An illustration of a woman with a serious expression, wearing a light-colored headscarf and a brown, textured robe. She is sitting and reading an open book with handwritten text. The background is a warm, golden-yellow glow with hanging green plants. Stacks of books are visible on the left and right sides of the frame.

# KONDYCJA KSIĄG

## MĘDRCY ZNAD POŁUDNIOWEGO TYGRYSU

PROJEKT GRY: SHEM PHILLIPS ORAZ S J MACDONALD  
ILUSTRACJE: MIHAJLO DIMITRIEVSKI  
PROJEKT GRAFICZNY I UKŁAD: SHEM PHILLIPS

TŁUMACZENIE: PAWEŁ IMPEROWICZ  
REDAKCJA: MARCIN ZALEWSKI  
SKŁAD: RADOŚLAW DAWID



*Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: [portalgames.pl/pl/reklamacje/](https://portalgames.pl/pl/reklamacje/)*

*Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/medrcy-znad-poludniowego-tygrysu>*

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

# WPROWADZENIE

W rozszerzeniu *Kondycja Ksiąg* do gry *Mędracy znad Południowego Tygrysu*, Kalif nakazał przyłożenie większej wagi do nauki medycyny. Lekarze ze wszystkich stron przybywają z księgami i zwojami, chcąc podzielić się swoimi najnowszymi odkryciami. Przy tak gwałtownym napływie wiedzy i zrozumienia, chyba nie było lepszego czasu, aby zacząć publikować nasze najnowsze ustalenia we wszystkich dziedzinach nauki.

## KOMPONENTY



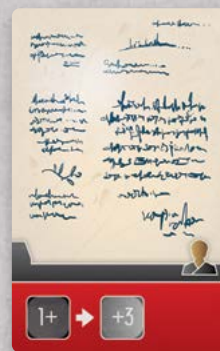
1 rozszerzenie planszy Głównej



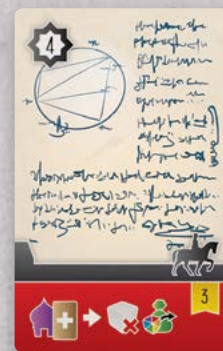
1 karta  
Początkowego  
Tłumacza



16 kart  
Tłumacza



4 karty  
Początkowej  
Strony



52 karty Strony



6 kart Zwoju



12 kart Akcji



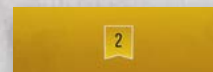
4 kafelki Opisu  
Rzędu



30 16 Czarnych  
znaczników Kości  
PD



4 znaczniki Badań



16 kafelków  
Premii Rzędu

# PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przygotujcie rozgrywkę w *Mędrców nad Południowego Tygrysu* zgodnie z zasadami zawartymi w instrukcji gry podstawowej, wprowadzając następujące zmiany:

1. Umieście rozszerzenie planszy Głównej z prawej strony planszy Głównej z gry podstawowej, a wszystkie znaczniki Punktów Doświadczenia (PD) oraz Czarne Kości umieście w Zasobach Głównych.
2. Wtasujcie nową kartę Początkowego Tłumacza, wszystkie karty Tłumacza oraz wszystkie karty Zwoju do odpowiednich talii.
3. Potasujcie 8 ulepszonych kart Akcji (z szarymi rewersami), a następnie dobierzcie 6 z nich i umieście je odkryte nad rozszerzeniem planszy Głównej. Ułóżcie je w 2 rzędach po 3 karty. Na każdej karcie w górnym rzędzie umieście po 1 znaczniku PD, a na każdej w dolnym rzędzie – po 2 znaczniki PD. Pozostałe 2 ulepszone karty Akcji odłóżcie do pudełka.
4. Na pole „3” każdego z 7 torów Badań umieście po 1 znaczniku PD. Na pierwszym polu karty Kalifa umieście po 1 znaczniku PD za każdego gracza.
5. Potasujcie 52 karty Strony, tworząc zakrytą talię dobierania i umieście ją w pobliżu rozszerzenia planszy Głównej. Dobierzcie z tej talii 6 wierzchnich kart i umieście je odkryte na 6 polach Książ na rozszerzeniu planszy Głównej.
6. Rozdajcie każdemu z graczy:
  - Jego nową kartę Akcji, którą dodaje do swojej ręki kart Akcji.
  - Jego dodatkowy znacznik Badań, który umieszcza na polu „0” toru Badań Medycyny (czarny).
  - 1 Czarną Kość, którą dodaje do swojego woreczka (przed wybraniem karty Początkowego Tłumacza i kart Zasobu).
  - 1 znacznik PD z Zasobów Głównych.
  - 1 kartę Początkowej Strony, 1 kafelek Opisu Rzędu oraz po jednym kafelku Premii Rzędu każdego rodzaju. Te komponenty gracz umieszcza pod swoją planszą Gracza, zgodnie z poniższą ilustracją:



Należy zwrócić uwagę na kolejność, w jakiej kafelki Premii Rzędu muszą zostać ułożone od góry do dołu.



Czarne Kości to nowy rodzaj Kości w grze. Każdy gracz rozpoczyna z 1 Czarną Kością w swoim woreczku i może zdobyć ich więcej w trakcie rozgrywki. Mają one następujące cechy:

- Kolor Czarny ma priorytet nad wszystkimi innymi kolorami. Nawet jeśli zostaną sparowane z Kością pochodną do wykonania Akcji, ta Akcja będzie Czarna.
- Podobnie jak Kości pochodne, mają wartości 4, 4, 5, 5, 6 i 6.
- Ich kolor może być zmieniony przez Robotników, tak jak każdej innej Kości.
- Przy obliczaniu Sumy Kości gracza, uznawane są za Kości kolorowe.
- Jeśli gracz miałby zdobyć Czarną Kość, ale w Zasobach Głównych nie byłoby już żadnej, zamiast tego może zdobyć Kość podstawową albo zniszczyć Białą Kość.

## ULEPSZONE KARTY AKCJI



Za każdym razem, gdy gracz uzyskuje ten efekt, może ulepszyć jedną ze swoich kart Akcji. Jak sama nazwa wskazuje, ulepszone karty Akcji są usprawnionymi wersjami standardowych kart Akcji, z którymi każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę. Podczas zdobywania ulepszonej karty Akcji, gracz musi wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Wymienić dowolną dostępną ulepszoną kartę Akcji z jego własną kartą Akcji.
  - Musi to być pasująca karta Akcji (*nie można oddać karty Matematyki, by zdobyć drugą kartę Fizyki*).
  - Karta Akcji gracza zostaje umieszczona zakryta na tym samym polu Akcji, z którego zabrano wybraną ulepszoną kartę Akcji.
  - Ulepszona karta Akcji zostaje przeniesiona w miejsce, z którego pochodziła karta Akcji gracza. Może to być jego ręka albo nawet plansza Gracza, jeśli karta znajdowała się tam po wcześniejszej Akcji. Wszystkie Kości lub Robotnicy, którzy znajdowali się na tej karcie Akcji, powinni zostać zwrócenii na swoje pierwotne miejsce na tym gnieździe Akcji.
2. Zyskać wszystkie znaczniki PD, które były na ulepszonej karcie Akcji.



Na stronie 15 znajdziesz dalsze wyjaśnienia tych zasad.



PD (skrót od zwrotu: Punkty Doświadczenia) to nowy zasób, który gracze mogą zyskiwać i wydawać w trakcie rozgrywki. Zapas znaczników PD uważa się za nieograniczony. Jeśli w dowolnym momencie skończą się znaczniki PD, użyjcie dowolnych zamienników.

## KARTY STRONY



Karty Strony to nowy rodzaj karty, który reprezentuje opublikowane dzieła naukowe. Za każdym razem, gdy gracz zyskuje ten efekt, mogą zyskać 1 kartę Strony albo 2 znaczniki PD (przypomnienie o tej alternatywie znajduje się nad torem Badań Medycyny).

Na rozszerzeniu planszy Głównej znajdują się 3 Księgi, każda z 2 polami na kartę Strony. Aby zyskać daną kartę Strony, gracz musi wydać wskazaną liczbę znaczników PD, widoczną w lewym górnym rogu wybranej karty. Jeśli w danej Księdze jest tylko 1 karta Strony, koszt tej karty jest pomniejszony o 1 znacznik PD.

Po zyskaniu karty Strony, gracz musi najpierw zapłacić wszystkie wymagane koszty, zanim wsunie tę kartę Strony pod swoją planszę Gracza, podobnie jak to ma miejsce w przypadku Spłaconych Tłumaczy. Karty Strony z czerwonym tłem na dole karty można umieszczać tylko pod określonymi gniazdami Akcji (należy zwrócić uwagę na ikonę po prawej nad polem z czerwonym tłem). Karty Strony z polem ze złotym tłem można umieszczać pod dowolnym gniazdem Akcji.

- Jeśli na żadnym polu na kartę Strony danej Księgi nie ma karty, należy umieścić na nich po 1 nowej karcie Strony z wierzchu talii.
- Jeśli na polach na kartę Strony na każdej z trzech Ksiąg znajduje się tylko po 1 karcie Strony, należy wypełnić wszystkie puste pola nowymi kartami Strony z wierzchu talii.

Wsunięte karty Strony z polem z czerwonym tłem zapewniają unikalne zdolności, podobnie jak Spłaceni Tłumacze. Te z polem ze złotym tłem zapewniają efekty na koniec gry.

Gracze nie mogą umieszczać Wpływu na kartach Strony.



## WERBUNEK



Jeśli gracze wykonują akcję Werbunku z użyciem Czarnej Kości, wartość tej akcji wzrasta o 3. Przypomnienie tej zdolności znajduje się na ich karcie Początkowej Strony.

Gracze mogą także Zatrudnić Tłumaczy w Pokoju 11. Kosztuje to 4 Srebrniki i pozwala graczom zyskać 1 kartę Strony albo 2 znaczniki PD (*przypomnienie o tej alternatywie znajduje się nad torem Badań Medycyny*).



## DOSTARCZENIE



Jeśli gracze wykonują akcję Dostarczenia z użyciem Czarnej Kości, zdobywają 1 znacznik PD, jeśli zatrzymują się na albo przechodzą przez znacznik Neutralny. Samo rozpoczęcie na polu ze znacznikiem Neutralnym nie zapewnia żadnego znacznika PD.

Jeśli gracze Dostarczą kartę Zwoju Medycyny, awansują na torze Badań Medycyny, tak samo, jak na innych torach Badań przy Dostarczaniu Zwojów innych kolorów.

## BADANIA



Jeśli gracze wykonują akcję Badań z użyciem Czarnej Kości, awansują na torze Badań Medycyny. Wszystkie koszty są takie same, jak przy awansowaniu na innych torach Badań.

Każdy gracz ma nową kartę Akcji, której może użyć do zbierania znaczników PD z toru Medycyny podczas Odpoczynku. Gracz, którego ruch miałby wykroczyć poza pole „7”, natychmiast zyskuje 1 znacznik PD.

Podczas przygotowania do rozgrywki na polu „3” każdego toru Badań umieszczono po 1 znaczniku PD. Pierwszy gracz, który dotrze na pole ze znacznikiem PD, zyskuje go i dodaje do własnych zasobów.

6




Nie dotyczy toru Medycyny.







Dotyczy również toru Medycyny.









# TŁUMACZENIE

 Jeśli gracze wykonują akcję Tłumaczenia z użyciem Czarnej Kości, nie Tłumaczą karty Zwoju z Domu Mądrości. Zamiast tego będą starać się zdobyć kartę Strony spośród dostępnych.

Przypomnienie działania tej akcji znajduje się poniżej Książ na rozszerzeniu planszy Głównej.

 =  →   Przy akcji z użyciem Czarnej Kości o wartości 6 lub wyższej, gracz musi umieścić 1 sztukę Złota na 1 dowolnym Tłumaczu. Następnie zyskuje 1 znacznik PD oraz 1 kartę Strony.

 =  →   Przy akcji z użyciem Czarnej Kości o wartości 10 lub wyższej, gracz musi umieścić 2 sztuki Złota na 2 dowolnych Tłumaczach (*nie 2 na tym samym Tłumaczu*). Następnie zyskuje 3 znaczniki PD i 1 kartę Strony.

 →  Należy pamiętać, że gracze zawsze mogą zyskać 2 znaczniki PD, zamiast karty Strony, jeśli tego chcą.

Umieszczane Złoto musi pochodzić z zapasów danego gracza. Jeśli Tłumacze otrzymujący Złoto nie należą do gracza, który umieścił to Złoto, musi on także zapłacić Srebrniki właścicielom, jak przy każdej innej interakcji z Tłumaczami.

Podobnie jak przy wszystkich innych akcjach w grze, gracze mogą nie wykorzystać pełnej puli oczek. Dlatego wykonując akcję Tłumaczenia z użyciem Czarnej Kości o wartości 11, można wybrać dowolną z powyższych opcji.

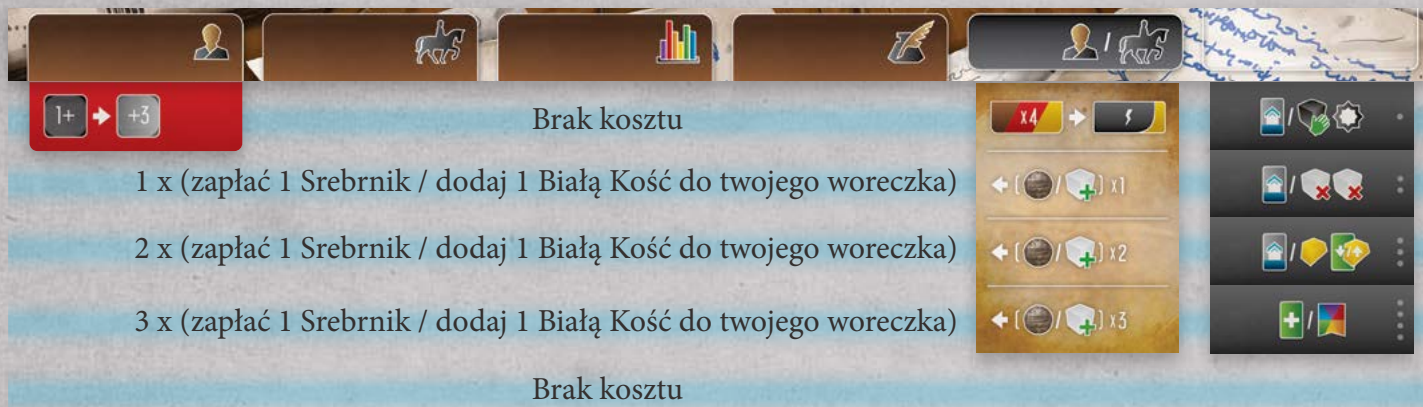
## PIERWSZA KARTA KALIFA

Podczas przygotowania do rozgrywki, na pierwszym polu karty Kalifa na planszy Głównej umieszczono po 1 znaczniku PD na gracza. Gdy odkryta zostanie pierwsza karta Kalifa, każdy gracz zbiera 1 znacznik PD z tego pola, dodając go do swoich zasobów.



# WSUWANIE KART

W grze podstawowej gracze musieli płacić Srebrnikami albo zyskiwać Białe Kości podczas wsuwania kart pod gniazda Akcji, w których już znajdowały się karty. Ta zasada już nie obowiązuje. Wszelkie koszty związane z wsuwaniem kart określa kafelek Opisu Rzędu.



Od początku gry gracze posiadają 1 kartę Strony wsuniętą pod swoim gniazdem akcji Werbunku. Zgodnie ze wskazaniem na kafelku Opisu Rzędu, wsunięcie drugiej karty pod Werbunek wymaga zapłacenia 1 Srebrnika albo dodania 1 Białej Kości do woreczka. Trzecia karta pod Werbunkiem kosztuje dwukrotność tej kwoty, a czwarta – trzykrotność. Każda kolejna karta jest za darmo, bo znajduje się już poniżej najniższego rzędu na kafelku Opisu Rzędu. Wsunięcie pierwszej karty pod Dostarczaniem, Badaniem lub Tłumaczeniem nic nie kosztuje.

Gdy wsuwanie karty powoduje wypełnienie całego rzędu dowolną kombinacją kart Strony lub Spłaconych Tłumaczy, gracz, zanim będzie mógł wsunąć kolejną kartę, musi wykonać poniższe kroki:



1. Natychmiast przesuwając swój kafelek Opisu Rzędu o jeden rząd w dół.
2. Rozpatruje 1 z 2 efektów wskazanych na najwyższym kafelku Premii Rzędu, następnie odwraca ten kafelek Premii Rzędu na jego złotą stronę.
3. Umieszcza ten kafelek Premii w pustym miejscu nad kafelkiem Opisu Rzędu.

Ten proces obniża koszty wszystkich kolejnych wsuwanych kart o 1.

**Ważne zasady:** Karty Strony i Spłaconych Tłumaczy są wsuwane tylko na końcu tury. Wsuwając wiele kart dowolnego typu, gracz może wsunąć je w dowolnej kolejności.

W tym przykładzie gracz wsuwa ostatnią kartę do najwyższego rzędu pod swoją planszą Gracza. Nie ponosi żadnego kosztu.



Ponieważ gracz wypełnił cały rząd, przesuwa swój kafelek Opisu Rzędu w dół o jeden rząd, rozpatruje efekt swojego najwyższego kafelka Premii Rzędu i umieszcza go zakrytego nad kafelkiem Opisu Rzędu.



Przed tym wsunięciem karty pod Werbunkiem albo Tłumaczeniem wymagałoby zapłacenia 1 Srebrnika albo zyskania 1 Białej Kości. Teraz wsunięcie tam kart nie ma kosztu.

Efekty Spłaconego Tłumacza, takie jak ten, pozwalają graczom wsuwać karty Strony pod gniazdami Akcji innymi niż te wydrukowane na planszach Graczy. Na przykład, jeśli efekt ten znajdowałby się pod Werbunkiem, gracz mógłby tam wsuwać karty Strony, które standardowo musiałyby trafiać pod Tłumaczenie.



## KONIEC GRY

Gdy gra dobiega końca, przed obliczeniem Sumy Kości i przejściem do punktacji końcowej, należy wykonać dodatkowy krok. W kolejności od gracza ze znacznikiem Pierwszego Gracza, każdy gracz może rozpatrzyć efekty Końca Gry swoich kart Strony (*na złotym tle*).

Gdy gracz ma rozpatrzyć efekty Końca Gry na swoich kartach Strony, może on rozpatrywać je w dowolnej, wybranej przez niego kolejności. Jeśli któryś z efektów wywoła Splacenie kolejnych Tłumaczy albo uzyskanie nowych kart Strony, należy je od razu wsunąć pod planszę Gracza, nie czekając na koniec tury. W ten sposób gracze mogą zyskać jeszcze więcej kart Strony do rozpatrzenia, a nawet całkowicie zapełnić kolejne rzędy wsuniętych kart pod swoją planszą Gracza.

## PUNKTOWANIE

Do Sumy Kości gracze doliczają Czarne Kości jako Kości kolorowe (*pozytywne*).

Do standardowej punktacji, gracze doliczają PZ za:

- Wsunięte karty Strony.
- Zakryte kafelki Premii Rzędu.
- Pozycję znacznika Badań na torze Badań Medycyny.

Pozostałe znaczniki PD nie zapewniają PZ.



## Przygotowanie do rozgrywki

- Umieść tylko 1 znacznik PD na pierwszym polu karty Kalifa.
- Nie dawaj graczowi SI jego dodatkowego znacznika Badań, Czarnej Kości, karty Początkowej Strony, kafelka Opisu Rzędu ani kafelków Premii Rzędu.
- Umieść znaczniki Badań przeciwnika na rozszerzeniu planszy Głównej. Każdy znacznik Badań powinien być umieszczony bezpośrednio pod inną kartą Strony.

## Przebieg rozgrywki

Tury SI rozgrywane są zgodnie z zasadami z gry podstawowej. Może on zbierać karty Strony, które zapewniają wyłącznie nadrukowane wartości PZ, podobnie jak Spłaceni Tłumacze. Nie korzysta z Czarnych Kości, ani nie zbiera znaczników PD.

Uwaga: Zwoje Sanskrytu nie zliczają kart Strony na potrzeby swoich warunków punktacji.

## Zyskiwanie kart Strony

Za każdym razem, gdy znacznik Gracza SI okrąży tor Zasobów i wraca na jego lewą stronę, nadal umieszcza on 1 znacznik Badań, jak zwykle. Równocześnie zbiera również 1 kartę Strony. SI wybiera 1 ze swoich pozostałych znaczników Badań, nad którym znajduje się odkryta karta Strony. Jeśli jest kilka opcji, wybiera kartę Strony o największej wartości PZ. W przypadku remisu wybiera tę kartę Strony, która znajduje się wyżej spośród tych opcji. Jeśli nadal jest remis, wybiera lewą kartę Strony spośród tych opcji.

Jeśli żaden z pozostałych znaczników Badań nie ma nad sobą karty Strony, bierze ten znacznik Badań, który jest najwyżej (*a w razie remisu – najbardziej z lewej*). Po wykonaniu powyższych kroków dobiera dodatkowo 1 z pozostałych kart Strony, stosując dokładnie te same zasady wyboru.

## Zyskiwanie ulepszonych kart Akcji

Za każdym razem, gdy zyskujesz ulepszoną kartę Akcji, odłóż do pudełka drugą kartę Akcji z tej samej kolumny. Zwróć wszystkie znaczniki PD z odrzuconej karty Akcji do Zasobów Głównych. W ten sposób w rozgrywce Solo możesz zdobyć maksymalnie 3 ulepszone karty Akcji.

## DODATEK: TŁUMACZE I KAFELKI PREMII RZĘDU



Zyskaj 1 znacznik PD.



Możesz wydać dowolnego 1 Robotnika, aby zyskać 2 znaczniki PD.



Możesz wydać dowolnego 1 Robotnika, aby awansować o 1 pole na torze Badań Medycyny.



Możesz zwrócić 1 Czarną Kość z ręki do woreczka, aby zyskać 3 Srebrniki.



Możesz zwrócić 1 Czarną Kość z ręki do woreczka, aby zyskać 1 znacznik PD i dobrać 1 Kość.



Możesz zwrócić 1 Czarną Kość z ręki do woreczka, aby zniszczyć 1 Białą Kość i zyskać 1 Robotnika.



Możesz zwrócić 1 Czarną Kość z ręki do woreczka, aby umieścić 1 Wpływ w dowolnej Gildii.



Możesz zwrócić 1 Czarną Kość z ręki do woreczka, aby zyskać 1 sztukę Złota oraz umieścić 1 sztukę Złota na Tłumaczu albo zabrać z Tłumacza 1 sztukę Złota.



Zyskaj 1 Czarną Kość do woreczka albo zyskaj 1 Białego Robotnika.



Możesz wydać 1 znacznik PD, aby zyskać 1 sztukę Złota albo 2 Srebrniki.



Możesz traktować Czarne i Fioletowe Kości tak, jakby były takie same.



Możesz traktować Czarne i Pomarańczowe Kości tak, jakby były takie same.



Możesz traktować Czarne i Zielone Kości tak, jakby były takie same.



Ulepsz 1 kartę Akcji albo zyskaj 1 Czarną Kość na rękę oraz 1 znacznik PD.



Ulepsz 1 kartę Akcji albo zniszcz 2 Białe Kości.



Ulepsz 1 kartę Akcji albo zyskaj 1 sztukę Złota i umieść 1 sztukę Złota na Tłumaczu albo zabierz z Tłumacza 1 sztukę Złota.



Zatrudnij Tłumacza albo awansuj na dowolnym torze Badań.

## DODATEK: KARTY STRONY



Zyskaj 1 sztukę Złota, jeśli akcja jest Czerwona albo Pomarańczowa.



Zyskaj 2 Srebrniki, jeśli akcja jest Czerwona albo Fioletowa.



Możesz umieścić 1 sztukę Złota na Tłumaczu albo zabrać z Tłumacza 1 sztukę Złota, jeśli akcja jest Żółta albo Pomarańczowa.



Możesz zyskać 1 Białą Kość, aby umieścić 1 Wpływ w dowolnej Gildii, jeśli akcja jest Żółta albo Zielona.



Zyskaj 1 Robotnika i zniszcz 1 Białą Kość, jeśli akcja jest Niebieska albo Zielona.



Możesz wydać 2 Srebrniki, aby awansować na dowolnym torze Badań, jeśli akcja jest Niebieska albo Fioletowa.



Zyskaj 1 Wpływ w Fioletowej Gildii podczas Dostarczania do Fioletowej Gildii.



Zyskaj 1 Wpływ w Pomarańczowej Gildii podczas Dostarczania do Pomarańczowej Gildii.



Zyskaj 1 Wpływ w Zielonej Gildii podczas Dostarczania do Zielonej Gildii.



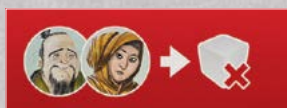
Możesz zniszczyć 1 Białą Kość i dobrać 1 Kość podczas Dostarczania do Fioletowej Gildii.



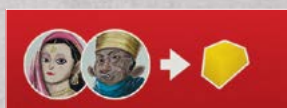
Zyskaj 2 Srebrniki podczas Dostarczania do Pomarańczowej Gildii.



Zyskaj 1 sztukę Złota podczas Dostarczania do Zielonej Gildii.



Zniszcz 1 Białą Kość po interakcji z dowolnym z Tłumaczy widocznych na ilustracji.



Zyskaj 1 sztukę Złota po interakcji z dowolnym z Tłumaczy widocznych na ilustracji.



Umieść 1 Wpływ w dowolnej Gildii po interakcji z dowolnym z Tłumaczy widocznych na ilustracji.



Możesz wydać 1 Robotnika, aby awansować na torze Badań w kolorze podstawowym po interakcji z dowolnym z Tłumaczy widocznych na ilustracji.



Możesz umieścić 1 sztukę Złota na Tłumaczu albo zabrać z Tłumacza 1 sztukę Złota, jeśli zatrzymasz się na Białym Polu.



Możesz wydać 1 Robotnika, aby awansować na dowolnym torze Badań, jeśli zatrzymasz się na Białym Polu.



Zyskaj 1 znacznik PD, jeśli akcja jest Czarna.



Zyskaj 2 Srebrnik, jeśli akcja jest Czarna.



Zyskaj 1 Srebrnik za każdy znacznik Badań na poziomie 4 lub wyższym.



Zyskaj 1 Kość podstawową albo zniszcz 1 Białą Kość za każdy znacznik Badań na poziomie 6 lub wyższym.



Zyskaj 1 sztukę Złota za każdy znacznik Badań na poziomie 7.



Możesz wydać 2 Srebrniki, aby zebrać korzyści z dowolnego toru Badań, na którym awansowałeś w tej turze.



Zniszcz 1 Białą Kość, jeśli awansowałeś w tej turze na dowolnym ze wskazanych torów Badań.



Umieść 1 Wpływ w dowolnej Gildii, jeśli awansowałeś w tej turze na dowolnym ze wskazanych torów Badań.



Umieść 1 sztukę Złota na Tłumaczu albo zabierz z Tłumacza 1 sztukę Złota, jeśli awansowałeś w tej turze na dowolnym ze wskazanych torów Badań.



Zyskaj 1 sztukę Złota, jeśli awansowałeś w tej turze na dowolnym ze wskazanych torów Badań.



Zyskaj 2 Srebrniki, jeśli awansowałeś w tej turze na dowolnym ze wskazanych torów Badań.



Zyskaj 1 Kość podstawową do woreczka, jeśli awansowałeś w tej turze na dowolnym ze wskazanych torów Badań.



Możesz zniszczyć do 2 Białych Kości po interakcji z widocznym na ilustracji Tłumaczem.



Awansuj na torze Badań w kolorze podstawowym po interakcji z widocznym na ilustracji Tłumaczem.



Zyskaj 1 sztukę Złota po interakcji z widocznym na ilustracji Tłumaczem.



Zyskaj 2 Srebrniki po interakcji z widocznym na ilustracji Tłumaczem.

## DODATEK: KARTY STRONY ORAZ ULEPSZONE KARTY AKCJI



Zyskaj 1 Wpływ w Fioletowej Gildii podczas Tłumaczenia w Fioletowej Gildii.



Zyskaj 1 Wpływ w Pomarańczowej Gildii podczas Tłumaczeniu w Pomarańczowej Gildii.



Zyskaj 1 Wpływ w Zielonej Gildii podczas Tłumaczenia w Zielonej Gildii.



Zyskaj 2 Srebrniki, jeśli wartość akcji wynosi 8 lub więcej.



Możesz umieścić 1 sztukę Złota na Tłumaczu albo zabrać z Tłumacza 1 sztukę Złota, jeśli wartość akcji wynosi 10 lub więcej.



Umieść 1 Wpływ w dowolnej Gildii, jeśli wartość akcji wynosi 12.

### Karty Strony: Dalsze wyjaśnienia

Karty Strony z polem z czerwonym tłem działają podobnie jak Spłaceni Tłumacze. Oznacza to, że gdy gracz umieści swoją kartę Akcji i swoje Kości dla danej tury, może rozpatrywać wszystkie efekty w dowolnej kolejności. Dotyczy to akcji głównej, efektów z zagranej karty Akcji, Spłaconych Tłumaczy oraz wsuniętych kart Strony.

Niektóre karty Strony odwołują się do koloru akcji. W takich przypadkach gracz nie może wykonać akcji w jednym kolorze, a następnie użyć Robotników lub innych efektów, aby zmienić kolor i w ten sposób spełnić wymagania innej akcji.

Inne karty Strony odwołują się do interakcji z widocznym na ilustracji Tłumaczem. Należy pamiętać, że może to obejmować Zatrudnianie, Odprawienie, Tłumaczenie, umieszczanie albo zabieranie Złota lub Spłacenie. Gracze muszą w pełni zakończyć akcję, w której wchodzili w interakcję z Tłumaczem, zanim skorzystają z efektu karty Strony i podejmą jakiegokolwiek dalsze akcje.

### Ulepszone karty Akcji: Dalsze wyjaśnienia

Jeśli ulepszona karta Akcji zostanie przeniesiona do tego samego gniazda Akcji, które gracz wykorzystuje w danej turze, może on wykonać również akcję na brązowym tle na górze karty. Nie dotyczy to jednak sytuacji, gdy zastępowana karta Akcji miała już wykonany efekt z własnego brązowego tła.

Liczba ulepszonych kart Akcji jest ograniczona – gdy się wyczerpią, gracze nie mogą zdobyć kolejnych.



Jeśli ta ulepszona karta Akcji zostanie przeniesiona na planszę Gracza, nadrukowanej na niej Czarnej Kości nie uwzględnia się w tej turze.

## DODATEK: KARTY STRONY – EFEKTY NA KONIEC GRY



Awansuj znacznik o 1 pole w górę na torze Badań Biologii i na torze Badań Fizyki.



Awansuj znacznik o 1 pole w górę na torze Badań Chemii i na torze Badań Astronomii.



Awansuj znacznik o 1 pole w górę na torze Badań Matematyki i na torze Badań Filozofii.



Wykonaj pełną akcję Odpoczynku zgodnie ze standardowymi zasadami.



Zbierz korzyści z 1 karty Akcji spośród tych, które masz jeszcze na ręce.



Odpraw 1 dowolnego Tłumacza.



Zyskaj 2 sztuki Złota. Umieść do 2 sztuk Złota na dowolnych Tłumaczach.



Zyskaj 3 Kości podstawowe.



Umieść po 1 Wpływie w każdej Gildii.



Zniszcz do 4 Białych Kości.



Podczas punktacji końcowej pozostałe znaczniki PD policz jako Złoto.



Podczas punktacji końcowej pozostałych Robotników policz jako Srebrniki.

