

Wywoływane efekty budynków

Rozszerzenie *Nowe perspektywy* wprowadza wywoływane efekty budynków (⚡). Takie budynki aktywują się, kiedy zaistnieje określony warunek.


Bank ma wywoływany efekt budynku.

Kiedy wykonasz akcję budowy lub rozbiórki, wzmocnisz także dwóch mieszkańców w wieży.



Spis budynków

Bank (Faktoria)	I	Kiedy wykonasz akcję budowy lub rozbiórki, wzmocnij dwóch mieszkańców w wieży.
Przędzalnia	I	Kiedy wykonasz akcję zatrudnienia, możesz wydać 5 monet, aby zyskać 1 produkcji.
Hala targowa (Delikatesy)	I	Kiedy w ramach prac społecznych zwiększasz produkcję, możesz wydać 5 monet, aby zyskać 1 żywności.
Stajnie (Tawerna)	I	Kiedy w ramach prac społecznych zwiększasz dochód, możesz wydać 5 monet, aby zyskać 1 kultury.
Zakład krawiecki (Przędzalnia)	II	Kiedy wykonasz akcję zatrudnienia, możesz wydać 5 monet, aby zyskać 1 dowolny zasób.



Mityczny Wiatr

NOWE PERSPEKTYWY

Od samego początku waszego pobytu w dolinie pojawiały się poszlaki wskazujące na to, że już wcześniej ktoś tu mieszkał. Natrafialiście na nie niemal codziennie. Fundamenty starych budynków. Strzępy szmat w lesie. Zardzewiałe narzędzia, nadgryzione zębem czasu. Kto tu był przed wami?

I gdzie się wszyscy podziali?

Niektórzy mieszkańcy zaklinają się, że widzieli w górach jakąś postać, zaś duszki tajemniczo milczą na ten temat, choć najwyraźniej coś wiedzą. Wszystko wskazuje na to, że kolejne tajemnice czekają na odkrycie...

Omówienie rozszerzenia

Rozszerzenie *Nowe perspektywy* wprowadza do gry *Mityczny Wiatr* nową postać, a tym samym możliwość gry na 5 graczy. Karczmarzka skupia się na sprowadzaniu do swojego przybytku jak największej liczby gości, codziennie zachęcając wysmienitymi posiłkami, dobrymi napitkami i wspaniałą rozrywką. Oprócz nowych przygód i celów do zrealizowania, to rozszerzenie zawiera również nowy, dotyczący historii doliny wątek fabularny, przedstawiony na kartach wydarzeń, które można bez problemu łączyć z podstawową talią wydarzeń. Dodatkowo pojawia się też pięć nowych budynków, które wprowadzają nowy rodzaj efektów, nagradzających graczy za rozwijanie miasteczka.

ELEMENTY GRY



Karty wydarzeń (26)



Organizer na elementy



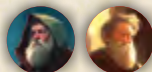
Karty przygód (25)



Karty celów (8)



Kości duszków (2)
Kości mieszkańców (2)



Żeton pustelnika i Mojżesza



Karty budynków (5)



Dodatkowe monety (50)

Przygotowanie rozgrywki

Nowe perspektywy zaprojektowano z myślą o bezproblemowym łączeniu tego rozszerzenia z grą podstawową. Aby przygotować rozgrywkę z rozszerzeniem *Nowe perspektywy*, postępuj zgodnie z poniższym opisem.

Karty wydarzeń i przygód

Po otwarciu tajemniczej koperty #1, wtasuj kartę wydarzenia NP1 oraz kartę przygody NP1 do odpowiednich talii. Nie otwieraj tej tajemniczej koperty, dopóki jakiś efekt tego wyraźnie nie poleci.

Karty celów

Wtasuj karty celów NP1 oraz NP5 do talii celów.

Kości robotników

Dodaj dodatkowe kości mieszkańców i duszków do organizera głównego jako nieodblokowane.

Nowe budynki

Rozszerzenie *Nowe perspektywy* wprowadza kilka dodatkowych budynków. Postępuj w ich przypadku zgodnie z zasadami opisanymi w Statucie miejskim.

Nowe mechaniki

Rozszerzenie *Nowe perspektywy* wprowadza do gry nowe mechaniki.

Pięty gracz

Gracze mogą wykorzystać postać Karczmarki, aby zagrać w *Mityczny Wiatr* w pięć osób. W przypadku rozgrywki pięcioosobowej obowiązują takie same zasady jak dla gry na 3+ graczy.