

PALEO

Szerszenie

Nauczyliśmy się, jak pożyteczne mogą być pszczoły i ich miód. Teraz jednak szerszenie zaczęły gnieździć się w pobliżu i nie wydają się przyjazne.

UWAGA!

Ten moduł wymaga podstawowej gry „Paleo”.

W połączeniu z łatwymi modułami szerszenie nie stanowią większego zagrożenia; z ciężkimi modułami mogą doprowadzić was do granic możliwości.

SUGEROWANE KOMBINACJE MODUŁÓW

Szczególnie ekscytujące kombinacje:


moduły (C) + (S) moduły (H) + (S)

moduły (E) + (S) moduły (G) + (J) + (S)

MODUŁ S

BZYCZENIE W LESIE (20 kart) – poziom trudności: średni

Gdzieś tutaj musi być gniazdo tych bestii.

- Karta misji S
- „Maść” w 

- Karta tajemnic: 2
- 2 kości



MAŚĆ

Usuń **1 korzeń leczniczy** z karty „Maść”, aby usunąć dokładnie **1 zeton ran** z każdego człowieka w twojej grupie. Wszyscy gracze, którzy pomogą ci w tej akcji, mogą zrobić to samo.

NOWE SYMBOLE I AKCJE

Uwaga! Określenie „talia” użyte na niektórych kartach jest tożsame z pojęciem „stos gracza” z podstawowej gry. Innymi słowy „Talia” i „Stos” gracza to jest to samo.




KARTY SZERSZENI

Czasami natrafisz na karty z takim rewersem. Będą one wchodzić w interakcję z innymi kartami, ale są też jednocześnie traktowane jak karty z czerwonymi rewersami. Tak samo jak inne karty z czerwonymi rewersami, karty szerszeni zadają rany, gdy są odrzucane zakryte.




ODKRYWANIE KARTY SZERSZENI

Jeśli wybierzesz opcję z tym symbolem, najpierw odrzucasz odkrytą kartę w zwykły sposób, a następnie odkrywasz kolejną  (kartę szerszenia) ze swojego stosu. Następnie musisz zagrać tę kartę zgodnie ze zwykłymi zasadami. Jeśli nie masz w stosie karty szerszenia i nie możesz wykonać żadnej innej akcji czerwonej karty, nic się nie dzieje.




ODRZUCANIE KARTY SZERSZENIA

Możesz bez efektu odrzucić dowolną  (kartę szerszenia) ze swojego stosu na zakryty stos kart odrzuconych. Nie otrzymujesz żadnych ran. Inni gracze mogą ci pomóc, aby odrzucić po karcie szerszenia ze swoich stosów.



BRAK KART SZERSZENI W STOSIE

Aby wykonać akcję z tym symbolem, w stosie gracza oraz graczy pomagających nie może znajdować się żadna  (karta szerszenia). Jeśli w stosie gracza znajduje się chociaż **1** karta szerszenia, nie może on wykonać tej akcji.

DODATKOWE ZASADY

ZAGROŻENIA DO UNIKNIĘCIA

Te specjalne zagrożenia pojawiły się już w dużym rozszerzeniu „Nowy początek”. Można je rozpoznać po niebiesko-czerwonym tle oraz po symbolu (⚡) w lewym górnym rogu. Takich zagrożeń można uniknąć, po prostu nie posiadając pewnych rzeczy. Oprócz negatywnej akcji na takich kartach dodatkowo znajduje się symbol akcji (👉). Jeśli unikniesz zagrożenia, możesz pomóc innemu graczowi albo po prostu zignorować tę kartę.

Przykład: Uniknięcie zagrożenia.



1 Dobrałeś tę kartę. Sprawdzasz, czy w twoim stosie znajduje się chociaż **1** (karta szerszenia).



2 Ponieważ w twoim stosie nie ma nawet **1** karty szerszenia, możesz: zignorować tę kartę; odrzucić inną kartę, aby dobrać **1**; pomóc innemu graczowi.



3 Na koniec odrzucasz tę kartę jak zazwyczaj.

KARTY Z „*”



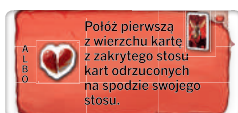
ZANURZENIE



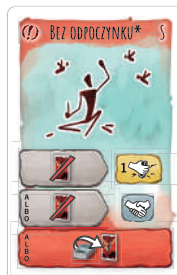
Jeśli wybierzesz tę opcję, musisz umieścić **1** (kartę rzeki) z dowolnej pozycji w swoim stosie na zakrytym stosie kart odrzuconych bez jej rozpatrywania. Jak zwykle, zamiast tego to pomagający gracz może odrzucić kartę rzeki ze swojego stosu.



RÓJ SZERSZENI

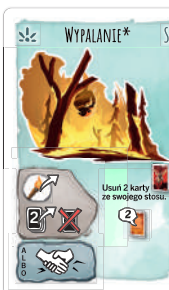


Jeśli wybierzesz tę opcję, musisz znaleźć najbliższą wierzchu (kartę szerszenia) w zakrytym stosie kart odrzuconych i umieścić ją zakrytą na spodzie swojego stosu. Jeśli w stosie nie ma karty szerszenia, gracz nadal otrzymuje **1** ranę.



BEZ ODPOCZYNKU

Jeśli w swoim stosie nie masz żadnych (kart szerszenia), wybierz **1** z opcji: wytwórz **1** przedmiot z warsztatu, pomóż innemu graczowi albo zignoruj tę kartę.



WYPALENIE

Usuń następane **2** (karty szerszeni) ze swojego stosu. Umieść je odkryte na cmentarzu. Jeśli w stosie masz mniej niż **2** karty szerszeni, zamiast tego usuń tyle, ile możesz. Następnie odczytaj kartę tajemnicy **2**.

Szczególny przypadek: Jeśli inny gracz pomaga ci w tej akcji, może usunąć (karty szerszeni) również ze swojego stosu. Jeśli się na to zdecyduje, możecie usunąć do **2** kart szerszeni łącznie.



© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH
Autorzy: Peter Rustemeyer i zespół HiG
Projekt graficzny: Franz-Georg Stämmele
Ilustracje: Ingram Schell



© 2023 Lucky Duck Games
Tłumaczenie i skład: Marek Baranowski
Wydawca: Michał Herman

Korekta: Marta Kania
Redakcja: Patryk Blok