

Errata

Termin "Dobro" nie odnosi się do ,  i .

 są wliczane podczas obliczania ostatecznego wyniku - dodaj po 1 PZ za każdy 1 Topór pozostający w twoich zasobach.

Kafel Akcji Zbierz powinien zawierać następujący tekst "Otrzymaj Dobra z 1  " zamiast "Otrzymaj Surowce z 1  ".

FAQ oraz często zapominane zasady

PION AKCJI KLANU - W ramach swojej akcji, możesz Wydać 1 , aby przemieścić **przygotowany** pion akcji Klanu na **sąsiadujący** kafel Akcji i **aktywować** akcję tego kafla.

ZAGRYWANIE WSPARC / BUDOWA PÓL - Gdy wykonujesz akcję z kafla Akcji, bądź akcję z efektu karty (zapisaną wielkimi literami), możesz zagrać POJEDYNCZĄ kartę Wsparcia LUB zbudować POJEDYNCZĄ kartę Lokacji o typie Pole. Karty te muszą dokładnie wskazywać w lewym górnym rogu nazwę tej akcji, jako wymaganie/koszt jej zagrania.

Zawsze gdy zadeklarujesz jedną z akcji, lecz przed jej rozpatrzeniem, możesz zagrać POJEDYNCZĄ kartę Wsparcia, LUB zbudować POJEDYNCZĄ Lokację o typie Pole.

Oznacza to, że:

1. Najpierw **deklarujesz** akcję,
2. Następnie (opcjonalnie) zagrywasz **pojedynczą** kartę Wsparcia LUB budujesz **pojedynczą** Lokację o typie Pole.
3. Na koniec wykonujesz **zadeklarowaną** akcję (nawet jeżeli karta Wsparcia przesunęła pion akcji Klanu do innego kafla Akcji).

PRZESUŃ PION - oznacza, że możesz **TYLKO** zmienić pozycję pionu akcji Klanu, **nie aktywując** kafla Akcji, na który go przesuwasz.

Aby łatwiej zapamiętać, że przesunięcie nie jest aktywacją pamiętaj:

"Wydać 1 , aby przesunąć pion akcji Klanu na **sąsiadujący** kafel Akcji i **aktywuj** tę akcję" jest konkretną akcją, którą możesz wykonać - nie jest połączona z żadnymi innymi akcjami.

Zwróć też uwagę, że karty nie wspominają o sąsiedo-

waniu - możesz przesunąć go na dowolny kafel Akcji.

Przykład: Dzięki efektowi karty #22 "Zawody w picciu"

wciąż wykonujesz **zadeklarowaną** akcję WYPŁYŃ (oznacza to, że wykonujesz akcję z kafla Akcji, na której był twój pion przed przesunięciem).

BUDOWA KART PÓL - Gdy dzięki aktywacji akcji wskazanej w lewym górnym rogu, budujesz Lokację o typie Pole, połóż ją w swoim Imperium i otrzymaj wskazane na niej Dobra.

Uwaga: Nie możesz budować Pól za pomocą **efektu** akcji "Skonstruuj, aby Zbudować".

Jeżeli masz Pole, które wymaga "Skonstruowania, aby Zbudować" najpierw deklarujesz akcję SKONSTRUUJ i budujesz to Pole, a następnie aktywujesz zadeklarowaną akcję i budujesz inną Lokację **nie będącą** Polem z twojej ręki.

ODRZUCANIE KART PÓL - Jeżeli dowolny efekt w grze nakaże odrzucenie Pola, a są do niego dołączone ulepszenia, one również muszą zostać odrzucone, jako że nie mają już Pola do którego muszą być dołączone. Musisz je odrzucić nawet wtedy, gdy posiadasz w swoim Imperium inne Pole z takim samym rodzajem Dobra.

BUDOWA KART ULEPSZEŃ PÓL - Je także budujesz dzięki aktywacji Akcji wskazanej w lewym górnym rogu. Podkładasz je pod Pole z tym samym rodzajem Dobra (na przykład: możesz dołączyć ulepszenie Pola z  tylko do Pola z ) i otrzymać Dobro/a **JEDYNI** z ulepszenia, które właśnie zbudowałeś.

Ulepszenia Pól liczą się również jako  Pola, więc możesz wskazać je na potrzeby efektów kart. #77 "Nowa placówka" czy #12 "Farma".

Uwaga: Nie możesz budować ulepszeń Pól za pomocą **efektu** akcji "Skonstruuj, aby Zbudować". Jeżeli

masz ulepszenie Pola, które wymaga "Skonstruowania, aby Zbudować" najpierw **deklarujesz** akcję SKONSTRUJ i budujesz to ulepszenie (podkładając je pod Pole z tym samym rodzajem Dobra), a następnie aktywujesz efekt tego kafla i budujesz inną Lokację **nie będącą** Polem z twojej ręki.

PRZYGOTUJ KARTĘ - Jeżeli efekt nie wskazuje bezpośrednio wyboru karty przeciwnika, **musisz** przygotować kartę w swoim Imperium.

PODBITE WYSPY - Liczą się jak wszystkie inne Lokacje w twoim Imperium.

Uwaga: Możesz przygotować je dzięki efektom takim jak "przygotuj dowolną  w twoim Imperium."

TYPY KART - Gdy rozpatrujesz kartę, która wskazuje na konkretne typy Lokacji w twoim Imperium, a sama ma ten typ, wlicz ją w rozpatrywanie tego efektu (na przykład: karta #25 "Browar" pozwala na otrzymanie co najmniej 1 ).

ZNACZNIKI FRAKCJI

KOMPONENT FRAKCJA	STATEK	ZNACZNIK
KLAN GLENN		
KLAN ULAF		
KLAN PANUK		
KLAN HEIDEL		
KLAN NANURJUKA		
KLAN MACKINNONA		

LIMIT STATKÓW - Żetony Zwykłych Statków znajdujące się w zasobach ogólnych należy traktować jakby była ich nieograniczona liczba - jeżeli zdobywasz Statek dzięki dowolnemu efektowi w grze, a w zasobach nie ma już żetonów Statków użyj dowolnego zamiennika.

Aby zdobyć dodatkowy Statek należy użyć kart takich jak np. #65 "Warsztat Flokiego", czy #207 "Latający Holender".

Statki Klanu znajdujące się w twoich zasobach są ograniczone - po tym, gdy położysz wszystkie swoje Statki na Planszy Wypraw, nie możesz przeprowadzić już akcji Wyptuń (chyba, że wrócą one do twoich zasobów dzięki efektowi karty, np. #57 "Walkiria").

(więcej o 3. Statku Klanu Ulafa w sekcji "Klan Ulafa")

(więcej o Zwykłych Statkach w sekcji "karty Wysp")

ROZPATRYWANIE WIERZCHNIEJ WYSPY ZE STOSU

- Gdy dobierasz zakrytą kartę Wyspy, decydujesz, czy ją Splądrować, czy Podbić (w przypadku drugiej opcji musisz mieć oczywiście przypisany  po obejrzeniu jej.

ZŁOTO (nie będące samo w sobie Surowcem) może być użyte jako:

- > Surowiec do użycia Akcji,
- > Surowiec do zbudowania Lokacji (standardowym sposobem),
- > , gdy Wyptyniesz,
- > , gdy przesuwasz pion akcji Klanu na sąsiadujący kafl i aktywujesz go,
- > **Nie może być użyte jako przypisany Surowiec konkretnego rodzaju.**

ROBOTNIK NINJA - Stanowi akcent humorystyczny (tzw. "easter egg") i nie pełni żadnej funkcji mechanicznej w grze.

KLARYFIKACJA KART

KLAN HEIDELA

PRZYGOTOWANE KARTY Z PRZYPISANYMI ROBOTNIKAMI - Możesz normalnie ich używać, nawet jeżeli są już do nich przypisani Robotnicy (sprawi to, że po prostu więcej Robotników będzie przypisanych do danej karty).

PRZYPISYWANIE ROBOTNIKÓW - zawsze gdy efekt karty nakazuje ci przypisać Robotnika, musisz przypisać go do tej karty.

UWALNIANIE ROBOTNIKÓW - Gdy efekt karty pozwala ci na uwolnienie Robotników, możesz uwolnić ich z dowolnej liczby kart w twoim Imperium.

Przykład: Używając karty #21 "Zawody w piciu" możesz uwolnić 2 Robotników, przypisanych do tej karty oraz 1 Robotnika, którego masz przypisanego do karty #29 "Poprawiny".

"4, 5, 6 PRZYGOTOWANIA DO FESTIWALU, "10, 11, 12 FARMA - Otrzymywanie Surowców z tych kart nie jest traktowane jako Zebranie - Musisz wybrać 2 karty o typie Pole (w tym możesz wybrać karty ulepszeń Pól) i z każdej z nich otrzymać 1 przedstawiony na niej Surowiec (niezależnie od liczby Surowców wskazanych na karcie). Co za tym idzie, gdy wybierzesz Pole z ulepszeniami, nie zapewnia ono żadnych dodatkowych Surowców.

Przykład: W twoim Imperium posiadasz karty: #1 "Las" i #3 "Pastwisko" z ulepszeniem #28 "Nowe pastwisko". Używając #12 "Farma" możesz wybrać #3 "Pastwisko" i #1 "Las", aby otrzymać 1 🍄 i 1 🌾.

Mógłbyś też wybrać #3 "Pastwisko" i #28 "Nowe pastwisko", aby otrzymać 2 🍄.

"21, 22 ZAWODY W PICIU - Możesz **JEDYNI** przesunąć pion akcji Klanu, **nie aktywując** Akcji kafla, na który się przesunąłeś. (Więcej o przesunięciu pionu w sekcji FAQ).

Możesz uwolnić Robotników z dowolnej liczby kart w twoim Imperium.

"25 BROWAR - Jeśli wybierzesz otrzymanie 🍷 wliczasz typ lokacji Browar.

"29 POPRAWINY - Możesz przygotować Podbite Wyspy.

KLAN ULFA

3. STATEK - Podczas przygotowania gry weź tylko 2 Statki, trzeci z nich otrzymujesz dzięki efektowi karty #65 "Warsztat Flokiego" (opisanej poniżej).

"50, 51 TROFEA ŁOWIECKIE Używając jej efektu możesz wybrać:

- A) Wydać 1 🧑, aby otrzymać 1 🏹
LUB
- B) Wydać 1 🧑, aby otrzymać 1 🐾 i 1 ⭐.

"56, 57 WALKIRIA, "37, 38, 39 SZYBKA NAPAŚĆ - Aby je rozpatrzyć musisz posiadać Statek na Planszy Wypraw (z przypisaną 🐾 lub/i 🏹 jeśli potrzebne). Po rozpatrzeniu, Statek wraca do twojej puli i możesz ponownie użyć go w tej rundzie.

"62 BIAŁY DONŻON - Możesz podwójnie rozpatrzyć jedynie Lokacje z Akcją, i musisz rozpatrzyć je natychmiast, jedna po drugiej.

Rozpatrzenie efektu dwa razy oznacza, że wydanie Dóbr również rozpatrujesz dwa razy ("wydaj..." jest częścią efektu karty).

Przykład: Chcesz rozpatrzyć #204 "Tereny Kultystów" dwa razy, musisz więc wydać 2 🧑, aby otrzymać 2 🏆.

"65 WARSZTAT FLOKIEGO - otrzymujesz swój 3. Statek.

Jeżeli będziesz musiał przetasować stos kart odrzuconych i dzięki temu ponownie masz możliwość zagrania "Warsztatu Flokiego" otrzymujesz 4. Statek - możesz wziąć Zwykły Statek jako zamiennik.

KLAN NANURJUKA

*67 JAGÓDKOWE KRZEWY, *68 POŁÓW WIELORYBÓW, *69 ZŁOŻA KRYSZTAŁÓW (STARTOWE POLA)

Jeżeli weźmiesz je z powrotem na rękę, nie masz możliwości ponownego ich zbudowania.

*76, 77, 78 NOWA PLACÓWKA, * 79, 80 EKSPEDYCJA

- Używając ich zdolności możesz wybrać karty ulepszeń Pól. (Jeżeli jednak wybierzesz Pole, nie wybierając jego ulepszeń, wciąż zostaną one odrzucone, ponieważ nie mają Pola do którego muszą być dołączone).

***95 WZMOŻONY WYSIŁEK** - Jeżeli zbudujesz tę kartę używając efektu akcji Skonstruuj, możesz zagrać pojedynczą kartę Wsparcia / zbudować pojedyncze Pole z wymaganiem "Skonstruuj, aby Zbudować", a następnie, po zbudowaniu Lokacji "Wzmożony wysiłek", zagrać pojedynczą kartę Wsparcia zbudować pojedyncze Pole z wymaganiem wybranej przez ciebie akcji napisanej wielkimi literami.

KLAN PANUK

***107, 108 FUNDAMENTY** - Nie musisz wydawać Dóbr, aby zbudować dobraną kartę.

***109, 110 FESTIWAL ŚNIEGU** - Nie możesz przygotować Podbitych Wysp (ponieważ nie posiadają one żadnego Typu).

***117 PRZYJAZNY KRAKEN** - Możesz przypisać otrzymaną  lub/i , gdy rozpatrujesz tę akcję Wypłynięcia (więcej o kolejności zagrywania kart Wsparć i Pól w sekcji FAQ).

***119 PRZEPOWIEDNIA** - Możesz **JEDYNI**e przesunąć pion akcji Klanu, **nie** aktywuje on kafla Akcji, na który jest przesunięty (więcej o przesunięciu pionu w sekcji FAQ).

***123 SOLIDNE LODOWE KONSTRUKCJE** - Nawet jeżeli Lokacja posiada więcej  w koszczie, otrzymujesz 1  za użycie Cechy, nie za każdy  który wydajesz.

Przykład: Aby zbudować #125 "Lodowe mury" możesz wydać 2  / 1  i 1  / 2 . Niezależnie od liczby wydanych , które wydasz zamiast , otrzymujesz 1 .

***128 PODARUNEK** - Możesz przygotować Podbite Wyspy.

KLAN MACKINNONA

PAMIĘTAJ:

1) ZŁOTO  jest Dobrem, nie Surowcem samym w sobie, i nie może być użyte do przypisania Surowca konkretnego rodzaju do aktywacji efektu kart z MAGAZYNEM.

2) MAGAZYN - Otrzymujesz Dobra na końcu fazy Wypatrywania za posiadanie odpowiedniej liczby Dóbr przypisanych do karty. Niektóre z kart dadzą ci wybór Dóbr, które możesz otrzymać. Jeżeli otrzymujesz 2 lub więcej Dóbr, możesz otrzymać je w dowolnej kombinacji.

Przykład: Tekst na karcie mówi: "MAGAZYN: 2  : 1  / 1 ". Oznacza to, że za każde 2  Przypisane do tej karty otrzymujesz 1  lub 1 . Jeżeli masz Przypisane 5 , na koniec fazy Wypatrywania możesz otrzymać: 2 ; 2 ; 1  i 1 .

*139, 140, 141 PRZECENY

Zgodnie z "Erratą Dóbr," nie wliczasz #158 Aresztu do  z Dobrami.

*147, 148 POSZUKIWACZE

Zgodnie z "Erratą Dóbr," nie możesz uwalniać  z #158 Aresztu. Przykład: Masz 2  przypisane do #135 "Bank królewski". Używając "Poszukiwaczy" uwalniasz 1  z "Banku królewskiego" i otrzymujesz 1  z zasobów ogólnych - dzięki temu łącznie do twoich zasobów trafiają 2  (jedno uwolnione i jedno otrzymane).

***151, 152 UMOWA HANDLOWA** - Nie musisz wybierać wyczerpanej karty , możesz wybrać przygotowaną. Zgodnie z "Erratą Dóbr," nie możesz uwalniać  z #158 Aresztu.

*157 BANK MORSKI

Zgodnie z "Erratą Dóbr," nie możesz przypisywać , czy  do Banku Morskiego.

***160 PLANISTA** - Używając efektu akcji Skonstruuj możesz zbudować kartę, którą wzięłeś na rękę używając zdolności Planisty (więcej o kolejności zagrywania kart Wsparć i Pól w sekcji FAQ).

*161 DZIESIĘCINA

Zgodnie z "Erratą Dóbr," nie możesz wliczać  z #158 Aresztu.

Przykład: W swoim Imperium posiadasz 2 Lokacje z typem .

Jedną z nich jest #157 "Bank morski" z przypisanymi 2 , drugim jest #153 "Zaopatrzenie" z przypisanymi 3 . Gdy zagrywasz "Dziesięcinę" otrzymujesz 2  / 1  i 1 .

***162 NOWY REGION** - Możesz przypisać otrzymany , gdy rozpatrujesz akcję Wypłyn (więcej o kolejności zagrywania kart Wsparć i Pól w sekcji FAQ).

*163 STATKI HANDLOWE

Przykład: Podczas fazy Wyprawy Płądrujesz #200 "Wybrzeże wraków" i otrzymujesz 2  i 1 . Decydujesz się natychmiast przypisać 1 z otrzymanych 1  do Lokacji #159 "Tartak", którą masz zbudowaną w swoim Imperium. Pozostałe 1  trafia do twoich zasobów i otrzymujesz 1  (przesuń swój znaczek Klanu).

KLAN GLENNA

KOPIE

Są traktowane, prawie identycznie jak karty do których są dołączone - traktuj je jakby miały tą samą nazwę, zdolność oraz typ - "prawie" ponieważ efekty dotyczące Kopii wciąż na nie oddziałują (na przykład #181 "Nadgodziny", czy #192 "Wyspa wielkanocna"). Podczas fazy Czyszczenia standardowo przygotuj je.

Przykład: Gdy posiadasz #172 "Jeźdźcy Potworów" dołączoną do #189 "Zatoka Stuarta", traktujesz to praktycznie tak, jakbyś miał w swoim Imperium dwie Lokacje "Zatoka Stuarta"- aby aktywować dołączoną Lokację "Jeźdźcy Potworów" (niezależnie od tego czy "Zatoka Stuarta" jest wyczerpana) musisz wydać 1  i 1 , aby ZEBRAĆ.

Jeżeli wybudujesz Kopię i dołączysz ją do Lokacji z bonusem za zbudowanie, otrzymujesz dany bonus (jednak jeżeli tylko przesuwasz Kopię dzięki zdolności #192 "Wyspa Wielkanocna" nie otrzymujesz bonusu).

Możesz dołączyć wiele Kopii do pojedynczej Lokacji.

Jeżeli dowolny efekt sprawi, że będziesz musiał odrzucić Lokację z dołączoną Kopią / Kopiami pozostają one w twoim Imperium, lecz NIE kopią już

efektów. (Pozostaje im jedynie ich własna nazwa, typ i zdolność). Oznacza to, że mogą być odrzucone, przesunięte dzięki karcie #192 "Wyspa Wielkanocna" i zapewniają  na koniec gry.

***175 OKOLICZNA ŁODZIARNIA** - Może być traktowana jako karta Pola lub karta ulepszenia Pola. Gdy ją budujesz, zdecyduj czy chcesz zbudować ją jako Pole, czy dodać ją do już zbudowanego Pola z .

***184 ROZDROŻA** - Nie możesz zagrać #195 "Mistyczne ziemie" czy #198 "Robinson" używając zdolności Rozdroży (jako że są one właściwie Lokacjami).

***188 STOCZNIA** - Musisz odrzucić kartę z twojego Imperium.

Dodane karty nie liczą się jako Podbite, nie otrzymujesz więc żadnego bonusu z efektów takich jak "Gdy Podbijesz". Możesz odrzucić Kopię. Jeżeli karta którą odrzuciłeś posiadała Kopie, tracą one kopiowane efekty, jednak pozostają w twoim Imperium i możesz przesunąć je dzięki zdolności #192 "Wyspa Wielkanocna".

*192 WYSPA WIELKANOCNA

Przykład: Chcesz przesunąć #173 "Przybrzeżna forteca" z #186 "Pchli targ", musisz więc dołączyć ją do innej lokacji z typem  jak chociażby #179 "Zawody".

***195 MISTYCZNE ZIEMIE** - Możesz dołączyć ją do dowolnej karty w twoim Imperium, w tym Podbitej Wyspy czy kart Pól - zważ jednak, że jeżeli dołączysz ją do karty Pola, staje się ona osobnym Polem, nie jego ulepszeniem - otrzymujesz Surowce, które zapewnia jako standardowe Pole. Jeżeli Kopiujesz ulepszenie karty Pola, traktuj ją jako kolejne ulepszenie dołączone do danego Pola - gdy Zbierasz z tego Pola otrzymujesz także Dobro / Dobra zapewniane przez skopiowane ulepszenie.

***195 MISTYCZNE ZIEMIE, *198 ROBINSON** - Obie są traktowane jako Lokacje (traktuj je jakby miały w lewym górnym rogu "aby Zbudować" zamiast "aby Zagrać"). Tak jak Lokacje o typie Pole nie możesz zbudować ich dzięki efektowi akcji Skonstruuuj.

KLAN SAIKORO

***260, 261, 262 WIZYTA, *263, 263, 265 WYMIANA PODARKÓW, *273, 274 ŁAPÓWKA, *281 BAR SUSHI, *282 WYPOŻYCZALNIA ROWERÓW, *283, 284 DOM GEJSZ**

INTERAKCJA Z PRZECIWNIKAMI - Nie możesz wchodzić w żadną interakcję (używać jego kart, wymieniać się, ani przekazywać) z graczem który już spasował.

***257, 258, 259 ZWIEDZAJĄC OKOLICĘ** - Możesz zagrać (#268, 269) Jadłodajnie tuż po zagraniu Zwiedzania Okolicy.

***273, 274 ŁAPÓWKA** - Możesz wybrać przekazanie twojemu przeciwnikowi 🍌 zamiast 🍎. Kiedy użyjesz jego karty wyczerp zarówno Łapówkę jak i kartę, której użyłeś.

***277 NOWY PRZYWÓDCA** - Możesz JEDYNIE przesunąć pion akcji Klanu, nie aktywując Akcji kafla, na który się przesuwasz. (Więcej o przesunięciu pionu w sekcji FAQ).

***282 WYPOŻYCZALNIA ROWERÓW** - Odwrócenie pionu akcji Klanu przeciwnika nie aktywuje kafelka, na którym się znajduje. Pozwala jedynie na ponowne użycie go (jeżeli przeciwnik zdecyduje się użyć akcji wydając 1 🍎, aby poruszyć pion na sąsiadujący kafelek i aktywować go)

KARTY WYSP

***207 LATAJĄCY HOLENDER** - Otrzymujesz 1 Zwykły Statek - jeżeli poprzez przetasowanie kart i tworzenie nowych talii zabraknie żetonów Zwykłych statków, użyj dowolnego zamiennika (liczba tych komponentów w zasobach ogólnych jest traktowana jako nieograniczona).

***208 NAWIEDZONA WYSPA** - Kiedy Podbijesz "Nawiedzoną wyspę" również otrzymujesz 1 🍌.

***209 TRÓJKĄT BERMUDZKI** - Możesz przygotować Podbite Wyspy.

***216 WYSPA JURAJSKA** - Możesz JEDYNIE przesunąć pion akcji Klanu, **nie** aktywując Akcji kafla, na który się przesuwasz. (Więcej o przesunięciu pionu w sekcji FAQ).

***217 WYSPA OWCZA** - możesz przygotować Podbite Wyspy.

***218 SPICHLERZ** - Otrzymywanie Surowców z kart nie jest traktowane jako Zebranie - Musisz wybrać 3 Lokacje o typie Pole (w tym możesz wybrać karty ulepszeń Pól) i z każdej z nich otrzymać 1 przedstawiony na niej Surowiec (niezależnie od liczby Surowców wskazanych na karcie). Co za tym idzie, gdy wybierzesz Pole z ulepszeniami, nie zapewnia ono żadnych dodatkowych Surowców.

Przykład: W twoim Imperium posiadasz karty: # "Las" i #3 "Pastwisko" z ulepszeniem #28 "Nowe pastwisko". Używając "Spichlerza" możesz wybrać #3 "Pastwisko", #28 "Nowe pastwisko" i #1 "Las", aby otrzymać 2 🍄 i 1 🍷.

IMPERIAL SETTLERS Empires of the North

TRYB SOLO

KOSZT KAFLI AKCJI I AKCJI ZAPISANYCH NA

KARTACH WIELKIMI LITERAMI - Gdy używasz akcji zapisanych na kartach wielkimi literami, nie płacisz kosztu, nawet jeżeli jest on przedstawiony na kaflu Akcji.

*187 UPROWADZENIE WIELBŁĄDÓW

Podczas rozgrywki solo:

Weź talię dowolnego innego Klanu i połóż ją awersami do góry, tak jakby była stosem kart odrzuconych przeciwnika.

NADCHODZI ZIMA

Możesz użyć kart takich jak #29 "Poprawiny" ("Akcja: Przypisz 1 , aby przygotować dowolną  w twoim Imperium."), aby przygotować Pola, wyczerpane przez efekty wydarzeń #3 i #5.

PIRACKA KRYJÓWKA

Nie otrzymujesz "bonusów za zbudowanie" z Wysp dodanych podczas przygotowania.

KLAN SAIKORO TRYB SOLO

Przed grą wybierz Klan przeciwnika i połóż jego Startowe  na stole. Następnie weź talię tego Klanu i usuń z niej wszystkie karty poza  Akcji, z których możesz skorzystać, przetasuj je i połóż obok Startowych . Usunięte karty odłóż do pudełka. Połóż znacznik Klanu przeciwnika na obecnej wartości progu punktów zwycięstwa - będzie się on podnosić w ciągu gry.

Podczas fazy Wypatrywania odkryj 5 kart z talii przeciwnika w dwóch rzędach: 2 przygotowane  w górnym i 3 wyczerpane w dolnym. Są to karty z którymi możesz wchodzić w interakcje podczas gry. Dobierz 1  mniej za każdą parę  obok talii przeciwnika (wybierasz rząd), a następnie zwróć te  do zasobów ogólnych.

Podczas fazy Akcji, gdy używasz:

*260, 261, 262 WIZYTA

Gdy używasz Wizyty, aby otrzymać 1 Surowiec, obróć wybrany  - staje się ono niedostępne do końca rundy.

*263, 264, 265 WYMIANA PODARKÓW

Możesz wziąć Surowiec z zasobów ogólnych odpowiadający dowolnemu Startowemu  przeciwnika. Jeżeli to zrobisz, połóż  z zasobów ogólnych obok talii przeciwnika.

*273, 274 ŁAPÓWKA

Jeżeli przekażesz przeciwnikowi , połóż je obok talii przeciwnika.

*281 BAR SUSHI

Jeżeli przekażesz przeciwnikowi , połóż je obok talii przeciwnika.

*282 WYPOŻYCZALNIA ROWERÓW

Gdy jej użyjesz, połóż  z zasobów ogólnych obok talii przeciwnika i obróć wybrane  - staje się ono niedostępne do końca rundy (nie możesz użyć Wypożyczalni Rowerów, jeżeli nie masz  do obrócenia).

Podczas fazy Czyszczenia, odwróć spowrotem wszystkie , wtasuj wszystkie odkryte  Akcji do talii przeciwnika i podnieś próg punktów zwycięstwa o 1 za każdą parę  obok talii przeciwnika.