

HALLOWEENOWY SPECJAŁ

GRANICZY PODZIEMNE IMPERIUM

W ten jeden wieczór w roku praca w kopalni ustaje. Mówi się, że lepiej nie być pod ziemią po zapadnięciu zmroku, jeśli chcemy wrócić kiedyś na powierzchnię. Ale kiedy rodzice siedzą w domach, na ulice wybiegają dzieciaki. Japończycy dają im mochi, Egipcjanie baklawe, a Barbarzyńcy orzechy w miodzie. Tego dnia nawet Szkoci otwierają swoje serca i obdarowują przebiezańców małutkimi marcepanowymi serduszkami.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY:







Przygotuj grę jak zwykle, z następującymi zmianami:

1. Nie używaj żadnej planszy Postępu. Zamiast nich połóż tę plansztkę z okrągłym torem Postępu na środku stołu.






Umieść swój znacznik Postępu na .

2. Przygotuj materiałowy woreczek albo dowolny inny nieprzezroczysty pojemnik. Wrzuć do niego wszystkie znaczniki Punktów Zwycięstwa.

ZMIANY W ZASADACH:

- Gdy efekt nakazuje ci Awansować, porusz swój znacznik na torze Postępu w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Możesz ukończyć pełny okrąg wielokrotnie w trakcie rozgrywki.
- Ignoruj wszystkie efekty odnoszące się do plansz Postępu, o ile nie mogą one zostać rozpatrzone, gdy plansze nie są fizycznie obecne w grze. Gdy dobierzesz kartę z takim efektem, zastąp ją inną kartą (**Uwaga: Ta zasada odnosi się także do kart Wydarzeń**).
- Gdy zdobywasz , wylosuj z woreczka wskazaną liczbę znaczników Punktów Zwycięstwa. Losuj kolejno po jednym znaczniku.  to miętówki, a  to krówki ciagutki, które musisz zbierać w trakcie gry.  to cukierki lukrecjowe - po ich dobraniu, natychmiast zwróć je do worka.
- Na torze Postępu jest przedstawiony nowy efekt: Usuń X . Gdy rozpatrujesz ten efekt, usuń z worka wskazaną liczbę .
- Po prawej jest przedstawiony specjalny efekt. Rozpatruj go tak, jakby był nadrukowany na planszy Powierzchni, zamiast jednego z 3 podstawowych efektów.

CEL SCENARIUSZA:

W tym Scenariuszu nie zbierasz . Na koniec gry wypełnione  nie przynoszą . Na koniec gry podlicz, ile posiadasz  oraz . Niższa wartość to twój wynik końcowy. Porównaj go z tabelą poniżej.

	Ranga
≤4	Lepka Rączka
5-6	Kopacz Łamiszczykowy
7-8	Inżynier Mordoklejkowy
9-10	Weteran Pańskiej Skórki
11+	Mistrz Cukierniczy

