



ERA EKSPERTÓW

WYNAŁAZCY ZNAJĄ POŁUDNIOWEGO TYGRYSU

WPROWADZENIE

Rozszerzenie *Era Ekspertów* do gry *Wynalazcy znad Południowego Tygrysu* dotyczy czasów, gdy wielkie umysły z całego znanego świata wciąż czynią Dom Mądrości swoim domem. To wiek specjalistów. Błyskotliwi myśliciele i mistrzowie projektowania przybywają z nowymi wynalazkami, by zadziwić mieszkańców naszego wspaniałego miasta. Dla tych, którzy pragną zostawić po sobie ślad, nadszedł czas na stworzenie najdonioślejszych urzędzeń.

Projekt gry: Shem Phillips oraz S J Macdonald
Ilustracje: Mihajlo Dimitrievski
Projekt graficzny i układ: Shem Phillips

Wersja polska: Zespół Portal Games
Tłumaczenie: Paweł Imperowicz
Redakcja: Marcin Zalewski
Skład: Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Karola Waszaka.

PORTAL GAMES. PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
e-mail: portal@portalgames.pl

© 2025 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)
Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2024 Garphill Games.
www.garphill.com

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przed umieszczeniem waszych Początkowych Warsztatów, rozdajcie każdemu graczowi 3 losowe plansze Postaci. Każdy gracz musi wybrać jedną, którą umieszcza po prawej stronie swojej planszy Gracza. Pozostałe plansze odłóżcie do pudełka. Gracze otrzymują także związany z wybraną Postacią kafelek Warsztatu, który umieszczają przed albo po swoim kafelku Początkowego Warsztatu.

Mogą one leżeć w tym samym rzędzie (*płatąc 1 Srebrnik za umieszczenie drugiego kafelka*) albo w różnych rzędach. Wszystkie zasady właściwe dla danej Postaci znajdują się na rewersie jej planszy Postaci.



12 plansz Postaci



1 kafelek Laboratorium



6 Szarych kafelków Pomysłu



12 kafelków Warsztatu



1 Czarny Namiot



1 Uczeń



1 kafelek Kości Uniwersalnych



1 znacznik Mecenatu



1 Muzyk

Trzy Rundy

Z rozszerzenia *Era Ekspertów* do gry *Wynalazcy znad Południowego Tygrysu* można korzystać tylko podczas rozgrywek składających się z trzech rund. Zamiast umieszczać Namiot najbardziej z lewej na swojej karcie Przygotowania, gracze muszą umieścić go na górnym polu swojej planszy Postaci, wykonując wszystkie wskazane tam kroki. Po zakończeniu Przygotowania do rozgrywki, karty Przygotowania należy odłożyć do pudełka.

Zasady dla 1-2 graczy

Podczas Przygotowania do rozgrywki odkryjcie 1 dodatkową kartę Figuranta, poruszając jego Statek i dodając wskazane 3 Wpływy.

Zasady rozgrywek Solo

Stosuj wszystkie oryginalne zasady, ale skróć rozgrywkę do 3 rund. Użyj również Celów zgodnie z opisem poniżej. Zastosuj zasady trudniejszego wariantu (3 dodatkowe Srebrniki podczas Przygotowania do rozgrywki oraz po 1 Wpływie więcej każdego koloru, a także w każdej rundzie o 1 kartę Planu każdego typu więcej). Umieść Namiot przeciwnika na pierwszym polu środkowej sekcji Namiotów, dając mu natychmiast 1 Czarny Wpływ. Wprowadź do gry Opublikowany Wynalazek wraz z 1 losową kartą Wynalazku i kafelkiem Neutralnego Pomysłu. Umieść Wpływy swojego przeciwnika, aby zaznaczyć go jako Budującego i Publikującego. Podczas tworzenia talii kart Planu przeciwnika pomiń rundę 1. Oznacza to, że powinien używać:

- Runda 1 = 6 kart Planu Kości + 3 karty Planu Robotnika
- Runda 2 = 6 kart Planu Kości + 4 karty Planu Robotnika
- Runda 3 = 7 kart Planu Kości + 4 karty Planu Robotnika

Nowe Cele

Sposób osiągnięcia Celów został nieco zmieniony. Wcześniej, po osiągnięciu kolejnego Celu, gracze natychmiast przesuwali swój Namiot w dół na karcie Przygotowania. Teraz, zamiast tego, gracze mogą to robić w dowolnym momencie. Należy to traktować jak każdą inną akcją darmową, którą mogą wykonać w swojej turze.