

MROŹNI GIGANCI ATAKUJĄ MUR!

Najazdy Mroźnych gigantów znasz tylko z opowiadań przy kominku, jednak nasi przodkowie z pewnością mieli jakiś cel w zbudowaniu wielkiego muru okalającego ziemie naszego Klanu. Zwiadowcy zaczęli zdawać niepokojące raporty o nadejściu mitycznych wielkoludów. Nadszedł czas, aby sprawdzić wytrzymałość wiekowych kamieni.

MUR

(Natychmiast przegrywasz w momencie, gdy usuniesz stąd ostatni).

MROŹNI GIGANCI

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU:

- Przypisz 2 i 1 z zasobów ogólnych do Muru.

ZMIANY W ZASADACH:

- Jeśli w dowolnym momencie na Mroźnych Gigantach znajduje się więcej niż suma Dóbr na Murze, natychmiast odrzuć wszystkie przypisane na Mroźnych Gigantów, a następnie odrzuć 1 oraz połowę (zaokrąglając w dół) przypisanych do Muru.
- Podczas fazy Wypatrywania dobierz 2 żetony Kolejności (zamiast jednego) i rozpatrz ich efekty Wydarzeń.

- Akcja: Wydadz 1 / , aby przypisać 1 do Muru. Może być aktywowana dowolną liczbę razy.

ZMIANY W PUNKTACJI:

- Każdy na Murze jest warty 3 , a każdy na Murze jest warty 2 .

ZGUBA GIGANTÓW

Akcja: Wydadz 1 , aby odrzucić 2 z Mroźnych Gigantów.



PRÓG PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA: **45**

WYDARZENIA SCENARIUSZA

WYŁOM W MURZE

- Wydadz 1 lub odrzuć 1 z Muru, o ile to możliwe.

PROWIZORYCZNE FORTYFIKACJE

- Możesz wydać 2 / w dowolnej kombinacji, aby przypisać 1 z zasobów ogólnych na Murze. Przypisz 1 z zasobów ogólnych na Mroźnych Gigantów.

WYŚLIJ KRUKA

- Możesz wydać 1 / , aby przypisać 1 z zasobów ogólnych na Murze. Przypisz 1 z zasobów ogólnych na Mroźnych Gigantów.

KATAPULTA

- Wydadz 1 / lub przypisz 1 z zasobów ogólnych na Mroźnych Gigantów.

OTWORZYĆ BRAMY

- Możesz wydać 1 , aby otrzymać za każdego przypisanego na Mroźnych Gigantów.

MOJA MAŁA FARMA

Widok rozległych pól pszenicy i żyta pokrywających ziemie twojego Klanu raduje twe serce. Twoim marzeniem stało się stworzenie najlepiej prosperujących farm na świecie! Kluczem do sukcesu jest zbalansowany rozrost trzody oraz terenów pod uprawę.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU:

- Poza Dobrami z kart Startowych Pól, otrzymujesz również 2 dowolne Surowce.

ZMIANY W ZASADACH:

- Zawsze gdy Zaludniasz, otrzymujesz również:
 - 1 za każdą parę przypisanych do Farmy **LUB**
 - 1 za każdą parę przypisanych do Farmy.
- Zawsze gdy Zbierasz, możesz również:
 - Odrzucić 1 przypisane do Farmy, aby otrzymać 2 / 2 .

ZMIANY W PUNKTACJI:

- Każdy zestaw , i przypisany do Farmy jest warty 3 .

FARMA



PRÓG PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA: **40**

WYDARZENIA SCENARIUSZA

SADZONKI

- Otrzymujesz 1 za każde przypisane do Farmy.

CHORA OWCA

- Odrzuć 1 przypisaną do Farmy.

PLAGA INSEKTÓW

- Wyczerp 2 . W tej rundzie nie możesz z nich Zbierać. Przygotuj je w fazie Czyszczenia.

TARŁO

- Przypisz 1 z zasobów ogólnych do Farmy.

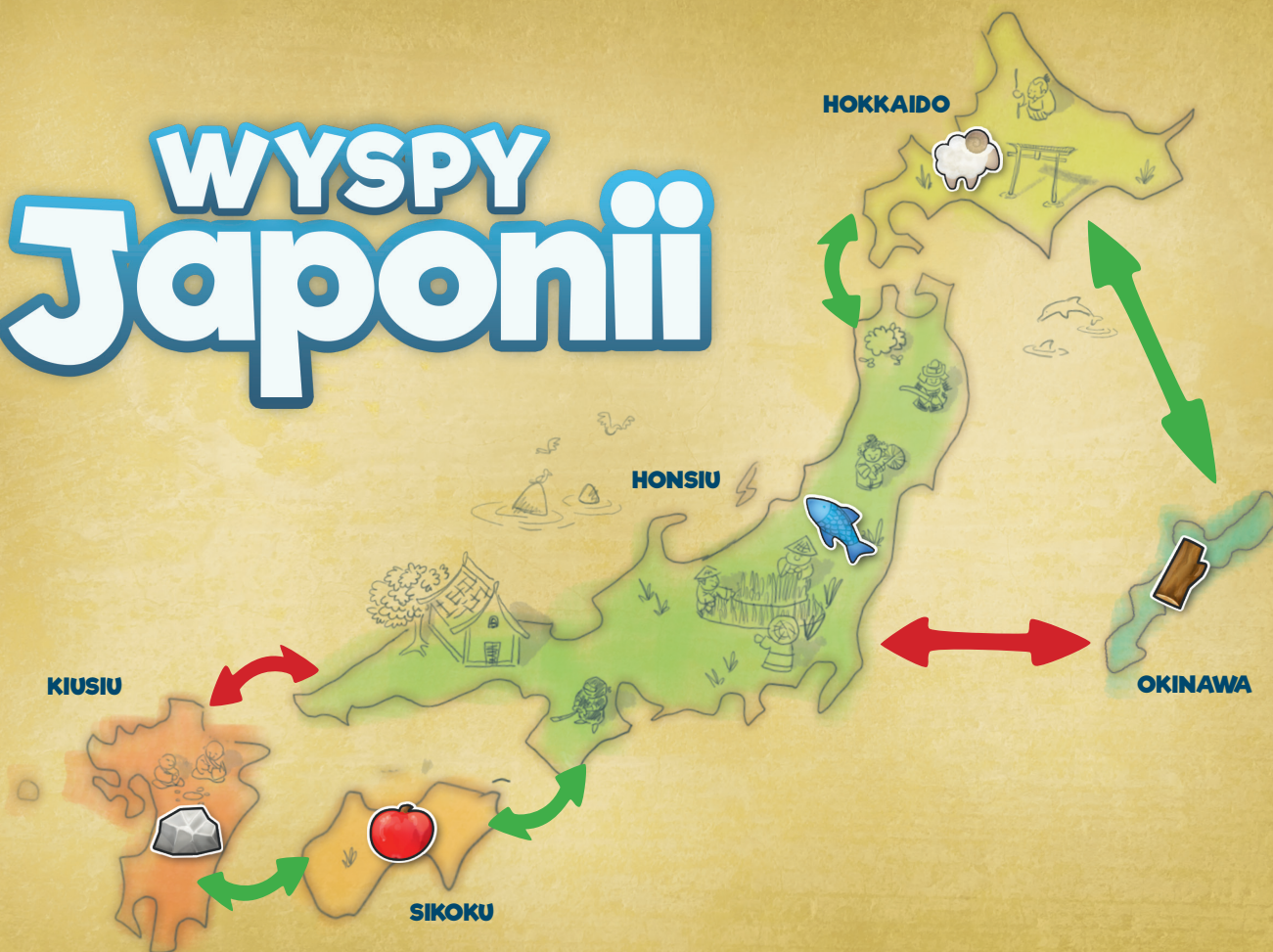
NOWE SIECI

- Wydadz 2 , aby otrzymać 2 **LUB** odrzuć 1 przypisaną do Farmy.

GOSPODARNOŚĆ

Akcja: Wydadz 1 , aby przypisać 1 / / do Farmy. Może być aktywowana dowolną liczbę razy.

WYSPY Japonii



ERA FEUDALNA

Po długiej podróży doptynąłeś do archipelagu Samurajów. Szybko udało ci się rozeznać w niestabilnej sytuacji panującej na wyspach. Feudalni panowie próbują przejąć nad nimi kontrolę. Musisz zdecydować: spróbujesz przejąć wszystkie wyspy czy stworzyć prężną ekonomię na zaledwie kilku z nich?

Tryb zaawansowany posiada dodatkowe zmiany zasad, oznaczone *

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU:

- Przypisz 1 lub 2 (z twoich zasobów) do **HONSHU**. ***Zamiast tego zacznij na HOKKAIDO***
- Otrzymujesz 1 za każdego na **HONSHU**. ***Zamiast tego otrzymujesz 1 za każdego na HOKKAIDO***

ZMIANY W ZASADACH:

- Wyspy Japonii odnoszą się do wysp narysowanych na stronie tego Scenariusza, są to: **HONSHU, KIU-SIU, OKINAWA, HOKKAIDO** oraz **SIKOKU**.
- Możesz Zbierać na Wyspach Japonii, tak jakby były to : Wybierz 1 Wyspę Japonii, a następnie otrzymaj 1 Surowiec (o rodzaju wskazanym na tej Wyspie) za każdego przypisanego do niej .
- Wyspy Japonii z traktuj jako Podbite.
- Sąsiadujące ze sobą Wyspy Japonii to te połączone lub . ***Zignoruj ***

➤ **Akcja:** Wydadź 1 , aby Przypisać 1 do dowolnej Podbitej Wyspy Japonii. Może być aktywowana dowolną liczbę razy.

➤ **Akcja:** Wydadź 1 , aby przesunąć dowolną liczbę przypisanych z 1 Wyspy Japonii do dowolnej sąsiadującej Podbitej Wyspy Japonii. Może być aktywowana dowolną liczbę razy.

ZMIANY W PUNKTACJI:

- Każda Podbita Wyspa Japonii jest warta 3 na koniec gry.
- Każdy na **KIU-SIU** i **OKINAWIE** jest wart 1 na koniec gry.

ŻEGLUJĄCY SAMURAJOWIE

Akcja: Wydadź 1 (połóż go na tej Akcji) i 1 , aby Przypisać 1 z zasobów ogólnych do dowolnej Wyspy Japonii sąsiadującej z Podbitą Wyspą Japonii. (Podczas fazy Czyszczenia wraca do twoich zasobów).

PRÓG PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA: **45**

WYDARZENIA SCENARIUSZA

1 TRZĘSIENIA ZIEMI NA PÓŁNOCY

W tej rundzie możesz Zbierać jedynie z Wysp Japonii.

2 BLOKADA MORSKA

W tej rundzie nie możesz przesuwać z/do **SIKOKU**.

3 ATAK NINJA

Położ po 1 na **OKINAWIE** i **KIU-SIU** - za każdą leżącą na niej musisz wydać dodatkową , kiedy przypisujesz do niej za pomocą aktywacji **ŻEGLUJĄCYCH SAMURAJÓW**.

4 STOCZNIA TOKUGAWY

Raz w tej rundzie możesz wydać 2 , aby otrzymać .

5 ZEMSTA SZOGUNA

Usuń 1 z **KIU-SIU** i usuń 1 z **HONSHU** (jeżeli nie możesz ich usunąć, nie tracisz 2).