

WIECZNA ZIMA

TRYB SOLO

ELEMENTY



16 KART NOMADY



1 KARTA POMOCY



6 KART MAPY



1 KARTA PUNKTACJI
ZWIERZĄT



1 ŻETON NOMADY

PRZYGOTOWANIE

KIERUNKI ŚWIATA

Podczas gry w trybie solo niektóre efekty odnoszą się do kierunków świata (północy, południa, wschodu i zachodu). Dlatego po przygotowaniu plansz terenu i megalitów musisz oznaczyć, po której stronie jest północ. Sugerujemy, aby najbliższe ciębie brzegi plansz wyznaczały południe, a najdalsze – północ.

PÓŁNOC



GRACZ



Na kartach mapy znajduje się symbol różnicy wiatrów, który wskazuje, z której strony znajduje się północ.

Postępuj według zasad przygotowania gry dla 2 graczy. Aby przygotować obszar Nomady, weź nieużywaną planszę gracza i elementy gracza, a następnie umieść na normalnych miejscach danej planszy gracza 3 znaczniki wioski, znaczniki megalitów i pozostałe znaczniki (nie umieszczaj na planszy gracza znaczników obozowisk). Daj Nomadzie kartę pochówku, 2 figurki plemienia oraz nieużywaną figurkę wodza.

Następnie wykonaj resztę przygotowania, uwzględniając następujące zmiany:

- 1 Przed stworzeniem puli kart kultury weź bez podglądania po 5 losowych kart z talii kart kultury ery I oraz talii kart kultury ery II. Następnie stwórz talię ofiary poprzez umieszczenie 5 zakrytych kart kultury ery II obok planszy gracza Nomady, a na nich 5 zakrytych kart kultury ery I.
- 2 Po przygotowaniu terenów łowieckich weź wierzchnią kartę z talii zwierząt i umieść ją odkrytą pod planszą gracza Nomady.
- 3 Potasuj 16 kart Nomady i umieść je zakryte obok planszy gracza Nomady jako talię Nomady.
- 4 Potasuj karty mapy i umieść je w pobliżu w formie zakrytej talii mapy. Odkryj wierzchnią kartę i umieść ją odkrytą obok talii, aby powstał w ten sposób stos odrzuconych kart mapy. Umieść 5 znaczników obozowisk Nomady na zaznaczonych na karcie kafelkach terenu. Następnie umieść w pobliżu planszy gracza Nomady żeton Nomady przedstawiający obozowisko.
- 5 Umieść znacznik plemienia Nomady na górnym polu toru kolejności, a twój znacznik plemienia na następnym polu. Weź dla siebie kartę pomocy z numerem 2. Za bycie drugim graczem otrzymujesz 1x żywność.
- 6 Dobierz 2 karty przygotowania i 2 karty wodza i wybierz po jednej z nich, a pozostałe dwie odrzuć. Zdecyduj, której strony karty wodza będziesz używać.



ZWIĘKSZONY POZIOM TRUDNOŚCI

Jeśli jesteś już doświadczony w rozgrywaniu trybu solo, możesz zwiększyć poziom trudności rozgrywki na jeden (lub oba) z poniższych sposobów.

- Na początku gry (oraz podczas każdej fazy przygotowań) odkryj wierzchnią kartę z talii Nomady i umieść ją odkrytą obok talii. Oznacza to, że podczas pierwszej tury Nomady zagra on kolejną kartę na wierzch tej karty i wykona więcej akcji.
- Odwróć żeton Nomady na stronę przedstawiającą wioskę (patrz strona 5).



PRZEBIEG GRY

Podczas rozgrywki w trybie solo twoim celem jest zdobycie większej liczby punktów zwycięstwa niż twój przeciwnik, Nomada. Nomada wykonuje swoje tury jak normalny gracz. Podczas jego tury wykonaj następujące kroki:

- 1 Odkryj wierzchnią kartę z talii Nomady i połóż ją na wierzchu odkrytych już kart Nomady tak, aby widoczny był dolny rząd każdej odkrytej wcześniej karty.



Pierwsza tura Nomady



Druga tura Nomady



Trzecia tura Nomady

Uwaga: W czasie rozgrywki na zwiększonym poziomie trudności każdy z powyższych stosów będzie miał 1 kartę więcej.

- 2 Ustal, która kolumna akcji ma zostać użyta, i umieść figurkę (patrz niżej).
- 3 Wykonaj akcje (patrz strona 4).



STRZAŁKI ROZSTRZYGAJĄCE

Po lewej stronie każdej karty znajdują się dwie strzałki rozstrzygające: duża strzałka lewo/prawo oraz mała strzałka góra/dół. Strzałki na ostatniej odkrytej karcie Nomady są używane na wiele sposobów, aby pomóc określić działania Nomady.

Strzałka rozstrzygająca lewo/prawo jest używana do rozstrzygnięcia remisów. Jeśli strzałka rozstrzygająca lewo/prawo nie pozwala na całkowite rozstrzygnięcie remisów (lub powoduje kolejny remis) należy użyć w tym celu strzałki góra/dół.

USTALANIE KOLUMNY AKCJI

Znajdujący się na górze karty wskaźnik akcji jest używany do ustalenia, której kolumny akcji używa Nomada.



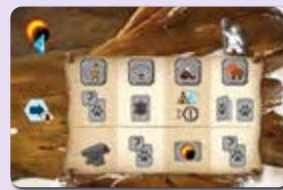
Nomada używa kolumny akcji oznaczonej wskaźnikiem akcji, jeśli któreś z poniższych stwierdzeń jest prawdziwe:

- wskazana kolumna jest pusta (nie ma na niej figurki innego gracza) lub
- wszystkie kolumny są zajęte (mają przynajmniej po 1 figurce innego gracza).

W przeciwnym razie należy ustalić pierwszą pustą kolumnę, zaczynając od kolumny akcji ze wskaźnikiem akcji i idąc w kierunku wskazanym przez strzałkę rozstrzygającą lewo/prawo (skrajna prawa i lewa kolumna są uznawane za sąsiadujące, jeśli zajdzie taka potrzeba).

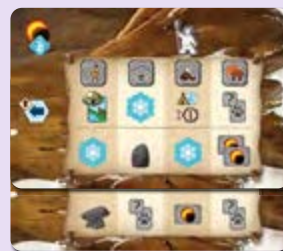
Kiedy kolumna akcji zostanie już ustalona, umieść jedną z figurek Nomady (nie ma znaczenia którą) w dolnej sekcji ustalonej kolumny akcji, na miejscu z symbolem akcji, jeśli to możliwe. Nomada nie otrzymuje żadnych premii za umieszczenie figurki.

Przykład: Runda 1 gry może mieć poniższy przebieg:



1. Nomada wykonuje pierwszą turę i odkrywa pokazaną kartę. Ponieważ wszystkie kolumny akcji są obecnie puste, umieszcza swoją figurkę na symbolu akcji w dolnej sekcji kolumny akcji polowania. Następnie Nomada wykonuje swoje akcje.

2. Ty decydujesz, że umieszysz swoją pierwszą figurkę na kolumnie akcji migracji.



3. W swojej drugiej turze Nomada odkrywa kolejną kartę, na której wskazana jest kolumna akcji migracji. Ponieważ ta kolumna jest już zajęta, używasz strzałki rozstrzygającej lewo/prawo, aby ustalić, która kolumna zostanie wybrana. Strzałka wskazuje w lewo, więc jako następna jest sprawdzona kolumna akcji rozwoju – ponieważ jest pusta, zostaje ona wybrana. Nomada umieszcza swoją kolejną figurkę na dolnym polu akcji danej kolumny, po czym wykonuje swoje akcje.

4. W twojej drugiej turze wybierasz kolumnę akcji inicjacji, ponieważ to jedyna pusta kolumna, a chcesz otrzymać dodatkowe premie.



5. W swojej trzeciej turze Nomada odkrywa kolejną kartę na której wskazana jest kolumna akcji polowania. W tym momencie nie ma już żadnych pustych kolumn akcji, dlatego Nomada ustala kolumnę akcji zgodnie ze wskaźnikiem akcji.

6. Wykonujesz swoją ostatnią turę w tej rundzie i postanawiasz umieścić figurkę na polu akcji odpoczynku na swojej planszy gracza.

TERENY ŁOWIECKIE I PULA KART KULTURY

Podczas rozgrywki w trybie solo karty na terenach łowieckich i w puli kart kultury muszą pozostać w tych samych miejscach, gdzie zostały umieszczone pierwotnie. Wynika to z tego, że Nomada będzie używał strzałek rozstrzygających, aby ustalić, którą kartę weźmie. Podczas uzupełniania tych obszarów zawsze uzupełniaj najpierw puste miejsca w górnym rzędzie od lewej do prawej, a następnie w kolejnym rzędzie.

WYKONYWANIE AKCJI

Zaczynając od wierzchniej odkrytej karty Nomady i idąc w dół, aktywuj każdą akcję przedstawioną na wszystkich kartach Nomady dla wybranej kolumny akcji (kolumny, w której Nomada właśnie umieścił swoją figurkę, niekoniecznie musi być to kolumna ze wskaźnikiem akcji).



Przykład: W swojej drugiej turze Nomada umieszcza figurkę w kolumnie akcji inicjacji. Wykonuje następujące akcje: Umieść megalit, Pogrzeb kartę, Umieść 2 karty zaćmienia.

OBJAŚNIENIE AKCJI

Poniżej znajduje się lista wszystkich akcji przedstawionych na kartach Nomady.

Uwaga: Za każdym razem, gdy Nomada nie może otrzymać wskazanej premii, sprawdź na karcie pomocy, jaką inną premię otrzymuje zamiast tego.



Totem

Nomada porusza swój znacznik totemu na torze honoru o 1 pole do góry. Kiedy jego znacznik dotrze na najwyższe pole toru honoru, wszystkie następne premie totemu należy wykorzystać do przesunięcia znacznika na torze ofiary. Kiedy znacznik dotrze na najwyższe pole toru ofiary, za każdą następną premię totemu Nomada otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.

- Nomada w normalny sposób otrzymuje punkty zwycięstwa nadrukowane na torze honoru, kiedy jego znacznik wejdzie na dane pole.
- Nomada otrzymuje premie na torze ofiary, kiedy jego znacznik wejdzie na wskazane pole. Jako pierwszą premię Nomada grzebie 1 kartę, a jako drugą i trzecią otrzymuje 1x narzędzia (co pokazano na karcie pomocy).



Narzędzia

Nomada otrzymuje 1x narzędzia. Jeśli ma już maksymalną ilość narzędzi, zamiast tego otrzymuje 1x żywność (co pokazano na karcie pomocy).



Żywność

Nomada otrzymuje 1x żywność. Jeśli ma już maksymalną ilość żywności, zamiast tego otrzymuje 1 totem (co pokazano na karcie pomocy).



Otrzymaj kartę kultury

Użyj strzałek rozstrzygających, aby ustalić, którą z dostępnych kart kultury bierze Nomada. Umieść zabraną kartę zakrytą na wierzchu talii ofiary Nomady. Jeśli nie ma żadnej karty kultury, którą Nomada mógłby wziąć, zamiast tego grzebie 1 kartę (co pokazano na karcie pomocy).



Przykład: Jeśli strzałki rozstrzygające wyglądają w ten sposób, Nomada wybrałby pierwszą kolumnę z lewej strony puli kart kultury, w której znajdują się jakieś karty kultury, po czym wzięłoby z niej kartę znajdującą się najniżej w danej kolumnie.



Pogrzeb kartę

Umieść wierzchnią kartę z talii ofiary w obszarze miejsca pochówku Nomady (pod jego kartą pochówku). Jeśli talia ofiary jest pusta, zamiast tego otrzymujesz 1x narzędzia (co pokazano na karcie pomocy).



Otrzymaj kartę zwierzęcia

Nomada bierze kartę zwierzęcia, która odpowiada karcie, którą już posiada. Ignoruje przy tym wszystkie rodzaje, w których posiada 4 lub więcej kart, chyba że nie ma innej możliwości. Jeśli więcej niż jedna karta spełnia te warunki, użyj strzałek rozstrzygających, aby ustalić, którą kartę weźmie. Umieść zabraną kartę odkrytą w obszarze zwierząt Nomady. Jeśli nie ma żadnej karty, którą Nomada mógłby wziąć, zamiast tego otrzymuje 1x żywność (co pokazano na karcie pomocy).



Przykład: Jeśli jedyna karta zwierzęcia, jaką posiada Nomada, to Leniwiec naziemny – a na terenach łowieckich nie ma żadnego Leniwca naziemnego – znajdź pierwszą kolumnę z prawej strony terenów łowieckich, w której znajdują się jakieś karty, i weź z niej kartę znajdującą się najniżej.



Otrzymaj losową kartę zwierzęcia

Nomada bierze wierzchnią kartę z talii zwierząt i umieszcza ją odkrytą w swoim obszarze zwierząt.



Odkryj kartę zwierzęcia

Odkryj wierzchnią kartę z talii zwierząt i umieść ją na pierwszym pustym polu na terenach łowieckich (tzn. umieść kartę na pierwszym pustym polu od lewej strony w najwyższym rzędzie, w którym jest puste pole).



Umieść kartę zaćmienia

Umieść wierzchnią kartę z talii Nomady zakrytą na stosie zaćmienia Nomady.

Uwaga: W przeciwieństwie do ciebie, Nomada dzięki tej akcji stopniowo buduje swój stos zaćmienia przez całą rundę.



Punkty z kafelków lodowców

Nomada natychmiast otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdy kafelek lodowca, na którym znajduje się przynajmniej 1 jego obozowisko.

Święty kamień



Nomada otrzymuje kafelek świętego kamienia. Użyj strzałki rozstrzygającej lewo/prawo, aby ustalić, który kafelek świętego kamienia z obecnie dostępnych weźmie. Nomada musi być w stanie zapłacić za umieszczenie kafelka świętego kamienia na swojej planszy gracza w normalny sposób. Jeśli nie może zapłacić, zamiast tego umieszcza megalit (co pokazano na karcie pomocy). Po wzięciu kafelka świętego kamienia, umieść go na pierwszym od lewej strony pustym polu świętego kamienia na planszy gracza Nomady (Nomada otrzymuje premie z tego pola w normalny sposób).

Podczas fazy zaćmienia Nomada otrzymuje 2 punkty zwycięstwa za każdy kafelek świętego kamienia, który posiada (zamiast tego, co jest na nim przedstawione).



Umieść megalit

Nomada umieszcza swój pierwszy od lewej megalit na planszy megalitów. Megality inne niż szare umieszcza na wierzchu innych megalitów, jeśli to możliwe.

Jeśli Nomada ma więcej możliwości umieszczenia swojego megalitu (jest więcej niż jedno miejsce, gdzie może go umieścić na wierzchu innych megalitów, lub nie ma żadnego takiego miejsca), użyj strzałek rozstrzygających, aby ustalić, gdzie umieszcza megalit.

Nomada otrzymuje premie za umieszczenie megalitu w normalny sposób (premia z pola, jeśli został umieszczony bezpośrednio na planszy megalitów, lub punkty zwycięstwa, jeśli został umieszczony na wierzchu innych megalitów). Premie są pokazane na karcie pomocy.

Przykład: Nomada (czerwony) nie może umieścić swojego megalitu na wierzchu innych megalitów, dlatego umieszcza go bezpośrednio na planszy megalitów. Ze wszystkich dostępnych pól (zaznaczonych na zielono) wybiera pole znajdujące się najdalej na wschód. Ponieważ są dwa takie pola, wybiera to z nich, które znajduje się najdalej na południe (zaznaczone poniżej).



Zbuduj wioskę i przenieś obozowiska

Jeśli istnieje dozwolone miejsce na umieszczenie wioski (pusty punkt wspólny trzech kafelków terenu, na których Nomada ma swoje obozowiska), postępuj według wariantu A. Jeśli nie, postępuj według wariantu B.



Wariant A: Ustal miejsce, w którym Nomada umieści wioskę. Jeśli istnieje więcej niż jedno dozwolone miejsce, użyj strzałek rozstrzygających do ustalenia miejsca.



Przykład: Miejsca zaznaczone zielonymi kółkami to dozwolone miejsca na umieszczenie wioski Nomady. Strzałki rozstrzygające wskazują, że należy wybrać miejsce znajdujące się najdalej na wschód. Jeśli byłyby dwa takie miejsca, należałoby wybrać to z nich, które znajduje się dalej na południe.

Umieść jedną z wiosek Nomady na danym punkcie wspólnym. Następnie odkryj wierzchnią kartę z talii mapy i umieść ją odkrytą na stosie odrzuconych kart mapy. Porusz 3 obozowiska Nomady z zewnętrznych kafelków terenu na 3 zewnętrzne kafelki terenu wskazane na karcie mapy.

Uwaga: Jeśli wszystkie wioski Nomady znajdują się już na planszy terenu, zamiast tego umieść na punkcie wspólnym żeton Nomady. Jeśli grasz na normalnym poziomie trudności, żeton reprezentuje obozowisko i zapewnia 1 punkt wpływu każdemu z 3 kafelków terenu, których dotyka. Jeśli grasz na zwiększonym poziomie trudności, żeton reprezentuje wioskę i zapewnia każdemu kafelkowi 2 punkty wpływu. Jeśli żeton Nomady znajduje się już na planszy, porusz go na nowe miejsce.



Wariant B: Odkryj wierzchnią kartę z talii mapy i umieść ją odkrytą na stosie odrzuconych kart mapy. Porusz 2 obozowiska Nomady z wewnętrznych kafelków terenu na 2 wewnętrzne kafelki terenu wskazane na karcie mapy.

Uwagi:

- Nomada nigdy nie usuwa swoich obozowisk z planszy terenu. Podczas przygotowania gry wszystkie 5 obozowisk zostaje umieszczonych na planszy terenu, a w trakcie gry są po niej przesuwane zgodnie z kartami mapy.
- Jeśli talia kart mapy się wyczerpie, potasuj je i stwórz talię od nowa.
- Za każdym razem, gdy Nomada otrzymuje premie, pozwalającą mu umieścić 1 obozowisko, poruszyć 1 obozowisko lub poruszyć 2 obozowiska, wykonuje raz opisane powyżej kroki (umieszcza wioskę, jeśli to możliwe; odkrywa kartę mapy; porusza obozowiska). Akcję Zbuduj wioskę i przenieś obozowiska aktywują następujące symbole:



KARTA POMOCY

Ta karta służy jako skrót zasad podczas gry w trybie solo i zawiera wiele ważnych informacji.

- 1** Przypomnienie, że za każdym razem, gdy Nomada otrzymuje premię pozwalającą na umieszczenie obozowiska lub przesunięcie obozowisk, wykonuje on akcję Zbuduj wioskę i przemieść obozowiska.
 - 2** Tabela hierarchii, która działa w podobny sposób do tabeli słabszych premii. Za każdym razem, gdy Nomada nie może otrzymać premii przedstawionej po lewej stronie, zamiast tego otrzymuje premię przedstawioną po prawej stronie. Jeśli nie może otrzymać również premii pokazanej po prawej stronie, otrzymuje premię pokazaną poniżej (jeśli tej również nie może otrzymać, to kolejną poniżej).
 - A** Za każdym razem, gdy Nomada nie może wziąć kafelka świętego kamienia (posiada już 3, nie może za niego zapłacić lub nie ma żadnego dostępnego), umieszcza zamiast tego megalit. Jeśli nie ma żadnego megalitu, grzebie kartę itd.
 - B** Za każdym razem, gdy Nomada nie może otrzymać karty kultury lub gdy miałby dobrać kartę, zamiast tego grzebie kartę. Jeśli nie może tego zrobić (ponieważ jego talia ofiary jest pusta), zamiast tego otrzymuje 1x narzędzia itd.
 - C** Za każdym razem, gdy Nomada miałby otrzymać kartę plemienia, zamiast tego otrzymuje 1x narzędzia. Jeśli nie może tego zrobić (ponieważ ma już 5x narzędzia), zamiast tego otrzymuje 1x żywność itd.
 - D** Za każdym razem, gdy Nomada miałby otrzymać lub spożytkować kartę zwierzęcia, zamiast tego otrzymuje 1x żywność. Jeśli nie może tego zrobić (ponieważ ma już 10x żywność), zamiast tego otrzymuje 1 totem.
- 3** Przypomnienie, że w fazie zaćmienia Nomada otrzymuje 2 punkty zwycięstwa za każdy kafelek świętego kamienia, który posiada (zamiast zasad punktacji pokazanych na samym kafelku).



FAZA ZAĆMIENIA

W fazie zaćmienia odkryj wszystkie karty w stosie zaćmienia Nomady. Podczas ustalania nowej kolejności tur graczy Nomada oblicza swoje punkty trudu, sumując punkty trudu ze swojej ostatniej odkrytej karty Nomady oraz wszystkie punkty trudu z kart w swoim stosie zaćmienia (jeśli jakieś są).



Kiedy Nomada wykonuje swoją turę podczas fazy zaćmienia, wykonuje następujące akcje w podanej kolejności:

- 1** Nomada otrzymuje premię pokazaną obok jego znacznika plemienia.
- 2** Nomada w normalny sposób otrzymuje wszelkie premie z kafelków terenów, gdzie posiada najwięcej punktów wpływu (lub remisuje w ich największej liczbie). Jeśli żeton Nomady przedstawia obozowisko, daje 1 punkt wpływu każdemu kafelkowi, którego dotyka. Jeśli przedstawia wioskę, daje każdemu kafelkowi 2 punkty wpływu.
- 3** Nomada w normalny sposób otrzymuje premie ze swojej planszy gracza (z wyjątkiem kafelków świętych kamieni, za które otrzymuje po 2 punkty zwycięstwa zamiast przedstawionych na nich premii).

Uwaga: Strzałki rozstrzygające na kartach Nomady odkrytych podczas fazy zaćmienia są ignorowane – zawsze używaj w tym celu wierzchniej karty ze stosu Nomady.

FAZA PRZYGOTOWAŃ

Podczas fazy przygotowań potasuj razem wszystkie karty Nomady, aby stworzyć nową talię. Jeśli grasz na zwiększonym poziomie trudności, odkryj pierwszą, tak jak podczas przygotowania gry.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Nomada otrzymuje punkty zwycięstwa w ten sam sposób, co normalny gracz:

- 1 Nomada otrzymuje punkty zwycięstwa za niewykorzystaną żywność i narzędzia w oparciu o jego obecną pozycję na torze ofiary.
- 2 Nomada otrzymuje punkty zwycięstwa w oparciu o jego obecną pozycję na torze honoru i liczbę pogrzebanych kart.
- 3 Nomada otrzymuje punkty zwycięstwa z każdej karty kultury, którą pogrzebał. Karty kultury, które nadal znajdują się w talii ofiary, nie przynoszą żadnych punktów.
- 4 Nomada otrzymuje punkty zwycięstwa za zestawy kart zwierząt w następujący sposób:
 - Karty zwierząt z oznaczeniem „x10” w prawym górnym rogu zapewniają punkty zwycięstwa w ten sam sposób co zestawy kart zwierząt z gry podstawowej (1 / 2 / 3 / 4+ dadzą Nomadzie 1 / 3 / 6 / 10 punktów).
 - Karty zwierząt z oznaczeniem „x5” w prawym górnym rogu (w tym Argentawis) zapewniają punkty zwycięstwa w ten sam sposób co Mamuty z gry podstawowej (1 / 2+ dadzą Nomadzie 2 / 5 punktów).
 - Karty zwierząt z oznaczeniem „x1” w prawym górnym rogu (karty promocyjne) zapewniają 5 punktów zwycięstwa.



ŁĄCZENIE MODUŁÓW

Aby użyć dodatkowych modułów w rozgrywce solo, należy uwzględnić opisane poniżej zasady. W większości przypadków Nomada korzysta z modułów tak samo jak normalny gracz. W niektórych przypadkach (np. alternatywnych kart plemienia lub kultury) nie ma żadnej różnicy, ponieważ Nomada nie zdobywa kart plemienia oraz ignoruje zdolności z kart kultury.

MODUŁY Z GRY PODSTAWOWEJ

Żetony odpoczynku

Nomada ignoruje żetony odpoczynku.

Żetony lodowca

Nomada traktuje żetony lodowca oraz wynikające z nich premie tak jak normalny gracz.

DODATKOWE MODUŁY

Karty psich sprzymierzeńców

Nomada ignoruje te karty.

Karty rytuałów

Podczas przygotowania gry umieść 4 losowe karty rytuałów odkryte w rzędzie poniżej puli kart kultury. Podczas każdej fazy zaćmienia Nomady, jeśli nie wzięłeś jeszcze karty rytuału, zrób dwie rzeczy:

- Usuń z gry skrajną prawą lub lewą kartę rytuału (w oparciu o strzałkę rozstrzygającą lewo/prawo).
- Nomada otrzymuje 5 punktów zwycięstwa.

Jeśli weźmiesz kartę rytuału, usuń wszystkie pozostałe karty rytuałów z gry (Nomada nie może już po tym żadnej usunąć).

Figurka mamuta

Po tym, jak Nomada przemieści swoje 2 wewnętrzne obozowiska (ale nie swoje 3 zewnętrzne obozowiska), kiedy nie uda mu się umieścić wioski, porusz figurkę mamuta w następujący sposób:

- 1 Znajdź na planszy terenu miejsce, gdzie Nomada właśnie przemieścił swoje 2 wewnętrzne obozowiska, i wyznacz pomiędzy nimi linię przechodzącą przez środkowy kafelek planszy (dzielącą go na pół).
- 2 Porusz mamuta na punkt wspólny, który znajduje się na danej linii po przeciwnej stronie środkowego kafelka niż 2 obozowiska (ale nie dotyka danego kafelka). W przykładzie obok zaznaczono ten punkt wspólny na zielono. Jeśli dany punkt jest zajęty, mamut nie porusza się.

Uwaga: Pozycja grupy 3 obozowisk nie ma znaczenia – zignoruj je.



ROZSZERZENIE PRZODKOWIE

Nowe karty plemienia

Nomada ignoruje te karty.

Nowe karty zwierząt

W fazie zaćmienia Nomada nie otrzymuje punktów za żadne z nowych zwierząt. Liczą się one jednak podczas punktacji końcowej tak, jak to opisano na stronie 7.

Nowe karty kultury

Podczas przygotowania, po stworzeniu talii ofiary Nomady, wtasuj nowe karty kultury do odpowiednich talii. Nomada bierze te karty w normalny sposób.

Kiedy zagrywasz kartę Dobrobytu, Nomada wykonuje akcję tak, jak zrobiłby to normalny gracz.

Kiedy zagrywasz kartę Sporów, Nomada traci 2 punkty zwycięstwa, jeśli to możliwe. Jeśli to zrobi, wykonuje główną akcję.

ROZSZERZENIE WIELKI SPŁYW

Przygotowanie

Dobierz kartę mapy i umieść na planszy 5 obozowisk Nomady w normalny sposób.

Położ kajak Nomady na kafelku źródła.

Nomada nie dostaje początkowego kafelka bazowego.

Kajak Nomady

Kiedy Nomada wykonuje akcję Zbuduj wioskę i przemieść obozowiska, przed wykonaniem kolejnych kroków akcji, porusz kajak Nomady o 1 pole w dół rzeki. Jeśli kajak Nomady dotrze do kafelka ujścia, nie poruszy się już ponownie w tej rundzie.

Podczas fazy przygotowań cofnij kajak Nomady na kafelek źródła w normalny sposób.

Za każdym razem, gdy Nomada próbuje umieścić wioskę, traktuje swój kajak jako obozowisko w normalny sposób.

Jeśli podczas fazy zaćmienia w turze Nomady jego kajak znajduje się najbliżej (także w przypadku remisów) kafelka ujścia, otrzymuje on punkty jak normalny gracz.

Jeśli podczas fazy zaćmienia w turze Nomady posiada on najwięcej punktów wpływu (lub remisuje w największej liczbie punktów wpływu) na kafelku terenu ze znacznikiem punktu orientacyjnego, otrzymuje 5 punktów zwycięstwa (zamiast uwzględnienia zasad punktacji danego punktu orientacyjnego).

Ryby

Nomada może otrzymywać żetony ryb i pokazane na nich premie w normalny sposób.

ROZSZERZENIE MALOWIDŁA NASKALNE

Przygotowanie

Podczas przygotowania gry, po stworzeniu talii ofiary Nomady, wtasuj karty kultury z rozszerzenia Malowidła naskalne do talii kart kultury ery I. Nomada bierze te karty w normalny sposób.

Nomada nie dostaje własnej planszy malowidła naskalnego.

Umieść figurkę w nieużywanym kolorze na dolnym polu akcji kolumny malowania. Ta figurka pozostanie tam do końca gry. Oznacza to, że Nomada nigdy nie wybierze tej kolumny oraz nie ma żadnej premii za bycie pierwszym graczem, który umieści figurkę w tej kolumnie akcji.

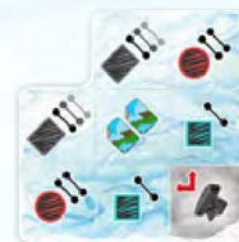
Nomada rozpoczyna grę z 25 punktami zwycięstwa.

Pochodnie

Za każdym razem, gdy Nomada otrzymuje pochodnię, zamiast tego otrzymuje 1 totem.

Megality

Za każdym razem, gdy Nomada otrzymuje premię z planszy megalitów, która dotyczy planszy malowidła naskalnego (zamalowanie kropki i rysowanie linii), zamiast tego otrzymuje 1 totem (tylko 1 totem za całe pole planszy megalitów).



TWÓRCY GRY

Projekt gry: 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: Brigette Indelicato, Jason D. Kingsley

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

Wsparcie graficzne: Jonathan Bobal, Jim Garner

Modele figurek: Heriberto Valle Martinez

Projekt wkładki: Daniel Cunningham

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

Tłumaczenie: Aleksandra Misztal-Mars

Korekta wersji polskiej: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Wydawca wersji polskiej: Galakta

