

MALOWIDŁA NASKALNE

ROZSZERZENIE



WIECZNA ZIMA

PALEOAMERYKANIE

To rozszerzenie wprowadza do gry zupełnie nową akcję: malowidła naskalne! Na swoich suchościeralnych planszach gracze zamalowują pola, rysują linie i odblokowują różne natychmiastowe oraz trwałe premie. Dodatkowo po każdej grze plansze będą przypominać niezwykle zwierzęta!

LISTA ELEMENTÓW



4 PLANSZE MALOWIDEŁ
(każda z 2 podpórkami)



1 KAFELEK KOLUMNY AKCJI MALOWANIA



1 KAFELEK TERENU



1 ŻETON ŁODOWCA



15 KART PLEMENIA
(Malarz)



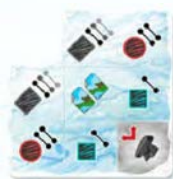
5 KART KULTURY
(era I)



5 KART ZWIERZĄT
(Zebra amerykańska)



1 KAFELEK ŚWIĘTEGO KAMienia
(era I)



1 KAFELEK MEGALITU



1 ŻETON ODPOCZYNKU



4 SUCHOŚCIERALNE PISAKI

Podpórki



Widok z boku



Przed pierwszą rozgrywką wsuń 2 podpórki po bokach swojej planszy malowideł.

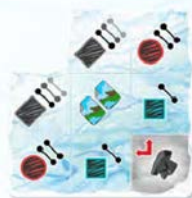
Ten symbol oznacza, że dany element należy do tego rozszerzenia.

PRZYGOTOWANIE

Postępuj według normalnych zasad przygotowania gry podstawowej z następującymi zmianami:

- 1 Umieść kafelek kolumny akcji malowania po lewej stronie głównej planszy (obok innych kolumn akcji). Jeśli posiadasz matę do gry, umieść kafelek na wyznaczonym miejscu.
- 2 Umieść w puli 15 odkrytych kart plemienia „Malarz” w miejscu, gdzie normalnie byłyby karty plemienia „Szaman”. Odłóż karty Szamana do pudełka – nie będą używane podczas rozgrywki.
- 3 Przed stworzeniem puli kart kultury wtasuj 5 kart z tego rozszerzenia do talii kart kultury ery I.
- 4 Przed stworzeniem terenów łowieckich wtasuj 5 kart Zebry amerykańskiej do talii zwierząt.
- 5 Zbuduj planszę megalitów przy użyciu kafelka megalitu z tego rozszerzenia, zastępując nim kafelek megalitu z premiami kart zwierząt lub kafelek megalitu z premiami kart kultury. Możesz również użyć wszystkich 5 kafelków megalitów (patrz dół tej strony).

- 6 Podczas budowania planszy terenu, podczas kroku 3 dodaj kafelek terenu z tego rozszerzenia, zastępując nim 1 z dodanych kafelków lodowca.
- 7 Podczas umieszczania kafelków świętych kamieni na głównej planszy, upewnij się, że jednym z nich jest kafelek świętego kamienia z tego rozszerzenia.



- 8 Każdy gracz bierze planszę malowideł odpowiadającą jego znacznikowi plemienia i umieszcza ją obok swojej planszy gracza. Każdy gracz wybiera, której strony planszy użyje podczas gry (strona z mamutem na każdej planszy jest taka sama; druga strona jest zawsze unikalna).

Uwaga: Sugerujemy, aby każdy gracz narysował na swojej planszy malowidła naskalnego głowę zwierzęcia według nadrukowanego obrysu. Nie jest to wymagane do rozgrywki, ale dzięki temu zwierzę wygląda na bliższe ukończenia po narysowaniu linii ciała.



Opcjonalna zasada przygotowania: Gracze mogą zdecydować się na używanie plansz malowideł naskalnych innych niż te odpowiadające ich znacznikom plemion poprzez wybór lub losowe ich przydzielenie.

MODUŁY

Jeśli grasz z modułem żetonów lodowca, upewnij się, że jednym z nich jest żeton lodowca z tego rozszerzenia. Jeśli grasz z modułem żetonów odpoczynku, dodaj żeton odpoczynku z tego rozszerzenia.



OPCJONALNE PRZYGOTOWANIE PLANSZY MEGALITÓW

Jeśli używasz w grze wszystkich 5 kafelków megalitów, ułóż je na jeden z pokazanych obok sposobów. Ciemny kafelek oznacza kafelek megalitu z tego rozszerzenia. Pozostałe kafelki megalitów ułóż losowo. Sugerujemy nie używać wszystkich 5 kafelków megalitów podczas gry w mniej niż 3 graczy.

ZMIANY W ROZGRYWCE

Podczas kroku 2 twojej tury możesz umieścić figurkę w nowej kolumnie akcji malowania i wykonać opisane poniżej akcje.



MALOWANIE:

ZAMALUJ KROPKI
NARYSUJ LINIĘ

∞ GÓRNA SEKCJA

Zamaluj dowolną kropkę na twojej planszy malowidła naskalnego, płacąc koszt wskazany po prawej stronie twojego malowidła (uwzględniając wszelkie obniżenia kosztu odblokowane przy użyciu pochodni). Zamaluj kropkę poprzez wypełnienie jej pisakiem. Możesz wykonać tę akcję kilkakrotnie, płacąc koszt za każdą zamalowaną kropkę.

Uwaga: Możesz zamalować każdą kropkę, za którą możesz zapłacić – nie muszą być połączone ani sąsiadować z innymi liniami / kropkami.

1x ŚRODKOWA SEKCJA

Możesz narysować linię pomiędzy dowolnymi dwoma zamalowanymi kropkami wzdłuż obrysu malowidła zwierzęcia. W ramach tej akcji możesz narysować tyle linii, ile chcesz.

1x DOLNA SEKCJA

(tylko pierwsza figurka)

Otrzymujesz 1 pochodnię oraz premię z jednego z twoich całkowicie obrysowanych obszarów nóg malowidła naskalnego (jeśli takie posiadasz).

OBRYŚOWANIE OBSZARU



Każda plansza malowidła naskalnego składa się z 4 obszarów ciała i 8 obszarów nóg.

Kiedy całkowicie obrysujesz **obszar nóg**, podczas każdej fazy zaćmienia będziesz otrzymywał przedstawione na nim premie. Nie skreślaj otrzymanych premii.

Kiedy całkowicie obrysujesz **obszar ciała**, natychmiast otrzymujesz przedstawione na nim premie (w dowolnej kolejności). Następnie skreśl otrzymane premie.





KOSZT ZAMALOWANIA KROPKI

Szara kropka: 1 punkt trudu + 1x narzędzia

Czerwona kropka: 1 punkt trudu + 1x żywność

Niebieska kropka: 2 punkty trudu

Kropki mają swoją hierarchię podobnie jak premie. Możesz zamienić kropkę w danym kolorze na słabszą kropkę. Przykładowo możesz zapłacić 1 punkt trudu i 1x narzędzia, aby zamalować czerwoną lub niebieską kropkę zamiast szarej.



OBNIŻENIE KOSZTU

Za każdym razem, kiedy otrzymasz premię w postaci pochodni, możesz skreślić najniższy symbol trudu w lewej kolumnie albo otrzymać 1 totem. Kiedy zostanie skreślony symbol trudu, nie musisz już go płacić podczas malowania.

Uwaga: Można skreślać symbole tylko z lewej kolumny. Kiedy wykreślisz już wszystkie trzy, za wszystkie dodatkowe premie pochodni otrzymujesz zamiast tego totem.



Przykład: Ponieważ wcześniej otrzymałeś pochodnię i skreśliłeś symbol trudu, zamalowanie niebieskiej kropki kosztuje cię teraz 1 punkt trudu (zamiast 2).



FAZA ZAĆMIENIA

W fazie zaćmienia podczas swojej tury, po rozpatrzeniu zdolności zaćmienia z twoich kart plemienia i zwierząt – ale przed otrzymaniem premii z planszy terenu – otrzymujesz premię z każdego całkowicie obrysowanego obszaru nóg twojego malowidła naskalnego (w dowolnej kolejności). Nie skreślaj otrzymanych premii – są rozpatrywane w każdej fazie zaćmienia.

Uwaga: Jeśli podczas rozpatrywania premii całkowicie obrysujesz inny obszar nóg, możesz otrzymać premię z nowo obrysowanego obszaru jeszcze w tej samej fazie zaćmienia.



KAFELEK ŚWIĘTEGO KAMienia

Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdy skreślony symbol trudu na twojej planszy malowidła naskalnego.



Przykład: W tym przypadku otrzymałbyś 2 punkty zwycięstwa.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Podczas punktacji końcowej otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdą zamalowaną kropkę w twojej najdłuższej nieprzerwanej ścieżce linii na zewnętrznym (przerywanym) obrysie twojego malowidła naskalnego.

Uwaga: Nadrukowane linie również mogą się liczyć jako część ścieżki.



Przykład: W tym przypadku otrzymałbyś 12 punktów zwycięstwa.

Zasady punktacji końcowej

NOWE SYMBOLE

Na elementach z tego rozszerzenia można znaleźć następujące symbole:



Zamaluj kropkę określonego rodzaju (lub słabszą kropkę) na swojej planszy malowideł naskalnych.



Narysuj 1 linię pomiędzy 2 sąsiadującymi zamalowanymi kropkami wzdłuż obrysu malowidła zwierzęcia na twojej planszy malowidła naskalnego.



Narysuj dowolną liczbę linii pomiędzy sąsiadującymi zamalowanymi kropkami wzdłuż obrysu malowidła zwierzęcia na twojej planszy malowidła naskalnego.



Otrzymujesz 1 pochodnię (lub 1 totem).



Ten symbol pozwala ci otrzymać kafelek świętego kamienia w ten sam sposób co w grze podstawowej, ale nie płacisz za to żywnością ani narzędziami (nadal otrzymujesz premię za umieszczenie kafelka).



Wybierz kafelek świętego kamienia, który posiadasz, i natychmiast otrzymaj punkty zwycięstwa w oparciu o jego zasady.



Natychmiast otrzymujesz premię z jednego z twoich całkowicie obrysowanych obszarów nóg malowidła naskalnego (jeśli takie posiadasz).

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Jonny Pac, Stan Kordonskiy

Rozwój gry: Jonny Pac

Ilustracje: The Mico

Kierownik graficzny / Kierownik projektu / Projekt graficzny: Yoma

Zasady wariantu solo: Drake Villareal

Rozwój wariantu solo: Jonny Pac, Carsten Burak

Zarządzanie / Koordynator testów: Thanos Argiris

Skład instrukcji: Brigitte Indelicato, Jason D. Kingsley

Redakcja instrukcji: Paul Grogan (*Gaming Rules!*)

Testerzy: Joseph Apostol, Steven Aramini, William J. Brown III, Danny Devine, George Englezos, Ricardo Gonçalves, John Guthrie, Richard Ham (Rahto), David Houck, Eric Jome, Dale Keefer, Holden Kim, Rachel Kordonskiy, Nick Kountzas, Dennie LaPlante, Konstantinos Laskas, Cle Negre, Michalis Nicolaou, Alex Radcliffe, Jaboo Rodro, David Satterfield, Pauline Searle, Ben Taylor, Timothy S. Wright, Antonio Zax

Korekta: Jonathan Bobal, Bruce Fletcher, Jonny Pac oraz członkowie społeczności gry „Wieczna Zima” na Discordzie.

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta wersji polskiej: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk

Wydawca wersji polskiej: Galakta



POZNAJ CAŁĄ SERIĘ WIECZNEJ ZIMY!



WIECZNA ZIMA - PALEOAMERYKANIE
GRA PODSTAWOWA



MALOWIDŁA NASKALNE
ROZSZERZENIE



PRZODKOWIE
ROZSZERZENIE



WIELKI SPŁYW
ROZSZERZENIE



MAMUT
MODUŁ



PSI SPRZYMIERZĘNCY
MODUŁ



ZORZA POLARNA
MODUŁ



MIJSCA RYTUAŁÓW
MODUŁ