

WIELKI SPŁYW

ROZSZERZENIE



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

ELEMENTY



**5 ZNACZNIKÓW PUNKTÓW
ORIENTACYJNYCH**



1 KAFELEK UJŚCIA
(dwustronny)



1 KAFELEK ŹRÓDEŁ
(dwustronny)



**5 KART PUNKTÓW
ORIENTACYJNYCH**



15 KART PLEMENIA
(Wojownik)



4 ZNACZNIKI KAJAKÓW
(po 1 na gracza)



3 PŁYTKI RZEKI
(dwustronne)



15 ŻETONÓW RYB
(dwustronne)



**4 POCZĄTKOWE
KAFELKI BAZOWE**
(po 1 na gracza)



5 KART ZWIERZĄT
(Syrena morska)



**1 KAFELEK
ŚWIĘTEGO
KAMIEŃIA**

WIECZNA ZIMA
PALEOAMERYKANIE

To rozszerzenie dodaje do planszy terenu nowe kafelki rzeki oraz znaczniki punktów orientacyjnych. Gracze przemierzają kajakami rzekę, łowią ryby i rywalizują, aby mieć największe wpływy na rozbudowanej o nowe możliwości mapie.

PRZYGOTOWANIE

Postępuj według normalnych zasad przygotowania gry podstawowej z następującymi zmianami:

Grając z rozszerzeniem *Wielki sptyw*, nie należy używać kafelka podstawowego – odłóżcie go z powrotem do pudełka.

Uwaga: Na potrzeby zasad używających terminu „kafelki terenu”, każda z płytek rzeki składa się z 3 osobnych kafelków terenu.

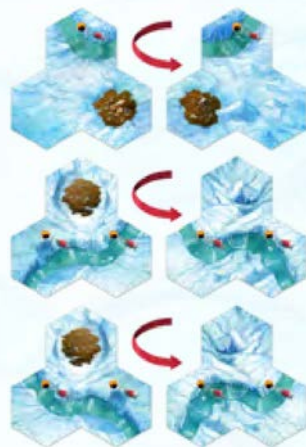
- 1 Umieść kafelki środka rzeki (znajdujący się na płytce z tylko jednym kafelkiem rzeki) w miejscu, gdzie normalnie znalazłby się kafelek bazowy. Użyj dowolnej strony tej płytki.
- 2 W przypadku każdej z dwóch pozostałych płytek rzeki wybierz, która jej strona zostanie użyta podczas gry – pokazująca kafelek punktu orientacyjnego czy kafelek lodowca. Każdy użyty w grze kafelek punktu orientacyjnego podnosi poziom trudności gry, ale daje dodatkowe możliwości na zdobycie punktów zwycięstwa.
- 3 Umieść dwie pozostałe płytki rzeki losowo na obu końcach kafelka środka rzeki.
- 4 Umieść kafelek źródła na jednym z końców rzeki (wybrany losowo). Użyj strony kafelka z pasującą ilustracją.
- 5 Zrób to samo z kafelkiem ujścia na drugim końcu rzeki.
- 6 Usuń z gry po 1 kafelku terenu każdego rodzaju (nie licząc lodowca).



Kafelek środka rzeki



Kafelek punktu orientacyjnego



- 7 Spośród pozostałych kafelków terenu odłóż na bok po 1 kafelku terenu każdego rodzaju (nie licząc lodowca).
- 8 Do odłożonych na bok kafelków terenu dodaj tyle kafelków lodowca, ile wynosi o 1 mniej niż liczba kafelków punktów orientacyjnych używanych w grze (tzn. w grze z 1/2/3 kafełkami punktów orientacyjnych dodaj odpowiednio 0/1/2 kafelków lodowca).
- 9 Zakryj i potasuj pozostałe kafelki terenu, a następnie dodaj tyle, aby łącznie mieć 10 kafelków. Niewykorzystane kafelki odłóż do pudełka.

Uwaga: Jeśli w rozgrywce używacie także rozszerzenia *Małowidła naskalne*, użyj 1 kafelka lodowca mniej.

- 10** Potasuj 10 wybranych kafelków i rozłóż je losowo, tak aby plansza terenu miała taki sam rozmiar i kształt jak w grze podstawowej.
- 11** Dla każdego kafelka punktu orientacyjnego weź losowy znacznik punktu orientacyjnego i umieść go na kafelku. Połóż obok planszy karty punktów orientacyjnych odpowiadające każdemu znajdującemu się w grze znacznikowi punktu orientacyjnego.
- 12** Zakryj i potasuj żetony ryb, po czym umieść je w puli obok planszy.
- 13** Podczas umieszczania kafelków świętych kamieni na głównej planszy, upewnij się, że jednym z nich jest kafelek świętego kamienia z tego rozszerzenia.

Uwaga: Jeśli w grze znajduje się tylko jeden kafelek terenu danego rodzaju, nie używaj kafelka świętego kamienia ery I, który zapewnia punkty za wioski dotykające danego rodzaju terenu. Niewykorzystane kafelki świętych kamieni odtóż do pudełka.



Ważne: Jeśli korzystasz z opcjonalnych zasad przygotowania dotyczących wybierania kart przygotowania, planszę terenu należy przygotować przed ustaleniem kolejności graczy i wybraniem kart przygotowania.

- 14** Po wykonaniu pozostałych kroków przygotowania, ale przed rozpoczęciem gry należy wykonać następujące kroki:
- A** Każdy gracz umieszcza swój znacznik kajaka na kafelku źródła.
- B** W kolejności odwrotnej niż kolejność wykonywania tur każdy gracz umieszcza swój początkowy kafelek bazowy po zewnętrznej stronie planszy terenu (tak aby jego proste krawędzie stykały się z dwiema prostymi krawędziami sąsiednich kafelków na planszy). Weź z twojej planszy gracza pierwsze obozowisko od lewej i umieść je na twoim początkowym kafelku bazowym. Początkowe kafelki bazowe nie mogą zostać umieszczone obok siebie (patrz ilustracje poniżej).



Obok tylko 1 kafelka terenu



Dwa początkowe kafelki bazowe obok siebie



Obok tylko 1 kafelka terenu

ZMIANY W ROZGRYWCE

Przykład: Zamiast poruszać obozowisko, możesz użyć punkt ruchu danego obozowiska, aby poruszyć swój kajak w dół rzeki na dowolne ze wskazanych miejsc.



PŁYTKI RZEKI

Każda płytka rzeki składa się z 3 kafelków terenu. Jednym z kafelków zawsze jest kafelek punktu orientacyjnego lub kafelek lodowca, zaś pozostałe dwa to „kafelki rzeki”.

Uwaga: Chociaż kafelki rzeki i kafelki punktu orientacyjnego przedstawiają zaśnieżony teren, nie są to kafelki lodowca.



UMIESZCZANIE OBOZOWISK

Za każdym razem, kiedy miałbyś umieścić obozowisko na kafelku bazowym, zamiast tego umieść je na początkowym kafelku bazowym. Możesz też umieścić nowe obozowisko na tym samym kafelku terenu, na którym znajduje się twój kajak. Obozowiska nie mogą być umieszczane na kafelku źródła ani na kafelku ujścia.



PORUSZANIE OBOZOWISK

Obozowiska mogą być poruszone tylko na sześciokątne kafelki planszy terenu, nigdy na kafelek źródła, kafelek ujścia ani początkowy kafelek bazowy (swój lub innego gracza).

RUCH KAJAKIEM

Za każdym razem, kiedy miałbyś poruszyć jedno ze swoich obozowisk, możesz zamiast tego poruszyć swoim kajakiem. Jeśli poruszasz swoim kajakiem „w dół rzeki” (w stronę kafełka ujścia, oddalając się od źródła), możesz poruszyć swój kajak na raz tak daleko, jak chcesz (nawet do samego ujścia). Kajaki, obozowiska i wioski innych graczy nie blokują twój ruch. Jeśli poruszasz swoim kajakiem „w górę rzeki” (w stronę źródła), możesz poruszyć swoim kajakiem o 1 kafelek terenu za każdy punkt ruchu obozowiskiem, który zużywasz.



Ważne: W fazie przygotowań każdej rundy wszystkie kajaki należy cofnąć na kafelek źródła.



BUDOWANIE WIOSEK

Dla celów budowania wiosek kajaki liczą się jak obozowiska. W normalny sposób zabierz z planszy 2 swoje obozowiska i odłóż je z powrotem na swoją planszę gracza oraz cofnij swój kajak na kafelek źródła.

Uwaga: Wiosek nie można budować na punkcie wspólnym, którego częścią jest kafelek źródła, kafelek ujścia lub początkowy kafelek bazowy.



FAZA ZAĆMIENIA: KAJAKI / UJŚCIE RZeki

Podczas obliczania premii z planszy terenu twój kajak liczy się jak obozowisko i zapewnia 1 punkt wpływu kafelkowi terenu, na którym się znajduje.

Kafelek ujścia

Kiedy podczas fazy zaćmienia rozpatrujesz swoje premie z planszy terenu, jeśli twój kajak znajduje się najbliżej (także w przypadku remisu) kafełka ujścia, otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za twój kajak plus 1 dodatkowy punkt za każde obozowisko, które posiadasz na kafełkach rzeki.



Uwaga: Jeśli twój kajak znajduje się na kafełku ujścia, uważa się, że jest najbliżej kafełka ujścia.

Przykład: Jako pierwszy fazę zaćmienia rozpatruje czerwony gracz. Jego kajak znajduje się najbliżej kafełka ujścia (razem z kajakiem zielonego gracza), dlatego zdobywa 4 punkty zwycięstwa (1 za kajak i 3 za swoje obozowiska na kafełkach rzeki).

Kiedy żółty gracz rozpatruje swoją fazę zaćmienia, wykonuje akcję, która pozwala mu poruszyć swój kajak w dół rzeki, aż na kafełek ujścia. Ponieważ teraz to jego kajak znajduje się najbliżej ujścia, otrzymuje 1 punkt zwycięstwa (nie posiada żadnych obozowisk na kafełkach rzeki).

Na końcu swoją fazę zaćmienia rozpatruje zielony gracz, ale nie ma możliwości poruszenia swojego kajaka. Ponieważ nie znajduje się już najbliżej kafełka ujścia, nie otrzymuje żadnych punktów zwycięstwa za swój kajak.



Czerwony otrzymuje 4 punkty zwycięstwa.



Po poruszeniu swoim kajakiem żółty otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.

PUNKTY ORIENTACYJNE

Kiedy podczas fazy zaćmienia rozpatrujesz swoje premie z planszy terenu, jeśli posiadasz najwięcej punktów wpływu (lub remisujesz w największej liczbie punktów wpływu) na kafelku terenu ze znacznikiem punktu orientacyjnego, zyskujesz punkty zwycięstwa w oparciu o zasady danego punktu orientacyjnego (pokazane na karcie tego punktu):



Wulkan

Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każde obozowisko, które znajduje się nadal na twojej planszy gracza.



Wzgórze

Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każdy z 7 wewnętrznych kafelków planszy terenu, na którym znajduje się przynajmniej 1 twoje obozowisko.



Łuk

Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każdy z 12 zewnętrznych kafelków planszy terenu, na którym znajduje się przynajmniej 1 twoje obozowisko.



Monolit

Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każde twoje obozowisko, które posiadasz na tym kafelku terenu.



Drzewo

Zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdą twoją wioskę, która dotyka przynajmniej jednego kafelka rzeki.



RYBY

Na każdym kafelku rzeki znajduje się symbol zaćmienia oraz symbol ryby. Kiedy podczas fazy zaćmienia rozpatrujesz swoje premie z planszy terenu, jeśli posiadasz najwięcej punktów wpływu (lub remisujesz w ich największej liczbie) na kafelku rzeki, dobierz 1 losowy żeton ryby z puli zasobów i odkryj go. Następnie otrzymujesz pokazane na nim premie i odrzucasz odkryty żeton w pobliżu puli żetonów.

Uwaga: Jeśli odkryjesz pokazany obok żeton, natychmiast otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa, a następnie zakryj wszystkie odrzucone żetony ryb (włącznie z tym), pomieszaj je i dodaj je z powrotem do puli żetonów.



SYRENA MORSKA

Podczas przygotowania, przed stworzeniem terenów łowieckich wtasuj karty Syreny morskiej do talii zwierząt.

Uwaga: Kart Syreny morskiej możesz używać tylko, jeśli grasz z rozszerzeniem Wielki sptyw (ponieważ wykorzystują żetony ryb).

Jeśli spożytkujesz kartę Syreny morskiej, otrzymujesz 2 żetony ryb (weź je natychmiast z puli żetonów, otrzymaj pokazane na nich premie i odrzuć je odkryte).

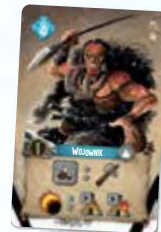


KAFELEK ŚWIĘTEGO KAMienia

Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdą z twoich wiosek, która dotyka przynajmniej jednego kafelka punktu orientacyjnego.

KARTY PLEMENIA „WOJOWNIK”

To rozszerzenie zawiera 15 kart Wojownika. Jeśli zdecydujesz się z nimi grać, zastąp nimi 15 kart Tropicielea z gry podstawowej. Odróż karty Tropicielea do pudełka.



Uwaga: Kart plemienia „Wojownik” możesz używać w samej grze podstawowej, jak i w połączeniu z dowolnymi modułami – nie wymagają wykorzystania żadnych elementów z rozszerzenia Wielki sptyw.

Zdolność migracji: Otrzymujesz 1x narzędzia.

Zdolność zaćmienia: Możesz poruszyć jedno ze swoich obozowisk (lub swój kajak) oraz obozowisko przeciwnika (ale nie jego kajak) z jednego kafelka terenu na sąsiedni kafelek terenu (może być to też kafelek bazy, jeśli gracie bez użycia płytek rzeki).

Uwaga: Możesz poruszyć obozowisko tylko na sześciokątny kafelek terenu, nigdy na kafelek źródła, kafelek ujścia ani początkowy kafelek bazy.

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 (Rahdo), 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 Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Wydawca wersji polskiej: Galakta



POZNAJ CAŁĄ SERIĘ WIECZNEJ ZIMY!



WIECZNA ZIMA - PALEOAMERYKANIE
GRA PODSTAWOWA



WIELKI SPŁYW
ROZSZERZENIE



MAŁOWIDŁA NASKALNE
ROZSZERZENIE



PRZODKOWIE
ROZSZERZENIE



PSI SPRZYMIERZĘCY
MODUŁ



ZORZA POLARNA
MODUŁ



MAMUT
MODUŁ



MIEJSCA RYTUAŁÓW
MODUŁ