

OPOWIEŚCI KSIĘŻYCOWE ZNAD POŁUDNIOWEGO TYGRYSU

WPROWADZENIE

Kampania wieloosobowa

Wyruszenie na epicką podróż pełną naukowych odkryć w *Opowieściach Księżycowych znad Południowego tygrysu*. Ta Kampania umożliwia 2–4 graczom rozgrywkę w każdą z trzech gier z serii Południowego Tygrysu, jedną po drugiej, z wyjątkowymi celami i zdolnościami w każdej z nich.

Każda rozgrywka oferuje 3 unikalne karty Celu do zebrania. Są one przyznawane pierwszemu graczowi, który osiągnie określony cel. Zdobycie ich zapewnia również graczom różne korzyści w kolejnych rozgrywkach. Na każdej karcie Celu znajdują się 1 albo 2 Talizmany. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 3 Talizmany tego samego typu, otrzymuje jako nagrodę kartę Dodatkowego Celu. Gracze mogą także zdobyć do 3 kart Celu za zajęcie pierwszego albo drugiego miejsca w każdej rozgrywce. Jednak karty Celu zdobyte w ten sposób nie zapewniają żadnych Talizmanów ani korzyści podczas rozgrywki. Po rozegraniu wszystkich trzech gier, gracz z największą liczbą kart Celu zostaje zwycięzcą Kampanii!

Kampania Solo

Rozszerzenie zawiera również Kampanię Solo, podzieloną na 6 rozdziałów, z rozgałęziającymi się decyzjami pomiędzy kolejnymi rozgrywkami. Kampania ta wymaga trzech głównych rozszerzeń, gdyż najpierw rozegrasz grę podstawową, a w kolejnym rozdziale dodasz odpowiednie rozszerzenie.

Aby rozpocząć Kampanię Solo, otwórz pierwszą stronę Księgi Opowieści i postępuj zgodnie z jej instrukcjami.

KOMPONENTY KAMPANII WIELOOSOBOWEJ



6 kart Celu –
Wędrowcy



6 kart Celu –
Mędrzy



6 kart Celu –
Wynalazcy



3 karty
Dodatkowego
Celu



1 plansza Kampanii



3 żetony
Talizmanu

PRZYGOTOWANIE KAMPANII WIELOOSOBOWEJ

Aby przygotować *Opowieści Księżycowe znad Południowego Tygrysu*, wykonajcie następujące kroki w podanej kolejności:

1. Umieście planszę Kampanii z boku obszaru gry.
2. Umieście 3 karty Dodatkowego Celu i żetony Talizmanu w pobliżu planszy Kampanii.
3. Potasujcie 6 kart Celu dla aktualnie rozgrywanego tytułu. Powinni to być najpierw Wędrowcy, następnie Mędrzy, a na końcu Wynalazcy. Umieście 3 z tych kart Celu odkryte na planszy Kampanii. Pozostałe 3 karty Celu umieście zakryte w pobliżu.
4. Przygotujcie aktualnie rozgrywany tytuł zgodnie z jej instrukcją. Wszystkie zasady wciąż mają zastosowanie.
5. Przyznajcie rekompensaty. Jest to określona liczba Srebrników dla każdego gracza, zależna od liczby posiadanych kart Celu. Przypomnienie tych wartości znajduje się na planszy Kampanii.

Wędrowcy: Żaden gracz nie otrzymuje dodatkowych Srebrników.

Mędrzy: 3 Srebrniki dla graczy, którzy nie posiadają kart Celu. 2 Srebrniki dla graczy z 1 kartą Celu. 1 Srebrnik dla graczy z 2 lub 3 kartami Celu. Żadnych dodatkowych Srebrników dla graczy z co najmniej 4 kartami Celu.

Wynalazcy: 3 Srebrniki dla graczy z 0, 1 lub 2 kartami Celu. 2 Srebrniki dla graczy z dokładnie 3 kartami Celu. 1 Srebrnik dla graczy z 4 kartami Celu. Żadnych dodatkowych Srebrników dla graczy z co najmniej 5 kartami Celu.

6. Wyłóńcie gracza rozpoczynającego. W Wędrowcach zróbcie to losowo. Następnie zwycięzca Wędrowców będzie graczem rozpoczynającym w Mędrkach. Zwycięzca w Mędrkach zostanie graczem rozpoczynającym w Wynalazcach.

ROZSZERZENIA I MATERIAŁY PROMOCYJNE

Kampania wieloosobowa została zaprojektowana tak, aby była kompatybilna ze wszystkimi rozszerzeniami i materiałami promocyjnymi. Gracze przed rozpoczęciem Kampanii powinni wspólnie zdecydować, czy dodać je do rozgrywek, czy nie.

Istnieją 2 sposoby na zdobywanie karty Celu:

1. Cele

Podczas każdego przygotowania do rozgrywki, na planszy Kampanii umieszczane są 3 odkryte karty Celu. Mogą one zostać zdobyte tylko podczas danej rozgrywki. Są również 3 karty Dodatkowego Celu, które można zdobyć w trakcie całej Kampanii. Gdy tylko gracz osiągnie Cel, zabiera on z planszy Kampanii odpowiadającą osiągniętemu Celowi kartę Celu i umieszcza ją odkrytą przed sobą. Inni gracze nie mogą jej od niego zabrać – kto pierwszy, ten lepszy!

Większość kart Celu zawiera opis Celu w górnej części, pod którym znajdują się 1–2 Talizmany, pod którymi opisana jest zdolność, z której będzie można skorzystać w kolejnej rozgrywce. Należy pamiętać, że 6 kart Celu z Wynalazców nie zapewnia żadnych zdolności, ponieważ zdobywa się je podczas ostatniej rozgrywki Kampanii.

Na przykład ta karta Celu z Wędrowców wymaga od gracza posiadania 2 kompletnych zestawów głównych Oznaczeń, aby móc ją zdobyć. Zawiera także 2 różne Talizmany.



Podczas rozgrywki w Mędrcoch, gracz posiadający tę kartę Celu może podczas rzutu zwiększyć wartość Białej Kości o 1.

Na każdej karcie Dodatkowego Celu znajdują się 3 Talizmany. Gdy tylko gracz zdobędzie wskazane 3 Talizmany (z odkrytych kart Celu lub żetonów Talizmanu), zdobywa odpowiednią kartę Dodatkowego Celu. Te karty nie zapewniają żadnych zdolności, ale nadal liczą się do przyznawania rekompensat oraz podczas punktacji końcowej Kampanii.

2. Zwycięstwa

Na koniec każdej rozgrywki gracze mogą zdobyć jedną lub więcej z trzech zakrytych kart Celu, które zostały umieszczone obok planszy Kampanii podczas Przygotowania do rozgrywki. Możliwe jest również, że jeden gracz zdobędzie zamiast tego żeton Talizmanu. Na kolejnej stronie wyjaśniono, jak są one przydzielane.

Na koniec każdej rozgrywki najpierw ustalacie, czy było Większe czy Mniejsze zwycięstwo. Gracz odnosi Większe zwycięstwo, gdy ma co najmniej 15 PZ więcej, niż gracz na drugim miejscu. W przeciwnym razie jest to Mniejsze zwycięstwo. Następnie rozdajcie karty Celu i Talizmany, zgodnie z poniższym opisem. Przypomnienie tego znajduje się również na planszy Kampanii.

Wędrowcy i Mędrzy – Większe zwycięstwo:



Gracz na 1. miejscu zyskuje 2 zakryte karty Celu; losowo odkrywa 1 z nich.

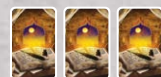


Gracz na 2. miejscu zyskuje zakrytą kartę Celu, która pozostała.



W rozgrywkach na 3–4 graczy, gracz na 3. miejscu wybiera 1 żeton Talizmanu spośród dostępnych obok planszy Kampanii.

Wynalazcy – Większe zwycięstwo:



Gracz na 1. miejscu zyskuje wszystkie 3 zakryte karty Celu.



Gracz na 2. miejscu wybiera 1 żeton Talizmanu spośród dostępnych obok planszy Kampanii.

Mniejsze zwycięstwo:

Stosujcie zasady takie, jak przy Większym zwycięstwie w Wędrowcach i Mędrkach, jednak gracz na 1. miejscu musi zachować obie karty Celu zakryte.

Jeśli jest remis na 1., 2. albo 3. miejscu, zastosujcie stosowne zasady rozstrzygnięcia remisów z instrukcji odpowiedniej gry. W razie gdyby podstawowe zasady nie rozstrzygnęły remisu, wygrywa go gracz siedzący dalej w kolejności tury.

Gracze muszą zachować karty Celu w takim stanie (*odkryte albo zakryte*), w jakim je zyskali. Jedyne sposoby na zmianę stanu karty, to odniesienie Większego zwycięstwa w Wędrowcach albo Mędrkach. Odkryte karty Celu zapewniają zdolności w trakcie danej gry, a także 1–2 Talizmany. Zakryte karty Celu nie zapewniają żadnych korzyści. Przy rozdzielaniu kart Celu możliwe jest zyskanie 1 (*lub więcej*) kart Dodatkowego Celu. Aby uniknąć problemów z kolejnością, gracz, który odniósł Większe zwycięstwo powinien najpierw odkryć losową kartę Celu, aby sprawdzić, czy może otrzymać kartę Dodatkowego Celu, zanim gracz na trzecim miejscu wybierze Talizman.

KONIEC KAŻDEJ ROZGRYWKI

Gracze muszą śledzić swoje zebrane karty Celu i żetony Talizmanu pomiędzy rozgrywkami, upewniając się, że karty Celu pozostają w tym samym stanie.

Jeśli na planszy Kampanii pozostały odkryte karty Celu, przed przygotowaniem do kolejnej rozgrywki, należy odłożyć je do pudełka. Jeśli to był koniec rozgrywki w Wynalazców, czas sprawdzić, kto wygrał *Opowieści Książkowe!*

KONIEC KAMPANII

Po rozegraniu wszystkich 3 rozgrywek, Kampania dobiega końca. Gracze zliczają wszystkie zebrane karty Celu (*zarówno odkryte, jak i zakryte*). Gracz z największą liczbą kart Celu wygrywa! W przypadku remisu wygrywa go ten z remisujących graczy, który ma więcej odkrytych kart Celu. Jeśli remis nadal się utrzymuje, wygrywa go ten z remisujących graczy, który zdobył najwięcej punktów w Wynalazcach.