom niewielką korzyść, jeśli przejdą przez ścieżkę odpowiadającą kolorowi ich akcji.

Na mapie znajduje się 12 miejsc, przedstawionych jako okrągłe Pola. Podczas wykonywania akcji Podróży konieczny jest ruch o co najmniej 1 Pole. Jednak w przypadku akcji o wartości 12, gracz może wykonać nawet pełne okrążenie, kończące się tam, gdzie zaczął. Każda akcja Podróży polega na poruszeniu się na 1 z Pól i rozpatrzeniu jego efektów.

Ponieważ gracz nie musi wydać wszystkich swoich „oczek", możliwe jest poruszenie się o mniej Pól, niż pozwala na to wartość jego akcji. Na Mapie nie można się blokować. Na tym samym Polu mogą znajdować się znaczniki kilku graczy *(w tym znacznik Neutralny)*. Nie powoduje to żadnych konsekwencji.

Występują 2 rodzaje Pól, na których gracze mogą zakończyć swój ruch.

Białe Pola to pomniejsze akcje, takie jak zdobywanie Srebrników lub dobieranie Kości.

Czarne Pola to miejsca, z których gracze mogą Dostarczać karty Zwoju do Domu Mądrości.

Niezależnie od tego, na którym Polu zatrzyma się gracz, może on również zyskać korzyść w postaci Wpływu na kartę Zwoju *(kolory podstawowe)* albo otrzymać 2 Srebrniki *(kolory pochodne)*, jeśli przejdzie ścieżką odpowiadającą kolorowi jego akcji. Korzyść ta może zostać rozpatrzona przed albo po rozpatrzeniu pozostałych akcji Podróży.

Przykład: Czerwony gracz zdecydował się na Podróż korzystając z akcji Zielonej 6. Może poruszyć się maksymalnie o 6 Pól, ale chce się ruszyć co najmniej o 3 pola, aby przejść przez Zieloną ścieżkę i otrzymać 2 Srebrniki.

Postanawia poruszyć się tylko o 5 Pól. Łącznie zyskuje 2 Srebrniki, 1 Kość podstawową na rękę, a także dobiera losowo 1 Kość ze swojego woreczka.

Dostarczenie kart Zwoju

Głównym powodem wykonywania akcji Podróży jest Dostarczanie kart Zwoju do Domu Mądrości. Koszt tej akcji to zawsze 4 Srebrniki. Przypomnienie o tym znajduje się na wszystkich 9 polach na karty w Domu Mądrości.

Dostarczając kartę Zwoju, gracz musi umieścić ją na dostępnym polu na kartę w 1 z 3 Gildii *(kolumn)*. Gildie muszą być zawsze zapełniane od góry do dołu. Każda Gildia posiada 1 kolor pochodny na swoim Minarecie. Ważne, aby gracze wiedzieli, że kolory Gildii nie są istotne przy Dostarczaniu *(gracz nie potrzebuje Zielonej akcji, aby Dostarczyć Zwój do Zielonej Gildii)*.

Jeśli wszystkie 9 pól na karty w Domu Mądrości jest zapełnionych, gracze nie mogą skorzystać z akcji Podróży do Dostarczenia karty Zwoju.

Aby Dostarczyć kartę Zwoju, gracz poniższe kroki musi wykonać w podanej kolejności:

1. Poruszyć się na Czarne Pole na Mapie.
2. Wziąć kartę Zwoju sąsiadującą z tym Polem i umieścić ją na wybranym polu na kartę w Domu Mądrości.
3. Zapłacić 4 Srebrniki do Zasobów Głównych.
4. Zyskać 1 albo 2 Wpływy *(zgodnie ze wskazaniem na polu na kartę)* w Gildii, w której została umieszczona karta Zwoju.
5. Zyskać 1 sztukę Złota. Zyskać także 1 Białą Kość i umieścić ją w woreczku, jeśli karta Zwoju została umieszczona w najniższym rzędzie.
6. Poruszyć się o 1 pole w górę na torze Badań, który odpowiada typowi właśnie Dostarczonej karty Zwoju *(wskazuje go symbol w prawym dolnym rogu każdej karty Zwoju)*.
7. Dobrać i odkryć wierzchnią kartę z talii kart Zwoju. Jeśli zostanie odkryta karta Zwoju, należy umieść ją na pustym polu Mapy. Jeśli zostanie odkryta karta Kalifa, należy postąpić zgodnie z instrukcjami na stronie 19.

Niebieski Dostarcza Zwój Hebrajskiej Fizyki (Czerwony) do Zielonej Gildii za 4 Srebrniki. Zyskuje 2 Wpływy w Zielonej Gildii, 1 sztukę Złota i porusza się o 1 pole w górę na Torze Badań Fizyki (Czerwonym).

Alternatywnie mógłby Dostarczyć Zwój do Fioletowej Gildii, ale pozwoliłoby to mu dodać tylko 1 Wpływ do tej Gildii. Nie mógł Dostarczyć Zwoju do Pomarańczowej Gildii, ponieważ są tam już 3 karty Zwoju.

Wykonując akcję Badań, zwykle gracze przesuwają swoje znaczniki Badań do góry na jednym z sześciu torów Badań i zyskują Srebrniki.

Podczas wykonywania tej akcji dostępne są 4 opcje, wskazane nad torami Badań na planszy Głównej:

Ta opcja może mieć dowolny kolor i wymaga, aby wartość wynosiła co najmniej 1. Pozwala graczowi na pozyskanie z Zasobów Głównych 1 dowolnego Robotnika i 1 Srebrnika.

Ta opcja wymaga koloru, a także, aby wartość wyniosła co najmniej 4. Po zapłaceniu 1 sztuki Złota gracz może przesunąć swój znacznik Badań o 1 pole w górę toru Badań, który odpowiada kolorowi wykonywanej akcji. Otrzymuje również 2 Srebrniki z Zasobów Głównych.

Ta opcja wymaga koloru, a także, aby wartość wyniosła co najmniej 8. Pozwala graczowi przesunąć swój znacznik Badań o 1 pole w górę na torze Badań, który odpowiada kolorowi wykonywanej akcji. Otrzymuje również 2 Srebrniki z Zasobów Głównych.

Ta opcja wymaga koloru, a także, aby wartość wyniosła co najmniej 10. Po zapłaceniu 2 sztuk Złota gracz może przesunąć swój znacznik Badań o 2 pola w górę toru Badań, który odpowiada kolorowi wykonywanej akcji. Otrzymuje również 2 Srebrniki z Zasobów Głównych.

Tory Badań

Istnieje wiele sposobów, dzięki którym w trakcie gry gracze mogą przesuwać się w górę torów Badań. Wykonanie akcji Badań jest tylko jednym z tych sposobów. Obowiązują poniższe zasady, niezależnie od tego, w jaki sposób gracze przesuwają się w górę torów Badań:

1. Poruszanie się na przezroczyste pola *(liczby nieparzyste)* skutkuje możliwością rozpatrzenia natychmiastowych korzyści *(prawie zawsze ich rozpatrzenie przynosi korzyść)*.
2. Poruszanie się na kolorowe pola *(parzyste)* nie przynosi natychmiastowych korzyści. Ich efekt ma miejsce tylko podczas Odpoczynku.
3. Ruch powyżej pola 7 na danym torze Badań nie powoduje przesunięcia znacznika Badań gracza. Zamiast tego, gracz natychmiast zyskuje 1 Wpływ w Gildii albo 1 sztukę Złota, zgodnie ze wskazaniem na górze każdego toru Badań.

Wykonując akcję Tłumaczenia, gracz będzie płacić Złotem Tłumaczom dostępnym w Pokojach na dole planszy Głównej. Będzie musiał użyć przynajmniej 1 Tłumacza, aby przełożyć kartę Zwoju z jej oryginalnego języka na arabski.

W przypadku tej akcji kolor ma znaczenie, ale wartość nie. Jedynym wymaganiem dotyczącym Kości jest wykonanie akcji odpowiadającej kolorowi Gildii, w której znajduje się docelowa karta Zwoju. Przykładowo - Zielona akcja o dowolnej wartości dla Zielonej Gildii itd.

Tłumaczenie niektórych kart Zwoju wymaga nieco więcej niż inne. Dzieje się tak, ponieważ języki są podzielone na 3 poziomy *(arabski to poziom 0)*.

Przypomnienie o tych poziomach znajduje się na kartach pomocy *(rewers karty Zasobów)*.

- Poziom 1 to perski i syryjski
- Poziom 2 to grecki i hebrajski
- Poziom 3 to chiński i sanskryt

Tłumacze najczęściej znają języki z sąsiadujących poziomów, ale są też Tłumacze, którzy pozwalają pominąć poziom. Widoczny poniżej Początkowy Tłumacz może przełożyć bezpośrednio z języka greckiego na arabski.

Istnieją też inni Tłumacze, którzy znają kilka języków na tym samym poziomie, na przykład zarówno grecki, jak i hebrajski.

Gracze mogą ustalać linię tłumaczenia według własnego uznania. Jedyna obowiązująca zasada zakłada, że podczas akcji Tłumaczenia nie można dwukrotnie użyć tego samego języka.

Na przykład: Nie można ustalić linii tłumaczenia w następujący sposób grecki > sanskryt > grecki > syryjski > arabski (dwukrotnie używając greckiego).

Podczas Tłumaczenia karty Zwoju, gracz poniższe kroki musi wykonać w podanej kolejności:

1. Wybrać kartę Zwoju aktualnie znajdującą się w Domu Mądrości. Gildia, w której znajduje się karta Zwoju, musi odpowiadać kolorowi akcji.
2. Umieścić 1 sztukę Złota na każdym Tłumaczu, który jest potrzebny do ustalenia linii tłumaczenia z języka karty Zwoju na arabski. Jeśli można to osiągnąć na kilka sposobów, wybór należy do gracza.
3. Zapłacić 1 Srebrnika właścicielowi każdego użytego Tłumacza. Gracz nie płaci Srebrników za własnych Tłumaczy. Tłumacze Neutralni nie mają na sobie Wpływu. Aby użyć Tłumacza Neutralnego, gracz musi zapłacić 1 Srebrnika do Zasobów Głównych. Jeśli gracz nie może zapłacić wymaganych Srebrników, aby użyć Tłumacza przeciwnika lub Tłumacza Neutralnego, nie może wykorzystać go do Tłumaczenia.
4. Wziąć Przetłumaczoną kartę Zwoju i umieścić ją nad swoją planszą Gracza.
5. W dowolnej kolejności: Przesunąć się o 1 pole w górę na torze Badań, który odpowiada typowi karty Zwoju *(wskazuje go symbol w prawym dolnym rogu każdej karty Zwoju)*. Rozpatrzyć wszystkie efekty natychmiastowe wskazane na środku karty Zwoju.
6. W razie potrzeby przesunąć do góry Karty Zwoju w Domu Mądrości, aby wypełnić puste miejsca i Spłacić wszystkich Tłumaczy, którzy spełnili swoje wymagania dotyczące Złota *(liczba Złota wskazana nad ich Pokojem)*.

Przykład: Niebieski gracz mógłby przetłumaczyć tę perską kartę Zwoju, umieszczając tylko 1 sztukę Złota na swoim persko-arabskim Tłumaczu.

Spłacanie Zatrudnionych Tłumaczy
Tłumacze zostają Spłaceni, gdy spełnią swoje wymagania dotyczące Złota *(liczba sztuk Złota wskazana nad ich Pokojem)*. Należy wykonać następujące kroki, gdy Tłumacz zostaje Spłacony:

1. Całe Złoto z karty Tłumaczu wraca do Zasobów Głównych.
2. Wpływ wraca do zasobów właściciela.
3. Właściciel Spłaconego Tłumacza musi wsunąć kartę Tłumacza pod 1 z 4 **brązowych** gniazd Akcji na swojej planszy Gracza. Spłaconych nie można umieszczać poniżej czarnych gniazd Akcji.
4. Należy opłacić wskazany koszt Spłacenia: jeśli jest to pierwszy Spłacony w tym gnieździe Akcji, gracz nie ponosi żadnego kosztu. W przypadku wszystkich kolejnych Spłaconych pod tym samym gniazdem Akcji, należy opłacić koszt. Jest nim albo zapłacenie 1 Srebrnika do Zasobów Głównych, albo dodanie 1 Białej Kości do woreczka. Koszt ten musi zostać opłacony za każdego Spłaconego wcześniej, już obecnego w danym gnieździe Akcji. Jeśli jest 2 lub więcej Spłaconych, gracz może w dowolnej kombinacji wydać Srebrniki lub dodać Białe Kości.

Ważna zasada: Tłumacze mogą zostać Spłaceni tylko na koniec tury aktywnego gracza. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy Tłumacz zostaje Spłacony podczas akcji Odpoczynku.

W tym przykładzie umieszczenie Spłaconego pod gniazdem Akcji Werbunku lub Tłumaczenia nie wiąże się z żadnymi kosztami. W przypadku Badań należałoby jednokrotnie zapłacić koszt Spłacenia (1 Srebrnik albo dodać 1 Białą Kość). W przypadku Podróży koszt Spłacenia musiałby zostać opłacony dwukrotnie.

Spłacanie Tłumaczy Neutralnych
Za każdym razem, gdy Tłumacz Neutralny zostaje Spłacony, należy zwrócić znajdujące się na nim Złoto do Zasobów Głównych, a samą kartę Tłumacza umieścić na spodzie jego talii.

W tym przykładzie Czerwony chce przetłumaczyć hebrajski Zwój. Istnieje kilka opcji ustalenia linii tłumaczenia. Oto 2 rozważane:

1. *Najszybsza linia (wymagana najmniejsza liczba sztuk Złota) polega na użyciu własnego Tłumacza hebrajsko-syryjskiego, a następnie Tłumacza syryjsko-arabskiego należącego do Żółtego.*
2. *Drugą opcją jest użycie własnego Tłumacza hebrajsko-syryjskiego, a następnie innego własnego tłumacza, który może przełożyć z syryjskiego na perski. Na koniec można skorzystać z Tłumacza Neutralnego persko-arabskiego.*

Gracz decyduje, że zapłaci dodatkowe Złoto, aby wybrać drugą opcję. Dzieje się tak, ponieważ dzięki temu korzysta z drugiego Tłumacza, którego dzieli tylko 1 sztuka Złota od Spłacenia. Ponadto, gdyby wybrał pierwszą opcję, umożliwiłby Spłacenie Tłumacza Żółtego.

Zamiast Pracować w swojej turze, gracz może wybrać Odpoczynek. Jedynym wymogiem Odpoczynku jest posiadanie przez gracza co najmniej 1 karty Akcji na swojej planszy Gracza.

Decydując się na Odpoczynek, gracz musi wykonać poniższe kroki, zgodnie ze wskazaniami na karcie Pomocy:

1. Odkryj dolną kartę Zwoju

Dobierz i odkryj 1 kartę ze spodu talii kart Zwoju. Jeśli zostanie odkryta karta Zwoju, postępuj zgodnie z krokami opisanymi poniżej. Jeśli zostanie odkryta karta Kalifa, postępuj zgodnie z instrukcjami na stronie 19.

Jeśli zostanie odkryta karta Zwoju, przesuń znacznik Neutralny o wskazaną liczbę pól zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wokół Mapy, pomijając wszystkie Białe Pola.

Liczba pól, o które należy się poruszyć, jest równa wartości PZ wskazanych w prawym górnym rogu odkrytej karty Zwoju.

W poniższym przykładzie odkryto kartę greckiego Zwoju o wartości 3 PZ. Powoduje to przesunięcie znacznika Neutralnego o 3 Czarne Pola.

Po przesunięciu znacznika Neutralnego kartę Zwoju można odrzucić albo umieścić w Domu Mądrości. Należy rozpatrzyć 2 kwestie:

Czy na karcie Zwoju sąsiadującej ze znacznikiem Neutralnym znajduje się Wpływ?

Jeśli tak: nowo odkryta karta Zwoju zostanie odrzucona albo umieszczona w Domu Mądrości.

Jeśli nie: karta Zwoju sąsiadująca ze znacznikiem Neutralnym zostanie odrzucona albo umieszczona w Domu Mądrości, a nowo odkryta karta Zwoju zostanie umieszczona tam, gdzie na Mapie znajdowała się dotychczasowa karta Zwoju.

Czy któraś z Gildii w Domu Mądrości jest pusta *(nie ma w niej żadnej karty Zwoju)*?

Jeśli tak: postępując zgodnie z powyższymi zasadami, nowo odkryta karta Zwoju albo karta Zwoju, która sąsiaduje ze znacznikiem Neutralnym zostanie umieszczona pod pustą Gildią. Jeśli istnieje kilka Gildii, pod którymi nie znajdują się żadne karty Zwoju, wtedy kartę Zwoju należy umieścić pod pierwszą pustą Gildią od lewej.

Jeśli nie: zgodnie z powyższymi zasadami zostanie odrzucona albo nowo odkryta karta Zwoju, albo karta Zwoju sąsiadująca ze znacznikiem Neutralnym. Odrzucane karty Zwoju należy odłożyć do pudełka.

2. Otrzymaj Dochód

Po całkowitym rozpatrzeniu karty ze spodu talii kart Zwoju, gracz który Odpoczywał otrzymuje Dochód ze wszystkich symboli Odpoczynku na swojej planszy Gracza.

Należy je rozpatrywać od lewej do prawej strony planszy Gracza. Wszystkie efekty są obowiązkowe, chyba że wiążą się z nimi koszty. W takich przypadkach gracz może zrezygnować z płacenia kosztu, aby uniknąć rozpatrywania efektu. Analogicznie jeśli nie może zapłacić kosztu, nie może rozpatrzyć efektu. Koszty mogą obejmować zapłatę Złotem, Srebrnikami, Robotnikami lub dodanie Białych Kości do woreczka.

W tym przykładzie Niebieski gracz wykona następujące czynności:

1. *Zbierze korzyści z toru Badań Fizyki (Czerwonego), zyskując 2 dowolnych Robotników.*
2. *Zyska i doda do swojego woreczka 1 Białą Kość. Ten efekt jest obowiązkowy, ponieważ nie wiąże się z żadnymi kosztami.*
3. *Może zyskać i dodać do swojego woreczka 1 Białą Kość, aby otrzymać 1 sztukę Złota. Ten efekt jest opcjonalny.*
4. *Zbierze korzyści z toru Badań Filozofii (Żółtego). Ponieważ jest na poziomie 1, nadal może zebrać korzyści tylko z poziomu 0. W zamian za koszt 1 Srebrnika może zyskać i dodać do swojego woreczka 1 Kość podstawową.*
5. *Zbierze korzyści z toru Badań Astronomii (Niebieskiego), zwiększając liczbę Kości na ręce do 5. Robi to dobierając losowo Kości ze swojej woreczka, którymi natychmiast rzuca. Jeśli chce, może również przerzucić pozostałe kości znajdujące się na jego ręce.*

Zbierając korzyści z torów Badań, gracz zbiera je tylko z najwyższego pola, do którego dotarł jego znacznik Badań. Gracz zbiera korzyści tylko z kolorowych pól *(liczby parzyste)*. Jeśli jego znacznik Badań znajduje się na polu o nieparzystej liczbie, zbiera on korzyści z pola pod nim.

Czerwony gracz zyskałby 1 dowolnego Robotnika podczas zbierania korzyści z toru Badań Fizyki (Czerwonego) w poprzednim przykładzie, mimo że znajduje się na polu nieparzystym.

Należy zwrócić uwagę, że w ostatnim przykładzie gracz zbiera korzyści z torów Badań tylko wtedy, gdy jednej z poprzednich tur zagrał powiązaną z nimi kartę Akcji. Zawsze będzie zbierać korzyści z toru badań Astronomii *(Niebieskiego)*, co zostało wskazane na jego karcie Pomocy.

> Jeśli gracz musi dobrać Kości, ale jego woreczek jest pusty, wtedy musi włożyć wszystkie Kości ze swojej planszy Gracza do woreczka, a następnie kontynuować dobieranie. Jeśli po tym w woreczku gracza nadal jest mniej Kości, niż powinien dobrać, po prostu dobiera tyle, ile jest w woreczku.

Miejsce, w którym umieści się kartę Akcji należy dobrze przemyśleć, ponieważ karty zawsze są rozpatrywane od lewej do prawej. Konieczne jest planowanie do przodu!

3. Zwróć wszystkie wykorzystane Kości do woreczka
Odpoczywający gracz bierze wszystkie Kości, które wciąż znajdują się na jego planszy Gracza *(wyłączając Kość ze swojej karty Celu, jeśli ta nadal tam jest)* i umieszcza je w swoim woreczku.

4. Zabierz wszystkie karty Akcji na rękę
Odpoczywający gracz zwraca wszystkich Robotników ze swoich kart Akcji z powrotem do Zasobów Głównych, a wszystkie karty Akcji zabiera na rękę.

W trakcie każdej rozgrywki Wpływ można wykorzystać na 1 z 4 sposobów.

1 Zatrudnianie Tłumaczy

Wpływ służy do oznaczenia, kto jest właścicielem danego Tłumacza.

Oprócz umieszczania Złota na Tłumaczach podczas wykonywania akcji Tłumaczenia, można je również umieszczać lub zdejmować z Tłumaczy za każdym razem, gdy zostaje rozpatrzony efekt tego symbolu. Kiedy w ten sposób umieszczasz lub zabierasz Złoto, zawsze ma to miejsce między Tłumaczem a zasobami gracza *(bez udziału Zasobów Głównych)*. Koszt zabrania lub umieszczenia Złota jest zawsze taki sam: gracz wykonujący akcję musi zapłacić 1 Srebrnika właścicielowi Tłumacza. Koszt ten w przypadku Tłumaczy Neutralnych *(to ci, na których nie ma Wpływu)* jest uiszczany do Zasobów Głównych. Gracze nigdy nie płacą Srebrnikami za własnych Tłumaczy.

2 Wpływanie na karty Zwoju

Za każdym razem, gdy gracze muszą rozpatrzyć efekt tego symbolu, mogą opcjonalnie umieścić 1 ze swoich Wpływów na karcie Zwoju znajdującej się na Mapie albo w Domu Mądrości. Na każdej karcie Zwoju może znajdować sie tylko 1 Wpływ.

W przypadku gdy karta Zwoju znajduje się na Mapie, każdy gracz, który chce Dostarczyć kartę Zwoju z Wpływem przeciwnika, musi zapłacić temu graczowi 1 Srebrnika. Następnie Wpływ wraca do zasobów przeciwnika, a gracz kontynuuje Dostarczanie karty Zwoju w standardowy sposób. Kiedy gracz chce Dostarczyć kartę Zwoju, która posiada jego własny Wpływ, nie musi płacić żadnych dodatkowych Srebrników *(nadal płaci standardowe 4 Srebrniki za Dostarczenie)*. Jego Wpływ pozostaje na karcie Zwoju, gdy jest ona dostarczana do Domu Mądrości.

Natomiast w przypadku, gdy karta Zwoju znajduje się w Domu Mądrości, każdy gracz, który chce Przetłumaczyć kartę Zwoju z Wpływem przeciwnika, musi zapłacić temu przeciwnikowi 1 Srebrnika. Następnie Wpływ wraca do zasobów przeciwnika. Kiedy gracz chce Przetłumaczyć kartę Zwoju, która posiada jego własny Wpływ, nie musi płacić żadnych dodatkowych Srebrników.

3 Wpływanie na Gildie

Za każdym razem, gdy gracz musi rozpatrzyć efekt tego symbolu, może umieścić 1 Wpływ w 1 z 3 Gildii. Jeśli symbol wskazuje jeden kolor, to jedynym wyborem jest wskazana Gildia.

Jeśli Gildia nie ma żadnych Wpływów, kontrolę nad Gildią przejmuje gracz, który jako pierwszy umieści na niej Wpływ. Zaznacza się to umieszczając Wpływ na przeznaczonym do tego polu na szczycie Minaretu. Kolejne swoje Wpływy gracze umieszczają na otwartym obszarze poniżej.

Gracz przejmuje kontrolę nad daną Gildia za każdym razem, gdy ma więcej Wpływów w danej Gildii niż gracz, który obecnie ją kontroluje. Kiedy gracz traci kontrolę, Wpływ, który znajdował się na górze, jest przesuwany na dół na otwarty obszar poniżej, a nowy gracz kontrolujący Gildię przesuwa swój Wpływ w górę na odpowiednie pole.

W tym przykładzie Niebieski gracz kontroluje Fioletową Gildię. Czerwony gracz potrzebuje jeszcze tylko 1 Wpływu, aby przejąć kontrolę. Żaden gracz nie kontroluje Pomarańczowej Gildii. Pierwszy gracz, który umieści tam Wpływ, przejmie kontrolę. Czerwony gracz kontroluje Zieloną Gildię. Jeśli Niebieski gracz doda tam jeszcze 1 Wpływ, nadal nie przejmie kontroli, ponieważ potrzebuje co najmniej 4 Wpływów, aby przebić 3 Wpływy Czerwonego gracza.

4 Wpływanie na karty Kalifa

Kiedy zostanie odkryta karta Kalifa, kolejno w każdej Gildii, gracz, który ją kontroluje, przenosi 1 Wpływ z tej Gildii na 1 z dostępnych pól na odkrytej karcie Kalifa. Wpływy umieszczone na kartach Kalifa pozostaną tam do końca gry.

Karty Kalifa mogą zostać odkryte, gdy gracze wykonują akcję Dostarczenia karty Zwoju lub decydują się na Odpoczynek. Jeśli karta Kalifa zostanie odkryta w związku z Dostarczaniem, gracze muszą ją w pełni rozpatrzyć, zanim odkryją kolejną kartę z wierzchu talii kart Zwoju. Możliwe jest odkrycie 2 kart Kalifa jedna po drugiej w ramach jednego Dostarczenia. Jeśli natomiast karta Kalifa zostanie odkryta w związku z Odpoczynkiem, nie należy dobierać już żadnych kart ze spodu talii Zwoju.

Niezależnie od tego, w jaki sposób zostały odkryte karty Kalifa, należy natychmiast wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Umieścić kartę Kalifa na pierwszym od lewej pustym polu przeznaczonym na kartę Kalifa, w prawym górnym rogu planszy Głównej.
2. Rozpatrzyć każde wydarzenie związane z polem karty Kalifa.
3. Dla każdej Gildii, gracz, który ją kontroluje, przenosi 1 Wpływ z tej Gildii na 1 z dostępnych pól na odkrytej karcie Kalifa. Gildie zawsze rozpatrywane są od lewej do prawej: Fioletowa, Pomarańczowa, a następnie Zielona.

   Jeśli to możliwe, gracz, przenosząc Wpływ, musi go wziąć z otwartego obszaru Minaretu. Wpływ z wyznaczonego pola na górze przenosi tylko wtedy, gdy jest to jego ostatni Wpływ w tej Gildii.

   W przykładzie z poprzedniej strony Czerwony zachowałby kontrolę nad Zieloną Gildią.

4. Podczas rozpatrywania każdej Gildii, gracze posiadający co najmniej 1 Wpływ w danej Gildii, której nie kontrolują, zyskują niewielką rekompensatę. Jest to albo 1 wybrany Robotnik, 1 Srebrnik albo 1 sztuka Złota, zgodnie z wskazaniem na dole każdego Minaretu.

   W tym momencie należy też ponownie określić kontrolę nad Gildiami. Jeśli gracz przejmie kontrolę nad Gildią, nadal otrzymuje rekompensatę za brak kontroli nad nią w kroku 3. Jeśli gracz straci kontrolę nad Gildią, ale 2 lub więcej graczy remisuje w zakresie największej liczby Wpływów w danej Gildii, żaden z nich nie przejmuje nad nią kontroli. Gracze będą musieli w kolejnych turach dodać więcej Wpływów, aby przejąć kontrolę.

Wydarzenia Kalifów

Oprócz pierwszej odkrytej karty Kalifa, każda kolejna karta Kalifa wywołuje małe wydarzenie. Są to:

Umieszczenie 1 sztuki Złota z Zasobów Głównych na każdym Początkowym Tłumaczu *(w tym na Tłumaczach Neutralnych)*. Za każdego Początkowego Tłumacza, który został już Spłacony, jego właściciel otrzymuje 1 Srebrnika z Zasobów Głównych.

Dodanie Tłumacza Neutralnego do pierwszego od lewej pustego Pokoju. Jeśli w grze jest już 10 Tłumaczy, to wydarzenie jest ignorowane.

W przypadku ostatnich 2 wydarzeń, dodawanym Tłumaczem Neutralnym powinien być pierwszy od góry spośród 3 Tłumaczy, których portrety są przedstawione na danej karcie Kalifa, a który jednocześnie nie znajduje się jeszcze w żadnym Pokoju. Jeśli wszyscy trzej Tłumacze są już w Pokojach, dodany zostanie pierwszy od góry.

Nagrody Kalifa

Przenosząc Wpływ na karty Kalifa, gracze muszą umieścić swoje Wpływy na 1 z pozostałych, niezajętych pól.

- Górne pole to zawsze 3 PZ na koniec gry.
- Środkowe pole to zawsze 1 PZ na koniec gry oraz: albo określona Kość pochodna dodawana do woreczka, albo dowolna Kość podstawowa dodawana do ręki.
- Dolne pole to albo Spłacenie Tłumacza kosztem zyskania i umieszczenia 1 Białej Kości w woreczku, albo zyskanie 1 sztuki Złota. Jeśli gracz zdecyduje się na Spłacenie Tłumacza, musi to być 1 z 2 Tłumaczy przedstawionych na ilustracji. Są oni Spłacani z górnej części planszy Głównej. Gracze mają dostęp tylko do wierzchniej karty Tłumacza z każdej talii. Aby zapobiec potencjalnym problemom dotyczącym kolejności zdarzeń, gracze muszą odłożyć Spłaconego na bok i umieścić go pod swoją planszą Gracza dopiero na koniec tury bieżącego gracza.

KONIEC GRY

Koniec gry zostaje wywołany po odkryciu wszystkich 4 kart Kalifa. Następnie bieżąca runda jest kontynuowana, a po niej rozgrywana jest 1 runda finałowa *(ostatnią turę rozegra gracz siedzący po prawej stronie gracza posiadającego znacznik Pierwszego Gracza).* Jeśli w tych ostatnich rundach wyczerpie się talia kart Zwoju, weźcie karty Zwoju, które zostały odłożone na bok, jako rezerwa podczas przygotowania rozgrywki. Tworzą one nową talię kart Zwoju. Gracze nadal powinni dobrać kartę z tej talii podczas Odpoczynku lub Dostarczania karty Zwoju.

Na koniec ostatniej rundy gracze biorą Złoto obecne na swoich Zatrudnionych Tłumaczach i dodają je do własnych zapasów.

Suma Kości
Przed podliczeniem Punktów Zwycięstwa, wszyscy gracze ujawniają należące do nich Kości i podliczają ich Sumę. Suma to liczba kolorowych Kości znajdujących się na ręku, na planszy Gracza i w woreczku danego gracza, pomniejszoną o liczbę posiadanych przez niego Białych Kości

Gracz z najniższą Sumą Kości umieszcza swój znacznik Gracza *(z Mapy)* na najniższym polu czarnego sztandaru, w górnej części planszy Głównej. Gracz z kolejną najniższą Sumą Kości umieszcza swój znacznik Gracza na kolejnym najniższym polu i tak dalej.

Gracz, w zależności od tego, gdzie znajduje się jego znacznik, może zdobyć nieco Punktów Zwycięstwa za to, jak dobrze skompletował swój woreczek Kości. Jeśli więcej graczy ma taką samą Sumę Kości, nadal umieszczają swoje znaczniki Graczy na sztandarze, wypełniając najpierw najniższe pola (jeden znacznik Gracza na jednym polu), dzieląc między siebie Punkty Zwycięstwa zsumowane z zajętych przez nich pól. Kolejność umieszczania znaczników remisujących graczy nie ma znaczenia.

Na przykład, jeśli obaj gracze by zremisowali w grze 2-osobowej, każdy z nich zdobyłby po 1 PZ. Podobnie, jeśli 3 graczy by zremisowało na pierwszym miejscu w grze 4-osobowej, każdy z nich zdobyłby 4 PZ (6+4+2 podzielone między 3 graczy), a czwarty gracz otrzymałby 0 PZ.

PUNKTOWANIE

Każdy gracz podlicza swoje Punkty Zwycięstwa z następujących obszarów:

1. PZ za jego Sumę Kości *(patrz poprzednia kolumna)*.
2. PZ widoczne na Spłaconych Tłumaczach znajdujących się pod jego planszą Gracza.
3. PZ za Gildie, które kontroluje, plus PZ za wszystkie Wpływy, które ma na górnych i środkowych polach kart Kalifa.
4. PZ za ostateczne pozycje jego znacznika Badań na każdym z 6 torów Badań:
   - 5 PZ za każdy znacznik Badań na poziomie 7.
   - 4 PZ za każdy znacznik Badań na poziomie 6.
   - 3 PZ za każdy znacznik Badań na poziomie 5.
   - 2 PZ za każdy znacznik Badań na poziomach 3-4.
   - 1 PZ za każdy znacznik Badań na poziomach 1-2.
5. PZ z każdej karty Zwoju znajdującej się nad jego planszą Gracza. Jeśli gracz posiada karty Zwoju, które zapewniają punkty za spełnienie tego samego warunku *(na przykład Kości tego samego koloru lub język Zwoju)*, każda z nich zapewnia pełną liczbę punktów, zgodnie ze spełnionym warunkiem. W ten sposób gracze mogą podwoić/potroić punkty otrzymywane za określone warunki.

Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu, zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który ma najwięcej Zatrudnionych Tłumaczy nadal obecnych na planszy Głównej. W przypadku dalszego remisu, wygrywa ten gracz, który posiada w swoich zasobach największa liczbę Robotników. W przypadku dalszego remisu, gracze którzy remisują dzielą się zwycięstwem.

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

Przygotowanie do rozgrywki

Na potrzeby wytłumaczenia zasad rozgrywki Solo, wirtualny przeciwnik z którym będziesz grał, będzie określany skrótem SI (Sztuczna Inteligencja).

Przygotuj rozgrywkę jak dla 2 graczy, wprowadzając następujące zmiany:

1. SI zamiast planszy Gracza otrzymuje planszę do rozgrywki Solo. Po wybraniu Początkowego Tłumacza i karty Zasobów, wybierz poziom trudności spośród wskazanych na odwrocie planszy do rozgrywki Solo. Postępuj zgodnie z opisanymi krokami dla wybranego poziomu trudności na planszy do rozgrywki Solo. Jeśli SI otrzymuje kartę Początkowego Zwoju, może to być losowa karta Zwoju z rezerwy *(jej awers nie ma znaczenia).* Umieść ją zakrytą nad związanym z nią językiem, zgodnie ze wskazaniem na górze planszy do rozgrywki Solo. Nie wywołuje to żadnych dodatkowych efektów.
2. Umieść 1 Wpływ SI na odpowiednim polu „Sumy Kości" w wycięciu, zgodnie z opisem wybranego poziomu trudności. Resztę jego Wpływów trzymaj w pobliżu jako zasoby SI.
3. Zamiast umieszczać jego znaczniki Badań SI na planszy Głównej, trzymaj je w pobliżu planszy do rozgrywki Solo. SI nie korzysta ze swoich 7 kart Akcji ani woreczka.
4. Umieść znacznik Gracza SI na skrajnym lewym polu toru Zasobów, który biegnie wzdłuż górnej krawędzi planszy do rozgrywki Solo.
5. Potasuj 6 kart Planu, aby utworzyć talię kart Planu i umieść ją zakrytą na pierwszym od lewej polu na karty na planszy do rozgrywki Solo.
6. Umieść w pobliżu 2 karty Pomocy do rozgrywki Solo.
7. Otrzymujesz znacznik Pierwszego Gracza. Możesz zagrać zarówno w wersję standardową, jak i epicką.
8. SI nie otrzymuje karty Celu. Nie wybiera Początkowego Tłumacza, ani karty Zasobów. Zamiast tego wszyscy Tłumacze Neutralni należą do SI, ale nie ma potrzeby umieszczania na nich Wpływów.

Przebieg Gry

Rozgrywka Solo w przeważającej części jest bardzo podobna do gry wieloosobowej. O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie zasady pozostają takie same.

Wygrywasz, jeśli zdobędziesz większą liczbę punktów niż SI. Remis nie wystarczy!

Swoje tury rozgrywasz wg standardowych zasad. W turze SI albo odkrywasz kartę Planu, albo rozpatrujesz akcję Odpoczynku SI.

SI Odpoczywa, jeśli na początku swojej tury ma albo 3 odkryte Czerwone karty Planu, albo 3 odkryte Niebieskie karty Planu. Jeśli nie, odkryje nową kartę Planu. Oznacza to, że zawsze Odpoczywa po odkryciu 3-5 kart Planu.

Przykład: właśnie została odkryta trzecia Niebieska karta Planu SI co oznacza, że w swojej następnej turze będzie Odpoczywać.

Karty Planu
Każda karta Planu jest koloru Niebieskiego albo Czerwonego i zawiera kilka symboli:

Wartość w Srebrnikach

Pierwsza akcja + Kolor karty Planu

Druga akcja

Aby odkryć kartę Planu, dobierz ją z wierzchu talii kart Planu i umieść ją odkrytą na pierwszym od lewej pustym polu na Karty na planszy do rozgrywki Solo. Następnie wykonaj poniższe kroki:

1. Przesuń znacznik Gracza SI po torze Zasobów o liczbę pól równą wartości w Srebrnikach na właśnie odkrytej karcie Planu. Nie przesuwaj jego znacznika, jeśli wartość wynosi 0. Jeśli znajduje się na polu najbardziej z prawej, po prostu zacznij z powrotem od lewej strony i poruszaj się stamtąd dalej. Za każdym razem, gdy SI wykona nawrót, umieść 1 ze znaczników Badań SI na pustym polu na linii nawrotu najbardziej z lewej strony, jeśli to możliwe. Rozpatrz wskazany tam efekt, który zostanie zakryty. Będzie to zdobycie Wpływów w określonej Gildii albo umieszczenie 1 sztuki Złota z Zasobów Głównych na pierwszym z lewej Tłumaczu Neutralnym, jeśli to możliwe.

2. Jeśli SI będzie w stanie rozpatrzyć Pierwszą akcję, zrobi to. Jeśli nie jest w stanie rozpatrzyć Pierwszej akcji, zamiast tego wykona Drugą akcję. Nigdy nie wykonuje obu. Może rozpatrzyć Pierwszą akcję tylko wtedy, gdy spełniony jest wskazany warunek. Polega on na sprawdzeniu czy jest określona liczba Zatrudnionych Tłumaczy *(niezależnie od tego kto jest ich właścicielem)* lub czy w Domu Mądrości jest określona liczba kart Zwoju.

Odpoczynek
Podczas Odpoczynku SI rozpatrz poniższe kroki:

1. Odkryj dolną kartę z talii kart Zwoju i rozpatrz ją tak samo, jak podczas swojego Odpoczynku.

2. Jeśli SI ma przewagę Niebieskich kart Planu, przesuń Wpływ na planszy do rozgrywki Solo o 1 pole w prawo. Jeśli SI ma przewagę Czerwonych kart Planu, przesuń Wpływ o 1 pole w lewo. Jeśli nie może się ruszyć, pozostaje na miejscu.

3. SI zyskuje korzyści w zależności od liczby zagranych kart Planu.

Jeśli te symbole są widoczne, dodaje Wpływ do 1 Gildii.

Jeśli te symbole są widoczne, dodaje Wpływ na 1 kartę Zwoju.

Jeśli przed Odpoczynkiem zostało zagranych 5 Kart Planu, SI Spłaci z górnej części planszy Głównej 1 z 2 Tłumaczy, widocznych na ilustracji. To, którego Tłumacza Spłaci SI zależy od dominującego koloru wśród zagranych kart Planu.

4. Wtasuj wszystkie zagrane karty Planu z powrotem do talii kart Planu.

Zyskiwanie Srebrników

Za każdym razem, gdy SI ma zyskać Srebrniki, zamiast tego, za każdego Srebrnika, który miałby zostać zyskany, przesuń znacznik Gracza SI o 1 pole na torze Zasobów. Dotyczy to też sytuacji, w których płacisz za korzystanie z Tłumaczy Neutralnych (czyli należących do SI) lub za interakcję z kartą Zwoju, na której SI ma Wpływ. SI nigdy nie opłaca kosztu w Srebnikach ani w sztukach Złota.

Rozpatrywanie kart Planu
W trakcie gry SI będzie podejmować działania, które wymagają skupienia. Pozycja znacznika Gracza SI na torze Zasobów określa następujące skupienia:

1. Język
2. Tłumacz
3. Kolor

W tym przykładzie skupienie występuje na języku greckim. Tłumacz na którym jest skupienie to wskazany na ilustracji Grek, z kolei Kolorem jest Zielony.

Za każdym razem, gdy SI musi się na czymś skupić, ale to, czego szuka nie jest dostępne, wybiera kolejne skupienie po prawej. Jeśli zachodzi taka potrzeba, zaczyna od samego początku, czyli z powrotem od lewej strony toru Zasobów. Nie przesuwaj jego znacznika Gracza SI, gdy SI zmienia w ten sposób skupienie.

Na przykład, jeśli SI ma szukać karty greckiego Zwoju, ale nie może jej znaleźć, zamiast tego szuka karty hebrajskiego Zwoju. Jeśli nie może jej znaleźć, szuka karty perskiego Zwoju i tak dalej.

Suma wartości 2 ostatnio odkrytych Kart Planów *(lub jedynej odkrytej Karty, jeśli jest tylko 1)* określa wartość od 0 do 4. Jest to Suma Docelowa, która jest wymagana przy Zatrudnianiu Tłumaczy.

Suma Docelowa ze wskazanych tu 2 ostatnich kart Planu to 4.

W przypadku tych 3 kart Planu sprawdź, czy jest 5, 6 lub 7+ Zatrudnionych Tłumaczy. Jeśli tak, SI rozpatrzy akcję Górną. Może to być zyskiwanie Srebrników, umieszczanie sztuk Złota, umieszczanie Wpływu na Zwojach lub w Gildiach.

Jeśli nie ma wystarczającej liczby Zatrudnionych Tłumaczy, zamiast tego SI Zatrudnia Tłumacza, a następnie w niektórych sytuacjach dodatkowo zyskuje Srebrniki.

Podczas Zatrudniania Tłumacza przez SI skorzystaj ze skupienia na Tłumaczu. Staraj się unikać Zatrudniania „duplikatów" w dowolnych Pokojach *(niezależnie od tego, kto jest właścicielem Tłumaczy)*. Jeśli wszystkich 6 Tłumaczy jest już Zatrudnionych, wtedy SI Zatrudni używając swojego pierwotnego skupienia, pomimo faktu, że będzie to duplikat.

SI umieszcza Tłumacza w pierwszym dostępnym Pokoju od prawej o takiej samej wartości Srebrników, jak Suma Docelowa. Jeśli nie ma Pokoi o takiej wartości, dodaj 1 do jego Sumy Docelowej i sprawdź ponownie. Jeśli jego Suma Docelowa wynosi 4 i nie możesz znaleźć Pokoju, zacznij od 0 i w razie potrzeby zwiększaj tę wartość.

Ponieważ wszyscy Neutralni Tłumacze należą do SI, nie ma potrzeby umieszczania na nich Wpływu SI. SI ignoruje też wszystkie koszty i natychmiastowe efekty Pokojów.

W tym przykładzie Suma Docelowa SI wynosi 2. Zakładając, że były to jedyne dostępne Pokoje, SI umieści swojego Tłumacza w pierwszym Pokoju z prawej. Dzieje się tak dlatego, że jego Suma Docelowa wzrosłaby do 3, a spośród 2 Pokoi których koszt wynosi 3 Srebrniki, należy wybrać pierwszy Pokój z prawej.

W przypadku pozostałych 3 kart Planu sprawdź czy w Domu Mądrości są 3+ lub 5+ kart Zwoju. Jeśli są, SI będzie Tłumaczyć.

Podczas Tłumaczenia karty Zwoju przez SI skorzystaj ze skupienia na języku. Jeśli dostępnych jest kilka możliwości, SI zdecyduje się na jedną z nich, wybierając kartę Zwoju znajdującą się w najniższym rzędzie w Domu Mądrości. Jeśli nadal istnieje kilka opcji, SI wybierze spośród nich korzystając ze skupienia na Kolorze.

Po Przetłumaczeniu karty Zwoju przez SI umieść tę kartę Zwoju zakrytą nad pasującym językiem wskazanym na planszy do rozgrywki Solo. Następnie umieść w opisany poniżej sposób tyle sztuk Złota z Zasobów Głównych, ile wskazuje symbol Złota pod nazwą języka na planszy do rozgrywki Solo.

SI będzie dążyć do umieszczenia wymaganej liczby Złota tak, aby nie umieścić więcej niż 1 sztukę Złota podczas tej samej akcji Tłumaczenia na danym Tłumaczu. Podczas umieszczania Złota przez SI, wykonaj następujące kroki:

1. Umieść je na Tłumaczach Neutralnych, którzy posługują się językiem karty Zwoju, zaczynając od prawej i kierując się w lewą stronę planszy Głównej.
2. Umieść je na twoich Tłumaczach, którzy posługują się językiem karty Zwoju, zaczynając od lewej i kierując się w prawą stronę planszy Głównej. Za każdego twojego Tłumacza na którym umieścisz w ten sposób Złoto otrzymujesz 1 Srebrnika.
3. Umieść je na Tłumaczach Neutralnych, którzy nie posługują się językiem karty Zwoju, zaczynając od prawej i kierując się w lewą stronę planszy Głównej.
4. Umieść je na twoich Tłumaczach, którzy nie posługują się językiem karty Zwoju, zaczynając od lewej i kierując się w prawą stronę planszy Głównej. Za każdego twojego Tłumacza na którym umieścisz w ten sposób Złoto otrzymujesz 1 Srebrnika.

Na potrzeby przykładu trzech Tłumaczy z lewej jest Neutralnych, a prawy Tłumacz należy do ciebie.

1 2 3 4 *Fioletowe liczby wskazują kolejność, w jakiej SI umieści Złoto za Tłumaczenie karty perskiego Zwoju.*

1 2 3 4 *Czerwone liczby wskazują kolejność, w jakiej SI umieści Złoto za Tłumaczenie karty greckiego Zwoju.*

SI ignoruje wszystkie symbole na karcie Zwoju. Kiedy Tłumacze Neutralni zostają Spłaceni, umieść ich na stosie obok planszy do rozgrywki Solo.

Jeśli nie ma wystarczającej liczby kart Zwoju, aby zmusić SI do Tłumaczenia, wtedy zamiast tego SI Dostarczy kartę Zwoju do Domu Mądrości, czasem otrzymując również Srebrniki.

Podczas Dostarczania karty Zwoju przez SI skorzystaj ze skupienia na języku, postępując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wokół Mapy, zaczynając od znacznika Neutralnego. Pomimo, że SI nie przesuwa znacznika Neutralnego, zachowuje się tak, jakby znacznik został przesunięty, stosując zasady działające gdy ty przesuwasz swój znacznik Gracza. W związku z tym jego celem nie będzie karta Zwoju sąsiadująca ze znacznikiem Neutralnym, chyba że SI wykona pełne okrążenie Mapy.

Dostarczając wybraną kartę Zwoju, SI stara się umieścić ją w najwyższym rzędzie w Domu Mądrości. Jeśli dostępnych jest kilka opcji, wybierze między nimi, korzystając ze skupienia na Kolorze. Po Dostarczeniu karty Zwoju zyskuje 1 lub 2 Wpływy w Gildii, do której wykonała Dostarczenie (dokładnie tak jak ty). Jest to wskazane na kartach Planu. SI ignoruje wszystkie symbole widoczne na 9 polach na karty w Domu Mądrości.

SI Wpływając na Gildię, jeśli symbol Gildii nie wskazuje konkretnego koloru, skupi się na Gildii, w której nie ma żadnego Wpływu. Jeśli dostępnych jest wiele opcji, zdecyduje między nimi, wybierając Gildię, w której SI nie ma żadnych Wpływów. Jeśli nadal istnieje kilka opcji, wybierze spośród nich korzystając ze swojego skupienia na Kolorze. Oczywiście, jeśli symbol określa konkretny kolor Gildii, należy umieścić Wpływ we wskazanej Gildii.

Kiedy SI Wpływa na kartę Zwoju, zawsze najpierw skupia się na Domu Mądrości. Skupi się na Mapie tylko wtedy, gdy na wszystkich kartach Zwoju w Domu Mądrości jest już Wpływ. W Domu Mądrości SI skorzysta z tego samego skupienia, co podczas Tłumaczenia. Na Mapie SI będzie stosować te same zasady skupienia, co podczas Dostarczania karty Zwoju.

Wpływanie na karty Zwoju

W rozgrywce Solo wprowadzono pewne zmiany w działaniu Wpływu na karty Zwoju. Jeśli SI ma swój Wpływ na karcie Zwoju, z którą chcesz wejść w interakcję, nadal musisz mu zapłacić. Spowoduje to przesunięcie znacznika Gracza SI o 1 pole na torze Zasobów.

Jeśli SI chce wejść w interakcję z kartą Zwoju, na której masz Wpływ, możesz jej na to pozwolić, zdobywając w zamian 1 Srebrnika z Zasobów Głównych. Możesz mu też odmówić. Jeśli odmówisz, musisz zapłacić 1 Srebrnika *(ale nie przesuwaj znacznika Gracza SI)*, aby przeniosła się na następną dostępną kartę Zwoju. Możesz to zrobić wiele razy, o ile cię na to stać. Jednak nigdy nie możesz całkowicie zablokować tej akcji.

Rozpatrywanie kart Kalifa

Kiedy SI musi wybrać opcję na karcie Kalifa, określ dominujący kolor na jej kartach Planu. Jeśli ma ich taką samą liczbę, wtedy remis rozstrzyga ostatnia zagrana karta Planu. Jeśli ma więcej Niebieskich kart Planu *(lub nie ma żadnych kart Planu)*, wybierze najwyższą z dostępnych opcji. Jeśli ma więcej Czerwonych kart Planu, wybierze najniższą opcję.

Zamiast zyskiwać kolorowe Kości, przesuń Wpływ na planszy do rozgrywki Solo o 1 pole w prawo.

Spłacając Tłumacza i zyskując Białą Kość, SI Spłaci Tłumacza o najwyższej wartości PZ. W przypadku remisu SI Spłaci Tłumacza po lewej. Zamiast zyskiwać przy tym Białą Kość, przesuń Wpływ na planszy do rozgrywki Solo o 1 pole w lewo. Umieść Spłaconego Tłumacza razem z pozostałymi, wcześniej Spłaconymi Tłumaczami Neutralnymi.

Jeśli SI ma otrzymać jakąkolwiek rekompensatę, skorzystaj z opisu po lewej stronie planszy do rozgrywki Solo, aby ustalić, co zyska. Jeśli ma zyskać Srebrnika, przesuń znacznik Gracza SI w standardowy sposób.

Za drugie wydarzenie z karty Kalifa SI zdobywa Złoto lub Srebrniki w standardowy sposób.

Suma Kości

Ostateczna pozycja Wpływu na planszy do rozgrywki Solo zapewnia SI Sumę Kości, z którą porównasz swój wynik Sumy Kości.

W tym przykładzie SI posiada Sumę Kości równą 3.

Punktowanie

Aby obliczyć liczbę Punktów Zwycięstwa zdobytych przez SI, dodaj:

1. PZ z Sumy Kości SI.
2. PZ wskazane na wszystkich Spłaconych Tłumaczach Neutralnych.
3. PZ za Gildie, które kontroluje SI, plus PZ za wszystkie Wpływy, które ma na górnym i środkowym polu kart Kalifa.
4. PZ z każdej karty Zwoju znajdującej się nad jej planszą Gracza.
   - Za chińskie SI zdobywa określoną liczbę PZ.
   - Sanskryt zapewnia PZ za Spłaconych Tłumaczy Neutralnych.
   - Greckie zapewniają PZ za Przetłumaczone kart Zwoju SI.
   - Hebrajskie zapewniają PZ za znaczniki Badań na planszy do rozgrywki Solo.
   - Perskie zapewniają PZ za Tłumaczy Neutralnych, którzy wciąż znajdują się w Pokojach.
   - Syryjskie zapewniają PZ za Wpływy SI w Minaretach.

Zyskaj 1 Srebrnika.

Zyskaj 1 dowolnego Robotnika.

Zyskaj 1 Białego Robotnika i możesz umieścić 1 Wpływ na 1 karcie Zwoju.

Możesz umieścić 1 Wpływ na 1 karcie Zwoju.

Możesz umieścić 1 Wpływ we wskazanej Gildii.

Możesz zniszczyć 1 Białą Kość.

Możesz zyskać i umieścić w woreczku 1 dowolną Kość podstawową.

Możesz zyskać i dodać do woreczka wskazaną Kość podstawową albo zyskać wskazanego Robotnika.

Możesz dobrać 1 Kość.

Zwiększ wartość akcji głównej o wskazaną wartość *(maksymalnie do wartości 12).*

Możesz umieścić 1 sztukę Złota na Tłumaczu albo zabrać z Tłumacza 1 sztukę Złota.

Możesz wydać 1 Srebrnika, aby zyskać 1 Złoto.

Możesz wydać 1 Srebrnika, aby umieścić 1 Wpływ w dowolnej Gildii.

Możesz wydać 2 Srebrniki, aby zniszczyć do 2 Białych Kości.

Możesz wydać 1 sztukę Złota, aby przesunąć się o 1 pole w górę na torze Badań w kolorze podstawowym.

Możesz wydać 1 Złoto, aby zyskać 3 Srebrniki.

Możesz wydać 1 dowolnego Robotnika, aby przesunąć się o 1 pole w górę na wskazanym torze Badań.

Możesz wydać 1 dowolnego Robotnika, aby dobrać do 2 losowych Kości z woreczka.

Możesz wydać 2 dowolnych Robotników, aby zniszczyć 1 Białą Kość i zyskać na rękę 1 Kość podstawową.

Możesz wydać 2 dowolnych Robotników, aby zyskać 1 sztukę Złota i 1 Srebrnika.

Możesz zyskać i umieścić w woreczku 1 Białą Kość, aby zyskać 2 Srebrniki.

Możesz zyskać i umieścić w woreczku 1 Białą Kość, aby zyskać 1 sztukę Złota.

Możesz wykonać wskazaną akcję zamiast akcji głównej z tego gniazda Akcji.

Na przykład, jeśli ten Tłumacz był wsunięty pod gniazdem Akcji Dostarczenia, gracz może albo Dostarczyć kartę Zwoju, albo ją Przetłumaczyć.

Możesz traktować Białe Kości i wskazane Kości podstawowe, jakby były takie same.

Na przykład Biała Kość może być traktowana tak, jakby była Niebieską, a Niebieska Kość tak, jakby była Biała. W obu przypadkach zarówno Niebiescy, jak i Biali Robotnicy mogą zwiększyć wynik na Kości do 6.

Wszyscy gracze posiadają tę kartę Początkowego Zwoju. Na koniec gry zamieniają każde 2 swoje Srebrniki na 1 sztukę Złota. Zdobywają 1 PZ za każde 2 posiadane przez siebie sztuki Złota oraz tracą 3 PZ, jeśli mają przynajmniej 6 Białych Kości.

Efekt Natychmiastowy: Zatrudnij *(opłacając koszt Pokoju)* albo Spłać Tłumacza widocznego na ilustracji. Jeśli go Spłacisz, zyskaj również i umieść w woreczku Białą Kość.

Ten gracz otrzymuje dodatkowo 1 PZ za każdą posiadaną Kość pochodną we wskazanym kolorze. Zyskuje również 2 PZ, jeśli ma przynajmniej 4 wskazane Kości podstawowe. Efekt Natychmiastowy: Zyskaj i umieść w woreczku wskazaną Kość pochodną.

Ten gracz otrzymuje dodatkowe 2 PZ, jeśli ma 1-3 Białe Kości, albo 4 PZ, jeśli nie ma Białych Kości. Efekt Natychmiastowy: Zniszcz Białą Kość.

Ten gracz otrzymuje dodatkowe 2 PZ, jeśli ma 4-6 Spłaconych, albo 4 PZ, jeśli ma ich przynajmniej 7.

Ten gracz otrzymuje dodatkowy 1 PZ za każdą kartę Zwoju, którą Przetłumaczył ze wskazanego języka.

Ten gracz otrzymuje dodatkowy 1 PZ za każdą kartę Zwoju, którą Przetłumaczył ze wskazanego języka, włączając w to tę kartę Zwoju. Efekt Natychmiastowy: Zbierz korzyści ze wskazanego toru Badań.

Ten gracz otrzymuje dodatkowe 2 PZ, jeśli osiągnął 4-6 poziom na wskazanym torze Badań, albo 4 PZ, jeśli osiągnął poziom 7.

Ten gracz otrzymuje dodatkowo 1 PZ za każdy tor Badań, na którym osiągnął przynajmniej poziom 3. Efekt Natychmiastowy: Przesuń się o 1 pole w górę na torze Badań w kolorze podstawowym.

Ten gracz otrzymuje dodatkowe 2 PZ, jeśli ma 2-3 Wpływy we wskazanej Gildii, albo 4 PZ, jeśli ma przynajmniej 4 Wpływy. Efekt Natychmiastowy: Umieść 1 Wpływ we wskazanej Gildii.

SYMBOLE

Zyskaj i dodaj do woreczka Białą Kość

Zniszcz Białą Kość która jest w woreczku, na ręku albo na planszy Gracza

Zyskaj i dodaj do woreczka 1 dowolną Kość podstawową

Zyskaj i weź na rękę 1 dowolną Kość podstawową

Zyskaj i dodaj do woreczka wskazaną Kość podstawową

Zyskaj i weź na rękę 1 wskazaną Kość podstawową

Zyskaj i dodaj do woreczka wskazaną Kość pochodną

Dobierz losowo na rękę 1 Kość z woreczka

Zwiększ liczbę Kości na ręku do wskazanego limitu, dobierając losowe Kości z woreczka

Biały Robotnik

Robotnik we wskazanym kolorze

Robotnik w dowolnym kolorze *(w tym Biały)*

Nie kontrolujesz Gildii podczas wizyty Kalifa

Liczba kolorowych Kości minus liczba Białych Kości

Odpoczynek

Umieść Wpływ na karcie Zwoju

Umieść Wpływ we wskazanej Gildii

Umieść Wpływ w dowolnej Gildii

Srebrnik

Złoto

Umieść 1 sztukę Złota albo zabierz 1 sztukę Złota z Tłumacza

Awansuj na dowolnym torze Badań w kolorze podstawowym

Awansuj na dowolnym torze Badań

Awansuj na torze Badań zgodnym z kolorem akcji

Awansuj na wskazanym torze Badań

Zbierz Korzyści ze wskazanego toru Badań

Ostateczna pozycja na wskazanym torze Badań

Zatrudnij Tłumacza

Odpraw Tłumacza

Spłać Tłumacza/ Spłacony Tłumacz

Zatrudnij Neutralnego Tłumacza/ Zatrudniony Neutralny Tłumacz

Werbunek

Podróż

Badania

Tłumaczenie

+2 Zwiększ główną akcję o wartość nie większą niż wskazana *(nigdy powyżej 12)*

Umieść 1 sztukę Złota na każdym Początkowym Tłumaczu.

Każdy Spłacony Początkowy Tłumacz zapewnia 1 Srebrnik.