

Zmiany w przygotowaniu rozgrywki

Przygotuj grę, stosując polecenia podane w opisie Trybu Solo w instrukcji, z następującymi wyjątkami:

- Twój przeciwnik jest pierwszy w kolejności tur.
- Twój przeciwnik rozpoczyna ze znacznikiem Wpływu na następującej pozycji na torze Upływu Czasu:

ŁATWY	ŚREDNI	TRUDNY
1	2	3

Zmiany w rozgrywce

Twój przeciwnik gra zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji, z następującymi wyjątkami:

- ▶ Karty przeciwnika pokazują 3 różne **STREFY** umieszczania kości: Pierwsze Piętro (Zarządcy), Drugie Piętro (Dyplomaci) oraz Poza Murami.

W swojej turze przeciwnik dobiera karty ze swojej talii kart akcji do momentu, aż któraś ze wskazanych kości na odpowiednim Moście będzie dostępna. Wtedy:

- ▶ Jeśli przedstawione na karcie pole należy do **STREFY** Pierwszego Piętra Zamku, znajdź dowolne wolne pole z dwoma żetonami Kości tego samego koloru i umieść na nim kość. W przypadku, gdy dostępne jest więcej niż jedno pole z dwoma identycznymi żetonami Kości, weź za przykład pole przedstawione na karcie i umieść kość na pierwszym polu od lewej, które spełnia ten warunek.

Twój przeciwnik wykonuje akcje z ostatniej odkrytej karty. Dodatkowo wykonuje poniższe:

- **ŁATWY**: zdobywa 1 Wpływ i 1 Punkt Klanu.
- **ŚREDNI**: zdobywa Wpływ i Punkty Klanu w liczbie równej numerowi obecnej rundy.
- **TRUDNY**: odkrywa kolejną kartę i wykonuje jej akcje.
- ▶ Jeśli przedstawione na karcie pole nie spełnia powyższego warunku, ale jest dostępne (nie umieszczono na nim jeszcze kości), przenieś kość na to pole i wykonaj akcje ostatniej odkrytej karty, niezależnie od tego, ile musiało zostać odkrytych.
- ▶ Jeśli przedstawione na karcie pole jest niedostępne, ale są wolne pola w tej samej **STREFIE**, przenieś kość na pierwsze dostępne pole po prawej od przedstawionego pola (zataczając koło nawet do pierwszego od lewej, jeśli to konieczne) i wykonaj akcje ostatniej odkrytej karty, niezależnie od tego, ile musiało zostać odkrytych.
- ▶ Jeśli **STREFA** jest zajęta, przenieś kość na obszar Studni i wypłać należne monety.

Następnie:

- **ŁATWY**: Twój przeciwnik zdobywa 1 Wpływ i 1 Punkt Klanu.
- **ŚREDNI**: Twój przeciwnik zdobywa 1 Wpływ i 1 Punkt Klanu. Następnie, jeśli umieszczona w obszarze Studni kość pokazuje nieparzysty wynik, przeciwnik wykonuje akcję przedstawioną w górnej części ostatniej odkrytej karty. Jeśli kość pokazuje parzysty wynik, przeciwnik wykonuje akcję przedstawioną w dolnej części ostatniej odkrytej karty.
- **TRUDNY**: Twój przeciwnik zdobywa Wpływ i Punkty Klanu w liczbie równej obecnemu numerowi rundy. Następnie, jeśli umieszczona w obszarze Studni kość pokazuje nieparzysty wynik, przeciwnik wykonuje akcję przedstawioną w górnej części ostatniej odkrytej karty. Jeśli kość pokazuje parzysty wynik, przeciwnik wykonuje akcję przedstawioną w dolnej części ostatniej odkrytej karty.

Dodatkowe zasady

- Za każdym razem, gdy przeciwnik musi przenieść Dworzanina, a żaden nie jest dostępny, zamiast tego umieszcza Dworzanina przy Bramie Zamku. Jeśli musiałyby przenieść Dworzanina o 2 piętra, a żaden nie byłby dostępny, najpierw umieściłby Dworzanina przy Bramie Zamku, a następnie przeniósł go na pierwsze piętro. Twój przeciwnik jest pierwszy w kolejności tur.
- Podobnie, jeśli przeciwnik musi przenieść Dworzanina do Bram Zamku, a żaden nie jest dostępny, zamiast tego przenosi Dworzanina o 1 piętro Zamku wyżej.
- Po rozpatrzeniu akcji przeciwnika odkładaj odkryte karty na stos kart odrzuconych. Jeśli talia przeciwnika wyczerpie się, potasuj stos kart odrzuconych, aby przygotować nową talię.
- Na początku każdej rundy potasuj karty ze stosu kart odrzuconych z kartami, które pozostały w talii, aby przygotować nową talię.