Przygotowanie do gry:

początkowe ustawienie koła

- Pomieszaj 8 złotych blaszek.
- Podziel je zakryte na 4 pary.
- Zachowaj 1 parę na potrzeby rozpatrzenia efektu karty *Praca zespołowa*.
- Umieść 3 pary nad rzędem kart tak, jak pokazano poniżej.
- Umieść kafelek małpki Zębatki na polu „III".

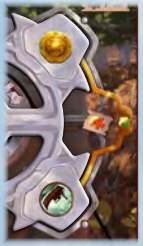
Mechaniczka

Dokładanie złotych blaszek

Po dobraniu kart na początku rund I, III i V odkryj 2 złote blaszki przygotowane na daną rundę i wybierz 1 z nich. Umieść ją na dowolnym pustym polu koła.

Praca zespołowa umożliwia dołożenie 1 blaszki z odłożonej pary.

Maszyna



Obróć koło o 90 stopni zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Wybierz 1 z 2 srebrnych blaszek po prawej stronie koła.

Obróć koło o 90 stopni zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli po prawej stronie koła jest teraz złota blaszka, użyj albo jej efektu, albo efektów obydwu srebrnych blaszek. Jeśli nie ma złotej blaszki, wybierz tylko 1 z 2 srebrnych blaszek.

Małpka Zębatka:

Kafelek małpki Zębatki otrzymasz na początku III rundy. Używa się go jak innych asystentów.

Uwagi dotyczące kart początkowych:

Efekt jest uzależniony od liczby złotych blaszek w Twojej maszynie.

Jeśli jest 1, otrzymujesz .

Jeśli są 2, otrzymujesz albo .

Jeśli są 3 albo 4, możesz wybrać dowolną z 3 opcji z tabelki.

Nowe symbole i pojęcia:

Aby wykorzystać niebieski efekt pola bożka, umieść bożka na niebieskim polu.
Możesz również używać niebieskich pól dla standardowych efektów.
Wszystkich pól bożka można używać w dowolnej kolejności.

Weź kartę i umieść ją na wierzchu swojej talii (nie rozpatrujesz efektu karty).
W kampanii: umieść kartę zdobytą za osiągnięcie na wierzchu swojej talii (w rozgrywce 2-osobowej karta trafia na wierzch talii 1 z graczy).

Możesz dobrać kartę ze spodu swojej talii.

Możesz odkryć 1 ze swoich wykorzystanych strażników, aby móc ponownie skorzystać z jego przysługi.

Wybierz 1 ze swoich ujarzmionych strażników, z którego przysługi jeszcze nie skorzystałeś, i zakryj go, nie korzystając z niej.

Aktywuj 1 dowolne stanowisko .

Aktywuj 1 dowolne odkryte stanowisko .

W rozgrywce ze Świątynią Wodospadu ten symbol przypomina, aby wybrać 1 z ukrytych stanowisk archeologicznych, aktywować je, a następnie zdjąć z planszy i odłożyć na spód zwykłego stosu.

Użyj srebrnej umiejętności 1 z asystentów dostępnych na planszy zasobów.

Użyj złotej umiejętności 1 z asystentów dostępnych na planszy zasobów.

Dobierz i rozpatrz kartę wydarzenia ze wskazanego rozdziału.

Użyj efektu 1 dowolnego odkrytego bożka na planszy. Jeśli nie ma odkrytych bożków, ten symbol nie daje efektu.

Przygotowanie do gry:

Umieść 2 losowe kafelki gazety w otworach swojej planszetki.

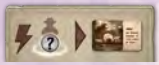
- Umieść po 1 żetonie artykułu przy każdym stanowisku i .
- Umieść 2 żetony artykułów (3 w rozgrywce 2-osobowej) w wycięciach planszetki.

Dziennikarz

Wstępne doniesienia:

Twój może wyprzedzać Twoją o 1 rząd.

Pisanie artykułów:



W ramach akcji darmowej wydaj symbol podróży odpowiadający dowolnemu symbolowi podróży przy stanowisku, które zajmujesz. Weź znajdujący się przy tym stanowisku artykuł i umieść go na skrzyni na swojej planszetce.

Tematy numeru to 2 albo 3 artykuły umieszczone w wycięciach planszetki. Możesz je napisać za pomocą karty *Śledztwo*.

Publikacja:

Aby użyć akcji z kafelka gazety, oznacz ją za pomocą napisanego artykułu. To akcja główna, chyba że jest oznaczona symbolem .

Na każdym kafelku gazety musisz umieszczać artykuły od góry. Nie możesz przejść do niższego rzędu przed użyciem obydwu akcji rzędu wyższego.

2 niebieskie pola bożków zostają odblokowane po opublikowaniu wszystkich 4 artykułów w odpowiadających im rzędach.

Uwagi dotyczące kart początkowych:

Efekt jest uzależniony od liczby napisanych artykułów.

Jeśli napisałeś 0 albo 1, otrzymujesz .

Jeśli napisałeś 2, 3 albo 4, otrzymujesz albo .

Jeśli napisałeś 5 albo więcej, otrzymujesz i .

Nowe symbole i pojęcia:

Aby wykorzystać niebieski efekt pola bożka, umieść bożka na niebieskim polu.
Możesz również używać niebieskich pól dla standardowych efektów.
Wszystkich pól bożka można używać w dowolnej kolejności.
2 niebieskie pola bożków zostają odblokowane po opublikowaniu 4 artykułów w odpowiadających im rzędach.

Weź kartę i umieść ją na wierzchu swojej talii (nie rozpatrujesz efektu karty).
W kampanii: umieść kartę zdobytą za osiągnięcie na wierzchu swojej talii (w rozgrywce 2-osobowej karta trafia na wierzch talii 1 z graczy).

Możesz dobrać kartę ze spodu swojej talii.

Możesz odkryć 1 ze swoich wykorzystanych strażników, aby móc ponownie skorzystać z jego przysługi.

Wybierz 1 ze swoich ujarzmionych strażników, z którego przysługi jeszcze nie skorzystałeś, i zakryj go, nie korzystając z niej.

Aktywuj 1 dowolne stanowisko .

Aktywuj 1 dowolne odkryte stanowisko .

W rozgrywce ze Świątynią Wodospadu ten symbol przypomina, aby wybrać 1 z ukrytych stanowisk archeologicznych, aktywować je, a następnie zdjąć z planszy i odłożyć na spód zwykłego stosu.

Użyj srebrnej umiejętności 1 z asystentów dostępnych na planszy zasobów.

Użyj złotej umiejętności 1 z asystentów dostępnych na planszy zasobów.

Dobierz i rozpatrz kartę wydarzenia ze wskazanego rozdziału.

Użyj efektu 1 dowolnego odkrytego bożka na planszy. Jeśli nie ma odkrytych bożków, ten symbol nie daje efektu.