

SPIRIT ISLAND

ZARÓŚLA i SZPONY

R. ERIC REUSS



SPISTREŚCI

	Wstęp	3
	Komponenty	4
	Zarośla i Szpony	6
	Zmiany w Przygotowaniu gry	7
	Karty Wydarzeń	8
	Wydarzenia Wyboru	9
	Znaczniki	10
	Aktualizacja Zasad	14
	Akcje Najeźdźców	14
	Zaraza	15
	Duchy	15
	Karty Mocy	16
	Witalność i Obrażenia	16
	Tryb Jednoosobowy	17
	Plansza Tematyczna	17
	Przeciwnik	18
	Tabela Poziomów Trudności	20
	Aneks	22
	Słownik pojęć	22
	Stopka redakcyjna	23





Najeźdźcy nie przestają napierać. W odosobnieniu są bardziej podatni i łatwiej ich przestraszyć. Zgrupowani stają się nieugięci i coraz bardziej nieprzewidywalni.

Na jak wiele sposobów możemy stawić im czoła? Cała nasza dotychczasowa moc zawiodła, próbując zmusić ich do odwrotu. Musimy się rozwijać, wzmacniać, zmieniać i szukać nowych dróg. W przeciwnym razie polegniemy, a nasza Wyspa razem z nami.

Tchnijmy chorobę w świszczący wiatr. Niechaj złowrogie pnącza wiją się pod stopami Najeźdźców. Przywołajmy drapieżniki zamieszkujące razem z nami Wyspę, niech walczą o swoją ziemię. Zwróćmy Najeźdźców przeciwko sobie, stwarzając Dahanom szansę na niespodziewany atak.

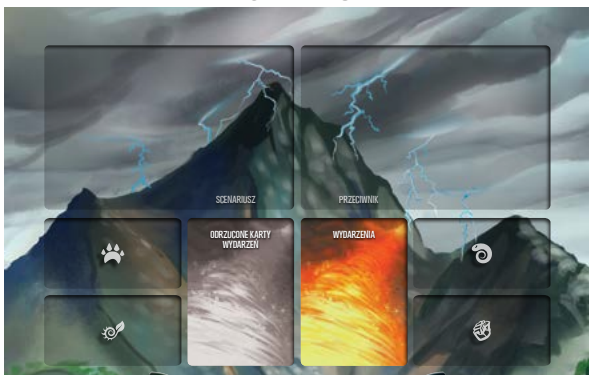
Mamy nadzieję, że nasi dahańscy sprzymierzeńcy nie zmienią strony w tym konflikcie. Nie przetrwalibyśmy Trzeciego Osądu.

Nasze sny dają nam obietnicę zwycięstwa, jeśli tylko znajdziemy ścieżkę przez splątaną dżunglę możliwości. Musimy temu zawierzyć i walczyć.

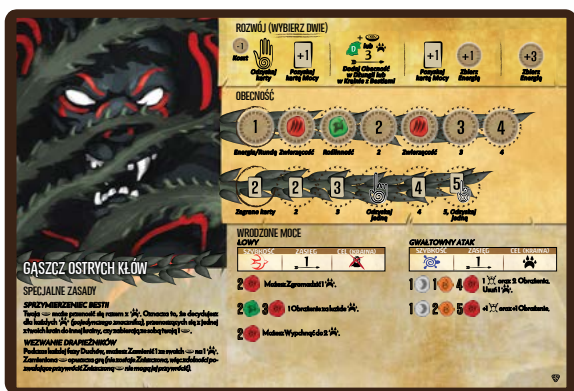


KOMPONENTY

ROZSZERZENIE PLANSZY NAJEŹDZCÓW



2 PLANSZE DUCHÓW



1 PLANSZA PRZECIWNIKA



4 PLANSZE SCENARIUSZY



20 ZNACZNIKÓW SCENARIUSZY (8 NUMEROWANYCH, 12 PUSTYCH)



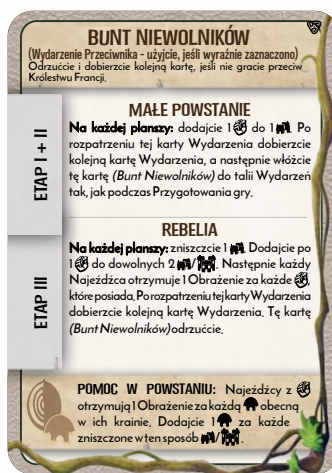
ZNACZNIKI BESTII/DZICZY/ CHOROBY/KONFLIKTU (PO 22 KAŻDEGO)



2 ZNACZNIKI PRZECIWNIKÓW



KARTA WYDARZENIA BUNT NIEWOLNIKÓW



4 KARTY POMOCY



31 KART POMNIEJSZYCH MOCY



21 KART WIĘKSZYCH MOCY



25 KART WYDARZEŃ



8 KART UNIKALNYCH MOCY (PO 4 DLA DUCHA)



7 KART ZARAZY



15 KART STRACHU



ZAROŚLA I SZPONY

Zanim wprowadzicie to rozszerzenie do rozgrywki w Spirit Island, zagrajcie w wersję podstawową przynajmniej kilka razy. Zawartość tego rozszerzenia dodaje wiele nowych elementów oraz nowych sposobów walki i straszenia Najeźdźców. Nowe mechaniki sprawiają, że gra staje się jeszcze bardziej skomplikowana, nie jest więc dobrym pomysłem poznawanie jej w ten sposób.

Dla ułatwienia przy segregowaniu, komponenty tego rozszerzenia oznaczone zostały symbolem ♡ znajdującym się w jednym z rogów.

Większość komponentów z tego rozszerzenia dodajcie po prostu do odpowiednich komponentów z gry podstawowej:

- Wszystkie karty Pomniejszych i Większych Mocy, karty Zarazy oraz karty Strachu wtasujcie do pozostałych tego samego typu.
- Duchy, Przeciwnika oraz Scenariusze dodajcie do pozostałych jako opcje do wyboru. Niektóre z nowych Scenariuszy wykorzystują znaczniki Scenariuszy.

To rozszerzenie wprowadza talię Wydarzeń, która jest wykorzystywana podczas Fazy Najeźdźców (zobaczcie „Karty Wydarzeń”, strona 8) oraz 4 rodzaje znaczników reprezentujące zagrożenia, które mogą popsuć szyki Najeźdźcom: Bestie, Dicz, Choroba oraz Konflikt (zobaczcie „Znaczniki”, strona 10).



ROZSZERZENIE
PLANSZY
NAJEŹDZCÓW

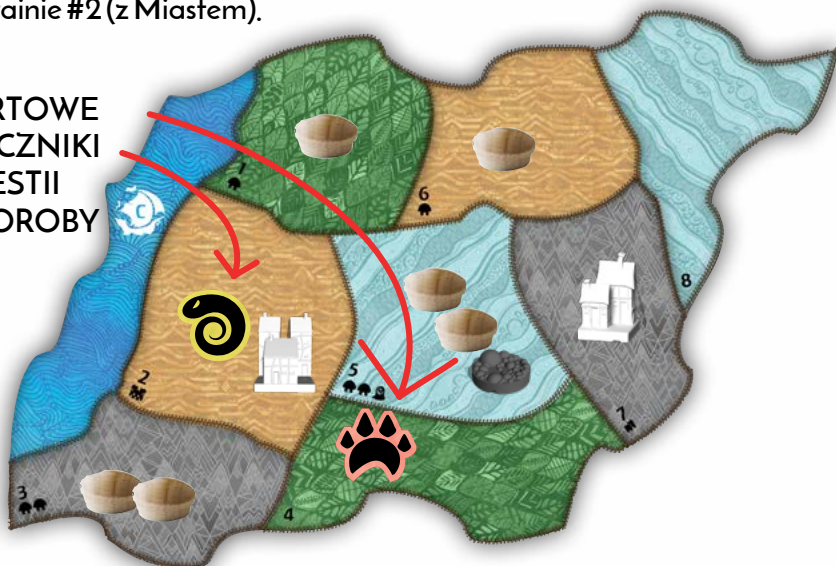


PLANSZA
NAJEŹDZCÓW

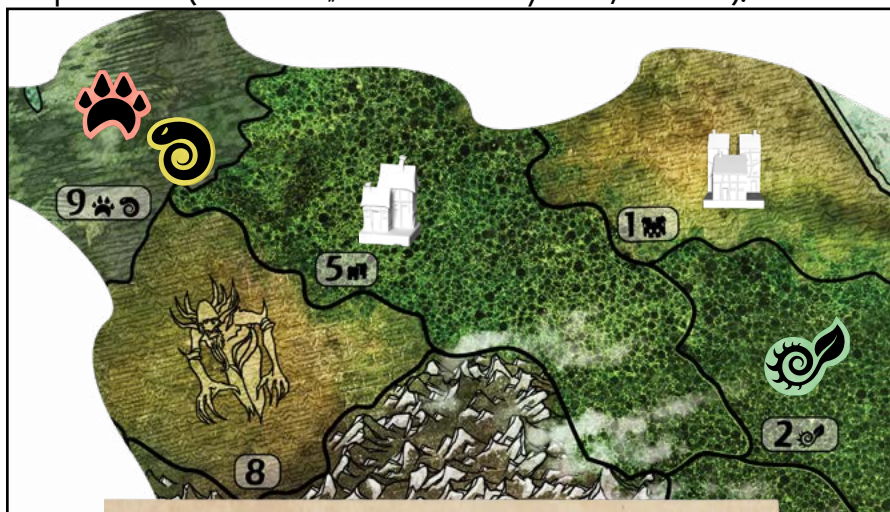
ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

- Połóżcie rozszerzenie planszy Najeźdźców nad planszą Najeźdźców.
- Umieście znaczniki Bestii 🐾, Dzikich 🌿, Choroby 🌀 oraz Konfliktu 🏰 w odpowiednich miejscach na rozszerzeniu planszy Najeźdźców.
- Potasujcie talię Wydarzeń i połóżcie ją w odpowiednim miejscu (Wydarzenia) na rozszerzeniu planszy Najeźdźców. Używanie karty Zarazy jest teraz obowiązkowe, a nie opcjonalne (*talia Wydarzeń jest zależna od niej*).
- Przygotowując grę, połóżcie po 1 🐾 oraz 1 🌀 na każdej planszy Wyspy. Znacznik 🐾 umieście w krainie z najniższym numerem bez nadrukowanych symboli związanych z Przygotowaniem gry. Znacznik 🌀 w krainie #2 (z Miastem).

STARTOWE
ZNACZNIKI
BESTII
I CHOROBY



Plansza Tematyczna: zamiast umieszczać pojedyncze znaczniki 🌀 oraz 🐾 na każdej z plansz, umieście znaczniki zgodnie z symbolami nadrukowanymi na planszach (zobaczcie „Plansza Tematyczna”, strona 17).



MAŁO MIEJSCA?

Jeśli na waszym stole nie ma miejsca na rozszerzenie planszy Najeźdźców, połóżcie talię Wydarzeń w pobliżu wygenerowanego Strachu na planszy Najeźdźców.

KARTY WYDARZEŃ

W grze podstawowej Najeźdźcy są przewidywalni, z wyjątkiem tego, którymi krainami będą zainteresowani. Jednak prawdę mówiąc, wszystkie żywe istoty – Najeźdźcy, Dahanie czy Dzikie Bestie – czasami działają w nieoczekiwany sposób. Aby to odzwierciedlić, podczas każdej Fazy Najeźdźców, po rozpatrzeniu jakiegokolwiek efektu Zarażonej Wyspy, a przed rozpatrzeniem jakichkolwiek zdobytych kart Strachu, dobierzcie i rozpatrzenie kartę Wydarzenia. Pełny przebieg rundy znajdziecie na końcu instrukcji.

ZARAŻONA WYSPA

Jeśli macie problem z zapamiętaniem, by najpierw zastosować się do efektu znajdującego się na karcie Zarazy, połóżcie znacznik Zarazy z pudełka na wierzchu talii Wydarzeń jako przypomnienie.



Większość kart przedstawia dwa możliwe Wydarzenia podstawowe, oba negatywne (zobaczcie poniższy przykład). To, które z nich przeprowadzicie, zależeć będzie od:

1. **Witalności Wyspy** (Witalna/Zarażona, według tego, co przedstawia karta Zarazy) albo
2. **Poziomu Terroru** (I, II, III), albo
3. **Etapu Najeźdźców** (I, II, III). Obecny Etap wskazuje wierzchnia karta talii Najeźdźców.
 - **Wyjątek:** jeśli gracie przeciw *Królestwu Brandenburgii* i *Prus* na Poziomie od 2. w górę, traktujcie wczesną kartę Etapu III tak, jakby była Etapu II.

Większość kart Wydarzeń przedstawia również dwa potencjalnie dobre Wydarzenia:

4. **Wydarzenie Znaczników:** odnosi się do Bestii, Chorób albo Konfliktu.
5. **Wydarzenie Dahan:** Dahanie podejmują działania lub dbają o swoją społeczność.



Tak jak w przypadku innych efektów, podczas rozpatrywania Wydarzeń, jeśli nie określono inaczej:

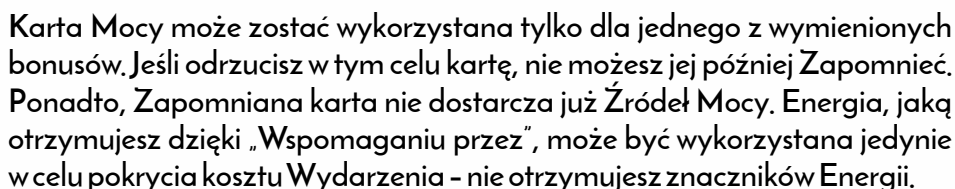
- Wykonajcie tyle z instrukcji zawartych na karcie, ile możecie, z góry do dołu, pomijając wszystko, co nie dotyczy waszej sytuacji lub jest niemożliwe do zastosowania.
- Efekty, które nie zmieniają komponentów na planszy, trwają tylko do końca bieżącej rundy.
- Komponenty wpływają jedynie na krainę, w której się znajdują, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej, np. jeśli znacznik Dahan powoduje Strach/Obrażenia/Zniszczenie, robi to jedynie w krainie, w której się znajduje.

Podobnie, jak w przypadku innych efektów, kiedy Wydarzenia zadają Obrażenia, to zadają je jedynie Najeźdźcom (chyba, że wyraźnie zaznaczono inaczej). Niektóre Wydarzenia wpływają na Obrażenia zadawane przez Najeźdźców lub zadają Obrażenia Dahanom (zobaczcie „Witalność i Obrażenia”, strona 16). Wydarzenia są uznawane jako działalność Duchów (np. w przypadku *Serca Pożogi*), jeśli to one płacą za to, aby coś się wydarzyło (zobaczcie „Wydarzenia Wyboru” poniżej).

Niektóre karty przedstawiają Wydarzenia Wyboru. Opisują one sytuację i dają Duchom kilka możliwości działania, które mogą nieść ze sobą różne konsekwencje. Zazwyczaj wybór powinien być wspólną decyzją i gracze muszą dojść do porozumienia przy obraniu swojej ścieżki. Jeśli nie uda się wam dogadać, pierwsza wymieniona opcja jest waszym domyślnym wyborem.

Często jedna z opcji wiąże się z poniesieniem kosztu: zazwyczaj wymaga to tyle Energii, ile wynosi liczba graczy. Koszt jest opłacany wspólnie przez Duchy wedle ich uznania, nie musi być podzielony równo pomiędzy nie. Może też zostać całkowicie pokryty przez jednego gracza.

- Zapomnieć jedną lub więcej kart Mocy (z ręki, kart zagranych lub swojego stosu kart odrzuconych) ze wskazanym Źródłem Mocy, by policzyć +4 Energii na pokrycie kosztu za każdą Zapomnianą kartę.
- Odrzucić jedną lub więcej kart Mocy (z ręki na swój stos kart odrzuconych) ze wskazanym Źródłem Mocy, by policzyć +2 Energii na pokrycie kosztu za każdą odrzuconą w ten sposób kartę.
- Policzyć +1 Energii na pokrycie kosztu za każde wskazane Źródło Mocy, które posiadają w obszarze gry (z zagranych kart Mocy, torów Obecności lub innych efektów).



Jeśli gracze ze Scenariuszem *Błyskawiczna Kolonizacja*, Wydarzenie Wyboru *Wycofanie* nie będzie miało żadnego znaczenia, ponieważ nie ma fazy Powolnych Mocy. Jeśli tak się stanie - lub wydani w przyszłości Przeciwnicy/Scenariusze sprawią, że dane Wydarzenie stanie się bezsensowne - po prostu odrzućcie tę kartę i dobierzcie nową.

ZNACZNIKI

Nowe Moce i Duchy wykorzystują 4 rodzaje znaczników, które reprezentują niebezpieczeństwa i zagrożenia utrudniające życie Najeźdźców. Znaczniki Bestii, Dzikich i Choroby są dodawane w krainach, natomiast znaczniki Konfliktu są dodawane do konkretnych Najeźdźców. Nie ma limitu liczby znaczników w krainie ani liczby znaczników Konfliktu przypisanych do Najeźdźcy.



BESTIE: krzywdzą Najeźdźców i generują Strach określony przez karty Mocy i karty Wydarzeń.



DZICZ: zapobiega następnej Eksploracji po czym zostaje Usunięta.



CHOROBA: zapobiega następnej Budowie, po czym zostaje Usunięta.



KONFLIKT: zapobiega zadaniu Obrażeń przez konkretnego Najeźdźcę Dahanom i/albo krainie, które nastąpiłoby w najbliższym czasie, a następnie zostaje Usunięty.

BESTIE

Znaczniki Bestii reprezentują wszelkiego rodzaju dzikie bestie, które licznie występują na Wyspie i stanowią duże zagrożenie dla Najeźdźców (Dahanie wiedzą, jak ich unikać lub przepędzać, by ograniczyć swoje straty). Są nieprzewidywalnymi sojusznikami, którzy są bardziej skłonni do atakowania Odkrywców niż Osad czy Miast.

Znaczniki Bestii nie mają żadnego dodatkowego efektu. Wiele Moc, które dodają , posiada dodatkową zdolność dotyczącą krain z , a mniej więcej połowa kart Wydarzeń posiada Wydarzenia związane ze znacznikami Bestii.

DZICZ

Znaczniki Dzikich reprezentują krainy, których Eksploracja jest bardzo groźna. Rośliny wyglądające na jadalne, ale w rzeczywistości trujące. Trudności ze znalezieniem wody pitnej. Bardzo niebezpieczne trakty. Kiedy Odkrywcy poznają te zagrożenia, starają się je w przyszłości omijać.

Kiedy Najeźdźcy mieliby Eksplorować krainę z , zamiast tego Usuniecie jedną  z tej krainy.

CHOROBA

Znaczniki Choroby reprezentują przeróżne dolegliwości i ogólnie zły stan zdrowia. Redukują one populację: czasami gwałtownie, ale częściej poprzez hamowanie rozwoju Najeźdźców. Choroba jest również niebezpieczna dla Dahan - nie w niszczyielski sposób, jak to miało miejsce w historii (dzięki ich bliskiej relacji z Duchami i ich uzdrawiającej Moc), ale niektóre Wydarzenia związane ze Znacznikami  mogą zaszkodzić również Dahanom.

Kiedy Najeźdźcy mieliby Budować w krainie z , zamiast tego Usuniecie jedną  z tej krainy.

KONFLIKT

Znaczniki Konflikту reprezentują wewnętrzną niezgodę i zamieszanie w szereгах Najeżdźców. Podczas takich burzliwych i niepewnych czasów, pola uprawne pozostają zaniedbane, gospodarstwa się nie rozwijają, a walka z Dahanami schodzi na drugi plan.

W przeciwieństwie do trzech pozostałych rodzajów znaczników, Konflikt jest dodawany do konkretnego Najeżdźcy, nie do krainy. Kiedy dodajecie Konflikt w określonej krainie, wybieracie, któremu Najeżdźcy w tej krainie go przydzielacie i kładziecie go pod jego figurką (jeśli w krainie nie znajdują się Najeżdźcy, nie można dodać w niej Konflikту).

Za każdym razem, kiedy Najeżdźcy zadają Obrażenia Dahanom i/albo krainie, każdy atakujący Najeżdźca z dowolną liczbą  zadaje dokładnie 0 Obrażeń i Usuwa jeden . Użycie  jest obowiązkowe, nie możecie pozostawić go na później, nawet jeśli Najeżdźcy już zadają 0 Obrażeń np. dzięki Obronie. Jeśli Najeżdźca zadaje Obrażenia jednocześnie kilku celom (tak jak podczas Dewastacji),  wpływa na nie wszystkie. Jeśli Najeżdźcy zadają Obrażenia innym Najeżdźcom, Konflikt nie ma efektu i nie zostaje Usunięty.

Przypomnienie: nawet jeśli Obrażenia są zredukowane do 0 (dzięki Obronie i/albo Konfliktowi), Dahanie wciąż kontratakuje! Jedynie jeśli coś anuluje albo pomija Akcję Dewastacji, to dopiero wtedy pozostają bierni wobec Najeżdźców.

Jeśli Najeżdźca, do którego został przydzielony Konflikt, się porusza, to Konflikt podąża za nim. Jeśli jest Usunięty lub Zniszczony, zwróćcie znacznik Konflikту do zasobów ogólnych. Jeśli zostaje zamieniony innym Najeżdźcą, Konflikt pozostaje, ale jeśli zostaje zamieniony czymś innym, jak znacznikiem Bestii czy Wioską Dahan – Konflikt znika.

*Przykłady użycia znaczników
znajdują się na kolejnych dwóch stronach.*

UMIEJSCOWIENIE KONFLIKTU W CZASIE

Konflikt ma zastosowanie dopiero po wprowadzeniu wszystkich innych modyfikatorów dotyczących Obrażeń Najeżdźcy. Jednakże efekty czy zdolności wpływające na całkowite Obrażenia zadawane w krainie (np. Obrona czy niektóre Wydarzenia) mają zastosowanie później, po zsumowaniu Obrażeń od każdego Najeżdźcy z osobna.

Konflikt jest Usuwany, kiedy zadawane są Obrażenia, na które wpływa – a więc podczas Dewastacji jest Usuwany w tym samym czasie co pokonane Wioski Dahan, jeszcze przed ich kontratakiem. Może to być istotne ze względu na dobraną kartę Strachu z „-1 Witalności za ”.

BESTIE – PRZYKŁAD



Na potrzeby tych przykładów dobraliśmy kartę Wydarzenia z Wydarzeniem Znaczników **Atak Bestii**. Podczas tego Wydarzenia, każde zadają 2 Obrażenia. Następnie musicie Usunąć każdy znacznik, który Zniszczył Osadę lub Miasto.

- To kraina z 1 oraz z 1 Wioską Dahan. W tej krainie nie znajdują się Najeźdźcy, a więc nic się nie dzieje.
- To kraina z 1 . Znajduje się w niej Odkrywca oraz Osada, więc Zniszczony zostaje Odkrywca, a Osada otrzymuje 1 Obrażenie. mogłyby zamiast tego Zniszczyć Osadę, a następnie zostać Usunięte z krainy.
- To kraina z 2 . Jedynym Najeźdźcą w niej jest Miasto, a więc oba znaczniki zadają po 2 Obrażenia temu Miastu. , które zadały trzeci punkt Obrażeń są Usuwane.

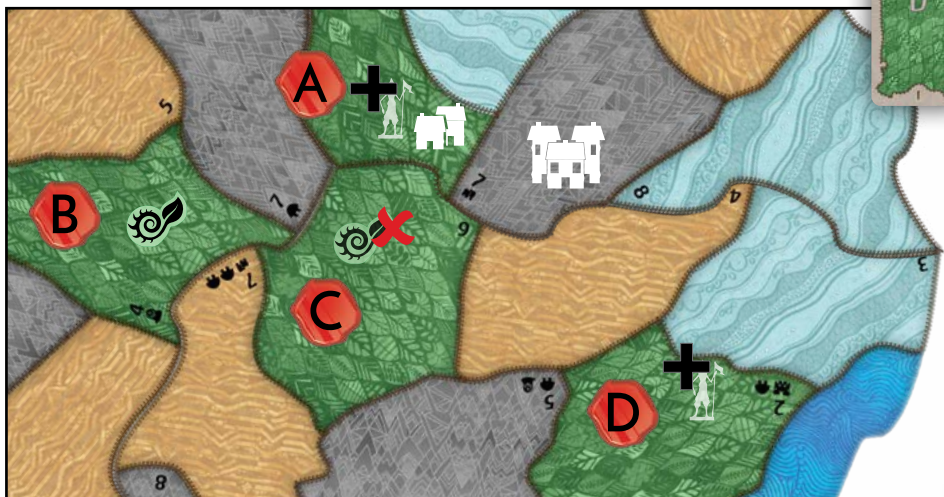
CHOROBA – PRZYKŁAD



Na potrzeby tych przykładów Akcja Budowy ma miejsce w Górach. Kiedy Najeźdźcy mieliby Budować w krainie z , zamiast tego Usuwacie jedną z tej krainy.

- To kraina bez . Znajduje się w niej więcej Osad niż Miast, więc zostaje w niej Zbudowane Miasto.
- To kraina z 2 . Najeźdźcy w tej krainie nie Budują, zamiast tego Usuniecie 1 .
- To kraina z 1 . Najeźdźcy w tej krainie nie Budują, zamiast tego Usuniecie 1 .
- To kraina z 1 . W tej krainie nie znajdują się Najeźdźcy, a więc Budowa się nie odbywa. Znacznik pozostaje w krainie.

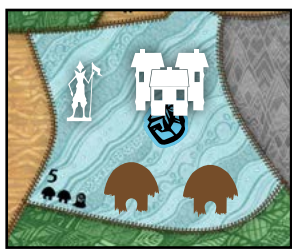
DZICZ – PRZYKŁAD



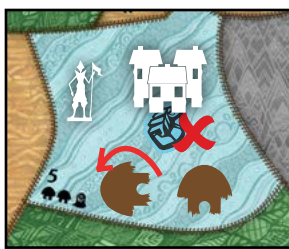
Na potrzeby tych przykładów Akcja Eksploracji ma miejsce w Dżunglach. Kiedy Najeźdźcy mieliby Eksplorować krainę z , zamiast tego Usuwacie jedną  z tej krainy.

- A. To kraina bez . W tej krainie znajduje się Osada, czyli źródło Najeźdźców, dodawany jest 1 Odkrywca.
- B. To kraina z 1 . W tej krainie nie znajduje się źródło Najeźdźców, ani nie jest ona przyległa do źródła Najeźdźców, a więc nie ma w niej Eksploracji.  pozostaje w krainie.
- C. To kraina z 1 . Kraina jest przyległa do krainy z Osadą i do innej krainy z Miastem, a więc Najeźdźcy Eksplorowaliby ją. Zamiast tego Usuniecie 1 .
- D. To kraina bez . Jest krainą Nadbrzeżną, więc dodawany jest 1 Odkrywca.

KONFLIKT – PRZYKŁAD



Mokradła, na których rozpatrujecie Dewastację.



Krok 1.



Krok 2.

Na potrzeby tego przykładu Akcja Dewastacji ma miejsce na Mokradłach. Każdy zadający Obrażenia Najeźdźca z dowolną liczbą znaczników  zadaje dokładnie 0 Obrażen, następnie Usuwacie jeden  tego Najeźdźcy.

Na tych Mokradłach znajdują się 2 Wioski Dahan, 1 Miasto (z 1 Konfliktem) oraz 1 Odkrywca. Najeźdźcy zadają w sumie 1 Obrażenie (0 od Miasta oraz 1 od Odkrywcy) krainie i Wioskom Dahan.

Krok 1.

1 Obrażenie zadane krainie to niewystarczająco, by dodać w niej Zarazę. 1 Obrażenie jest zadane jednej z Wioszek Dahan.

Następnie Usuwacie znacznik Konflikty spod Miasta.

Krok 2.

Teraz Dahanie kontratakują. Zadają 4 Obrażenia, Niszcząc Odkrywcę i Miasto.

AKCJE NAJEŹDZCÓW

NADWYŻKOWE ALBO BRAKUJĄCE KARTY NAJEŹDZCÓW

Niektóre z kart Strachu czy Wydarzeń mogą zmienić zwykłą, uporządkowaną kolejność kart Najeźdźców na torze Akcji Najeźdźców powodując, że na pojedynczym polu może się znaleźć wiele kart albo żadna karta.

Jeśli żadna karta nie znajduje się na polu, to pomijacie odpowiadający jej krok podczas Fazy Najeźdźców, ponieważ nie ma karty, którą należałoby rozpatrzyć.

Jeśli na polu Akcji znajduje się więcej niż jedna karta, przeprowadzacie Akcję wielokrotnie: po jednym razie za każdą kartę znajdującą się na polu. Jeśli kolejność ma znaczenie (np. wielokrotna Budowa przeciw *Królestwu Anglii* na Poziomie 2), kartą, która zostanie rozpatrzona jako pierwsza, jest ta na samym spodzie. Jeśli na Eksplorację przypadnie więcej niż jedna karta, odkrywacie je po kolei i w pełni rozpatrujecie (włączając wszelkie ) zanim odkryjecie kolejną kartę.

Podczas awansowania kart Najeźdźców wszystkie karty znajdujące się na jednym polu Akcji są razem przesuwane (zobaczcie poniżej). Jeśli więc macie dwie karty na polu Budowy w tej rundzie, będziecie mieć dwie Dewastacje w następnej rundzie.



ZWYKŁA AKCJA KONTRA DODATKOWA AKCJA

Niektóre karty Strachu czy Wydarzeń mówią o **zwykłej** Akcji Najeźdźców, na przykład: „Pomińcie następną zwykłą Eksplorację”. Zwykła oznacza jedynie „Akcje wywołane przez karty znajdujące się na trzech zwykłych polach Akcji”, nawet jeśli na jednym polu Akcji znajduje się więcej niż jedna karta Najeźdźców. „Następna zwykła” dotyczy tylko pierwszej z tych kart.

Natomiast Akcje Najeźdźców wywołane przez inne mechaniki (jak karty Wydarzeń, efekty Strachu, Moce Duchów, Przeciwników czy zmiany zasad Scenariusza itd.) traktowane są jako „dodatkowe” Akcje Najeźdźców.

NAJEŹDŹCY ZADAJĄCY WIELOKROTNIE OBRAŻENIA W TEJ SAMEJ KRAINIE

Możliwość wystąpienia wielokrotnych Dewastacji oznacza, że Najeźdźcy mogą zadawać Obrażenia w jednej krainie więcej niż raz w jednej rundzie. Ważne, by pamiętać o tym, że:

- Moce Obrony działają za każdym razem kiedy Najeźdźcy zadają Obrażenia w krainie.
- Za każdym razem, kiedy kraina otrzymuje Obrażenia, to Obrażenia są traktowane osobno – nie kumulują się aż do końca rundy tak jak Obrażenia Najeźdźców czy Dahan. Zarazę dodajecie w krainie jedynie, jeśli pojedyncze Obrażenia są w stanie spowodować dodanie Zarazy.
- Podobnie Zaraza może być dodana w jednej krainie wielokrotnie podczas jednej rundy. Sprawdzacie warunek za każdym razem, kiedy kraina otrzymuje Obrażenia.

ZARAZA

Dwie karty Mocy znajdujące się w tym rozszerzeniu pozwalają na przeniesienie Zarazy z jednej krainy do drugiej. Przenoszenie Zarazy nie Niszczy Obecności, ani nie powoduje Rozprzestrzeniania Zarazy.

DUCHY

ROZWÓJ (WYBIERZ DWIE)

Gracze grający Duchami posiadającymi „Rozwój (wybierz dwie)” mogą wybrać dwie dowolne sekcje Rozwoju i rozpatrzeć je w dowolnej kolejności. Jednakże nie mogą wybrać dwukrotnie tej samej sekcji Rozwoju w tej samej rundzie.

ROZWÓJ KOSZTUJĄCY ENERGIE

Oba Duchy z tego rozszerzenia posiadają sekcję Rozwoju wymagającą opłacenia kosztu w Energii. Jeśli grasz takim Duchem, to aby wybrać tę sekcję Rozwoju, musisz zapłacić wymaganą liczbę Energii. Ponieważ oba Duchy posiadają możliwość wyboru dwóch sekcji Rozwoju, to możesz jako pierwszą wybrać sekcję pozwalającą na Zebranie Energii, by móc opłacić koszt płatnej sekcji.

KARTY MOCY

Jeśli zagrasz dodatkową kartę Powolnej Mocy podczas Fazy Pośpiesznych Mocy, musisz poczekać na jej rozpatrzenie do Fazy Powolnych Mocy.

ODRZUCANIE KART DECYDUJE O WYNIKU WYDARZENIA

Niektóre Wydarzenia Wyboru wykorzystują karty Mocy jako losowy czynnik decydujący o skutkach Wydarzenia: dobieracie z odpowiedniej talii kartę, odkładając ją na stos kart odrzuconych, sprawdzając przy tym jej atrybuty (jej koszt w Energii, czy zapewnia określone Źródło Mocy, czy jest Pośpieszna/Powolną Mocą ignorując wszelkie Zdolności Warunkowe, które mogłyby ją przyspieszyć).

Jeśli w wyniku Wydarzenia Wyboru odrzucicie Łaskę Żywiołów (karta Pomniejszej Mocy pochodząca z gry podstawowej), możecie zadecydować, czy znajduje się na niej wymagane przez Wydarzenie Źródło Mocy.

WITALNOŚĆ I OBRAŻENIA

OBRAŻENIA ZADAWANE DAHANOM

Kiedy Moce Duchów zadają Obrażenia Dahanom, możecie wybrać jak te Obrażenia są przydzielane, tak jak robiliście to do tej pory zadając Obrażenia Najeżdźcom. Kiedy Wydarzenia albo Najeżdźcy zadają Obrażenia Dahanom, musicie przydzielić te Obrażenia Dahanom w taki sposób, by Zniszczyć Wioski Dahan najbardziej skutecznie jak to jest możliwe. Nie możecie rozdzielać Obrażeń pomiędzy kilka znaczników Wiosek Dahan, by uniknąć ich Zniszczenia.

ZMIANY WITALNOŚCI

Niektóre zdolności zwiększają albo zmniejszają Witalność Najeżdźców czy Dahan. Zdolności te nigdy nie mogą zmniejszyć Witalności poniżej wartości 1. Jeśli Najeżdźca czy Wioska Dahan otrzymała Obrażenia równe lub większe jej nowej wartości Witalności, powoduje to natychmiastowe Zniszczenie tego komponentu.

WITALNOŚĆ PODCZAS GRY

Niektóre karty Strachu mówią, że „Do końca tej rundy, Najeżdźcy posiadają -1 Witalności za każdy ”. Jest to zasada ogólna, która będzie obowiązywać w danej rundzie. Za każdym razem, kiedy Najeżdźcy będą otrzymywać znacznik  albo go tracić, stracą lub odzyskają Witalność razem z nim.

Podobnie w przypadku Wydarzenia *Zwarte Społeczności*, które sprawia, że wszystkie / otrzymują w tej rundzie +1 Witalności. Jeśli Osada zostanie zastąpiona Odkrywcą, to traci swoją dodatkową Witalność.

ZMIANY OBRAŻEŃ

Jeśli występują jakieś modyfikatory Obrażeń konkretnych Najeżdźców (np. „każda  zadaje +1 Obrażenie”) oraz Najeżdźców jako całości (np. Obrona), zastosujcie najpierw indywidualne modyfikatory, a następnie te ogólne.

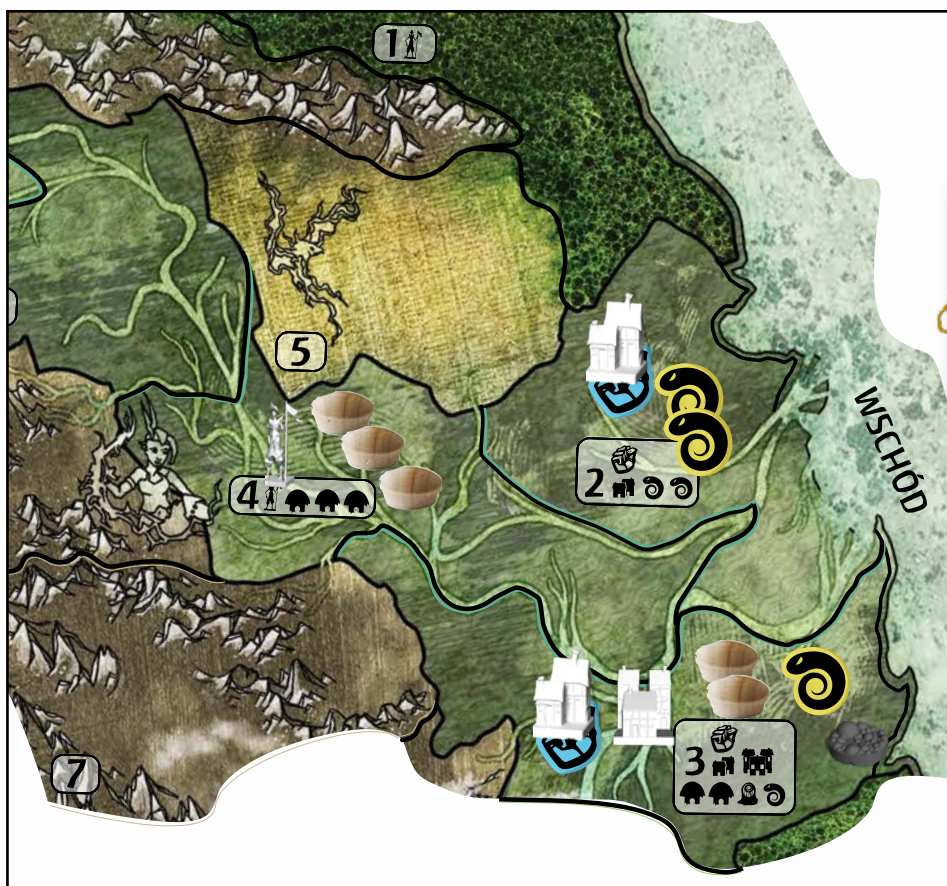
TRYB JEDNOOSOBOWY

Karty Zarazy, na których znajduje się informacja na Zarażonej stronie o przygotowaniu dwa razy tylu znaczników Zarazy, ilu jest graczy, mogą być szczególnie kłopotliwe podczas rozgrywki solo. Z tego względu, możesz zdecydować podczas przygotowania gry dla trybu jednoosobowego, by wylosować inną kartę z niewykorzystanych kart Zarazy.

PLANSZA TEMATYCZNA

Podczas Przygotowania gry z wykorzystaniem planszy tematycznej położcie znaczniki Bestii, Choroby, Dzikich i Konfliktu w krainach według nadrukowanych na nich symboli. Symbole Konfliktu znajdują się nad symbolem Najeźdźcy, na który wpływają.

Rozgrywka z wykorzystaniem mapy tematycznej zwiększa poziom trudności jedynie o 1 (zamiast o 3, jeśli nie gracie z tym rozszerzeniem). Jest to spowodowane początkowym rozmieszczeniem znaczników na planszach Wyspy, które pomagają ograniczyć ekspansję Najeźdźców.





KRÓLESTWO FRANCJI (KOLONIA PLANTACYJNA): KRÓL LUDWIK XIV

Król Ludwik XIV, najdłużej panujący monarcha w Europie, rządzi Francją żelazną ręką. Jednakże potrzebuje stałego źródła przychodów na sfinansowanie swoich wojen na kontynencie. W ostatnim czasie był zaangażowany w wojnę przeciwko Szwecji oraz Świętemu Cesarstwu Rzymskiemu, której celem było umieszczenie jego wnuka, Filipa, na hiszpańskim tronie. Ludwik wierzy w siłę francuskiej armii i swój wątpliwy sojusz z Hiszpanią i Szkocją skierowany przeciw królestwom szwedzkim, habsburskim i pruskim.

Arystokracja zabezpieczyła swoje majątki i uniemożliwiła królowi sięganie po ich bogactwa. Z kolei ludność chłopska, objęta już i tak bardzo wysokimi podatkami, nie była w stanie przekazać więcej środków do budżetu królestwa. W efekcie król Ludwik rozpoczął zakładanie kolonii plantacyjnych i silne eksploatowanie dalekich krain, dla dobra Francji.

Wiele europejskich mocarstw posiadało swoje kolonie, gdzie na plantacjach pracowali sprowadzeni statkami niewolnicy. Ten Przeciwnik łączy w sobie dynamikę szybkiego rozwoju plantacji (Osady) oraz XVIII-wiecznej francuskiej eksploracji dalekich krain.

KRÓLESTWO FRANCJI (KOLONIA PLANTACYJNA)

Dodatkowy Warunek Przegrywania
Rozległe Plantacje: Przed Przygotowaniem Gry, przygotujcie 7 razy tyle , ilu jest graczy, pozostałe nie biorą udziału w grze, oddajcie je do pudełka. Najeźdźcy wyrywają, jeśli w jakimkolwiek momencie nie ma możliwości dołożenia .

Etap II Eskalacja
Popłynij na Nowe Uprawy: Po Eksploracji, na każdej planszy: wybierzcie krainę wskazaną przez kartę Eksploracji. Jeśli znajduje się w niej , Dodajcie 1 , w przeciwnym razie Dodajcie .

Poziom	Karty Strachu	Efekty w Grze (kumulujące się)
1 (3)	9 (3/3/3)	Odkrywcy Pogranicza: z wyjątkiem Przygotowania gry, po tym jak Najeźdźcy z powodzeniem Eksplorują krainę bez , Dodajcie w niej 1 dodatkowego .
2 (5)	10 (3/4/3)	Trud Niewolników: przygotowując grę, włóżcie kartę Wydarzenia Bunt Niewolników pod 3 wierzchnie karty w talii Wydarzeń. Po tym jak Najeźdźcy Budują w krainie z 2 lub więcej, Zamieńcie wszystkich prócz 1 na taką samą liczbę .
3 (7)	11 (4/4/3)	Pierwsze Plantacje: przygotowując grę, na każdej planszy Dodajcie 1 w krainie z najwyższym numerem bez . Dodajcie 1 w krainie #1.
4 (8)	12 (4/4/4)	Handel Trójkątny: za każdym razem, kiedy Najeźdźcy Budują Nadbrzeżne , Dodajcie 1 w przyległej krainie z najmniejszą liczbą .
5 (9)	13 (4/5/4)	Powolna Regeneracja Ekosystemu: kiedy Usuwacie z planszy, połóżcie ją tutaj zamiast na karcie Zarazy. Jak tylko znajdzie się tutaj 3 razy tyle , ilu jest graczy, przeniesiecie wszystko na kartę Zarazy.
6 (10)	14 (4/5/5)	Nieustępliwí Odkrywcy: po rozpatrzeniu karty Eksploracji, na każdej planszy Dodajcie 1 w krainie bez . Efekty kart Strachu nigdy nie Usuwają . Jeśli karta Strachu miałaby Usunąć , możecie zamiast tego Wypchnąć tego .

Zawiera specjalną kartę Wydarzenia **Bunt Niewolników**, która jest wykorzystywana w rozgrywce tylko wtedy, kiedy wyraźnie zostanie to zaznaczone przez instrukcje Przeciwnika.

Ten Przeciwnik jest **wyraźnie łatwiejszy** dla Duchów specjalizujących się w Niszczeniu Osad (jak na przykład **Błyskawica z Serca Burzy**).

Ten Przeciwnik jest **wyraźnie trudniejszy** dla Duchów, którym trudność sprawia Niszczenie budynków Najeźdźców (jak na przykład **Zsyłający Sny i Koszmary**), ze względu na dodatkowy warunek przegrywania.

BUNT NIEWOLNIKÓW

(Wydarzenie Przeciwnika - użycie, jeśli wyraźnie zaznaczono)
 Odrzuć i dobierz kolejną kartę, jeśli nie gracie przeciw Królestwu Francji.

MAŁE POWSTANIE
Na każdej planszy: dodajcie 1 do 1 . Po rozpatrzeniu tej karty Wydarzenia dobierzcie kolejną kartę Wydarzenia, a następnie włóżcie tę kartę (**Bunt Niewolników**) do talii Wydarzeń tak, jak podczas Przygotowania gry.

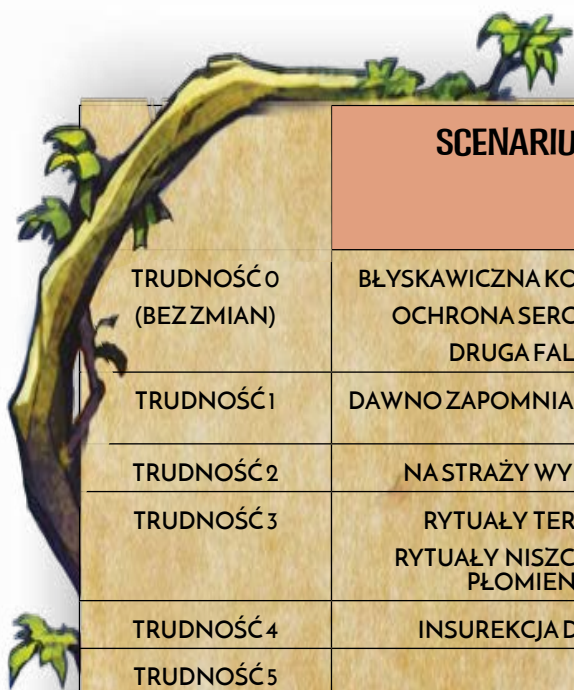
REBELIA
Na każdej planszy: zniszczcie 1 . Dodajcie po 1 do dowolnych 2 . Następnie każdy Najeźdźca otrzymuje 1 Obrażenie za każde , które posiada. Porozpatrzeniu tej karty Wydarzenia dobierzcie kolejną kartę Wydarzenia. Tę kartę (**Bunt Niewolników**) odrzućcie.

POMOC W POWSTANIU: Najeźdźcy z otrzymują 1 Obrażenie za każdą obecną w ich krainie. Dodajcie 1 za każde zniszczone w ten sposób .

„KLIMATYCZNY” BUNT

Ze względu na balans rozgrywki Wydarzenie **Bunt Niewolników** jest przewidywalne (wiadomo, kiedy nadejdzie). Jeśli preferujecie bardziej klimatyczną niepewność, dobierzcie z talii Wydarzeń jedną kartę i wymieszajcie z nią **Bunt Niewolników**, te dwie potasowane karty połóżcie na wierzch talii Wydarzeń, a następnie połóżcie na nich dwie karty dobrane ze spodu talii Wydarzeń.

TABELA POZIOMÓW TRUDNOŚCI



	SCENARIUSZE	KRÓLESTWO BRANDENBURGII I PRUS
TRUDNOŚĆ 0 (BEZ ZMIAN)	BŁYSKAWICZNA KOLONIZACJA OCHRONA SERCA WYSPY DRUGA FALA (*)	
TRUDNOŚĆ 1	DAWNO ZAPOMNIANE MOCE (**)	POZIOM PODSTAWOWY
TRUDNOŚĆ 2	NA STRAŻY WYBRZEŻA	POZIOM 1
TRUDNOŚĆ 3	RYTUAŁY TERRORU RYTUAŁY NISZCZĄCEGO PŁOMIENIA	
TRUDNOŚĆ 4	INSUREKCJA DAHAN	POZIOM 2
TRUDNOŚĆ 5		
TRUDNOŚĆ 6		POZIOM 3
TRUDNOŚĆ 7		POZIOM 4
TRUDNOŚĆ 8		
TRUDNOŚĆ 9		POZIOM 5
TRUDNOŚĆ 10		POZIOM 6

WYKORZYSTANIE MAPY TEMATYCZNEJ Z TYM ROZSZERZENIEM (ZOBACZCIE STRONA 17) ZWIĘKSZA POZIOM TRUDNOŚCI O 1.

Pamiętajcie, że poziom trudności został określony subiektywnie: niektóre Duchy są mniej lub bardziej skuteczne przeciwko konkretnym Przeciwnikom i Scenariuszom, a kombinacje Przeciwników i Scenariuszy będą też to zmieniać. Dodajcie do siebie poziom trudności Scenariusza i Przeciwnika dla oszacowania ich wspólnego poziomu trudności.

(*) +/-1, zależnie od tego, jak poszła wam wcześniejsza rozgrywka. Sam Scenariusz instruuje was również, by zwiększyć poziom Przeciwnika, jeśli wygraliście zbyt łatwo.

(**) Rywalizacja w poszukiwaniu Reliktów sprawia, że rozgrywka z tym Scenariuszem jest różnie wyważona. Średnio dodaje +1 trudności, ale wszystko zależy od tego, kto znajdzie jaki Relikt.

PRZECIWNIK I SCENARIUSZ

KRÓLESTWO ANGLII	KRÓLESTWO SZWECJI	KRÓLESTWO FRANCJI
POZIOM PODSTAWOWY	POZIOM PODSTAWOWY	
	POZIOM1	POZIOM PODSTAWOWY
POZIOM1	POZIOM2	POZIOM1
POZIOM2		
	POZIOM3	POZIOM2
POZIOM3	POZIOM4	
POZIOM4	POZIOM5	POZIOM3
	POZIOM6	POZIOM4
POZIOM5		POZIOM5
POZIOM6		POZIOM6

SŁOWNIK POJĘĆ

Akcja Najeźdźców: jedna z trzech niepożądaných czynności, które Najeźdźcy wykonują podczas Fazy Najeźdźców: Dewastacja, Budowa, Eksploracja. Zazwyczaj spowodowana przez karty na planszy Najeźdźców („zwykła Akcja”), ale może też wynikać z efektów Przeciwnika, Wydarzenia, Strachu, Mocy itd. („dodatkowa Akcja”). [s. 14]

Bestie (znacznik): krzywdzą Najeźdźców i generują Strach określony przez karty Mocy i karty Wydarzeń. [s. 10]

Choroba (znacznik): zapobiega następnej Akcji Budowy w krainie, w której się znajduje, po czym zostaje Usunięta. [s. 10]

Dodatkowa Akcja: akcja Najeźdźców spowodowana przez różne efekty Przeciwnika, Wydarzeń, Strachu, Mocy lub cokolwiek innego niż karty Najeźdźców znajdujące się na polach Akcji Najeźdźców na planszy Najeźdźców. [s. 15]

Dzicz (znacznik): zapobiega następnej Akcji Eksploracji w krainie, w której się znajduje, po czym zostaje Usunięta. [s. 10]

Etap Najeźdźców: wartość, która znajduje się na wierzchniej karcie talii Najeźdźców (I, II albo III). Jeśli waszym Przeciwnikiem jest *Królestwo Brandenburgii i Prus* na Poziomie od 2, w górę, traktujcie początkową kartę Etapu III, tak jakby była kartą Etapu II. [s. 8]

Konflikt (znacznik): wewnętrzne sprzeczki. Blokuje konkretnego Najeźdźcę przed zadawaniem Obrażeń, kiedy w najbliższym czasie miałby je zadawać Dahanom i/ albo krainie, a następnie zostaje Usunięty. [s. 10]

Pula Zarazy: znaczniki Zarazy znajdujące się na karcie Zarazy.

Wspomagane przez (Źródło Mocy): koszt wyrażony w Energii w Wydarzeniu Wyboru jest zmniejszony o 1 dzięki posiadaniu wskazanego Źródła Mocy, o 2 za odrzucenie z ręki karty Mocy, na której znajduje się wskazane Źródło Mocy albo o 4 za Zapomnienie karty Mocy (z ręki, obszaru gry albo osobistego stosu kart odrzuconych), na której znajduje się wskazane Źródło Mocy. [s. 9]

Wydarzenie: nieprzewidziany rozwój wydarzeń opisany na karcie Wydarzeń. Rozpatrywane jest przed rozpatrzeniem kart Strachu podczas każdej Fazy Najeźdźców. [s. 8]

Wydarzenie Dahan: część karty Wydarzeń dotycząca działalności Dahan na Wyspie. [s. 8]

Wydarzenie Wyboru: Wydarzenie, które daje Duchom wybór różnych ścieżek. Jeśli Duchy nie mogą dojść do porozumienia przy dokonaniu wyboru, pierwsza opcja staje się ich domyślnym wyborem. [s. 9]

Wydarzenie Znaczników: część karty Wydarzeń dotycząca znaczników Bestii, Chorób albo Konfliktu. [s. 8]

Znajduje się dane Źródło Mocy: oznacza Źródło Mocy zapewniane przez kartę Mocy, czyli takie, które znajduje się na karcie Mocy w jej bocznym panelu, a nie w opisie efektu tej karty Mocy czy w wymaganiach Zdolności Warunkowej tej Mocy.

Zwykła Akcja: Akcja Najeźdźców spowodowana kartami Najeźdźców leżącymi na planszy Najeźdźców na polach Akcji Najeźdźców podczas Fazy Najeźdźców. Nie obejmuje dodatkowych Akcji wynikających z kart Wydarzeń, Przeciwników, Mocy itd. [s. 15]



OPRACOWANIE

Autor gry: R. Eric Reuss

Rozwój: Ted Vessenes

Redaktor Naczelny: Christopher Badell

Kierownik Kreatywny: Adam Rebottaro

Kierownik Artystyczny: Jennifer Closson

Projekt Graficzny: SaRae Henderson, Darrell Louder

Okładka: Jorge Ramos

Ramka Okładki: Nolan N. Nasser

Projekty Modeli 3D: Jorge Ramos

Plansze Tematyczne: Jade Gordon

Mapy: Zach Bodenner

Redakcja: Brian Blankstein, Dylan Thurston, Ted Vessenes

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Tłumaczenie: Agata Alicja Syc

Skład: Agata Alicja Syc, Radosław Dawid

Redakcja: Marcin Zalewski

Korekta: Michał „Killjoy” Cieślowski, Dorota Dembska, Szymon Dudycz, Wojciech Jasiński, Karol Lapczyk, Marcin Leja, Marcin Litwin-Zielony, Mariusz Kosecki, Marysia Podzorska, Przemysław Saj, Michał Sowa, Szymon Szuster

TESTERZY

Daniel R. Abraham, Vivian Abraham, Joel Aernouts, Andy Arenson, Bernie Bagin, Ben Barden, Rick Baxter, Geoffrey Benedict, Mark Bigney, Brian Blankstein, Mike „Spiff” Booth, Chris Burton, Galen Garrick Brownsmith, Trey Chambers, Danielle Church, Chris Cieslik, Justin du Coeur, Jesse Cox, Christopher Dade, Nathan Dilday, Nathan Engert, Kathryn Golden oak, Jeremy Gottesman, Shoshana Gourdin, Bryan Graham, Luke Hagerling, Betsy Helms, David Helms, Tim Hogue, Donner Holten, Prescott Jenner, Paul Kalmar, Robert Kamphaus II, Dave Kapell, Kathryn Kun, Andy Latto, Charles Leiserson Jr., Brian W. Lenz, Russ Luzetski, Andrew Menard, Hung Nguyen, Leanna Opaskar, Mark Opaskar, Alex Pogue, Danielle Reese, Curtis Reubens, Anna Roberts, Uncle Don Ross, Ariel Segall, Cameron T. Seitzman, Randy Smith, Kevin Spak, Brock Stafford, Rick Stefanich, David A. Stern III, Tyler Stewart, Bill Stull, Dylan Thurston, Jared Tinney, Brent Ur, Carolyn VanEseltine, Rebecca Vessenes, Ted Vessenes, Paul Watson, Katarina Whimsy, Sameer Yalamanchi oraz wiele innych osób, które wyraziły swoją opinię na konwentach. Wielkie podziękowania dla Was wszystkich!

ILUSTRACJE

Jason Behnke, Loic Belliau, Kat G. Birmelin, Cari Corene, Lucas Durham, Rocky Hammer, Sydni Kruger, Nolan N. Nasser, Jorge Ramos, Moro Rogers, Graham Sternberg, Shane Tyree, Joshua Wright.

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: <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. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-spirit-island>



ZNACZNIKI



BESTIE: krzywdzą Najeźdźców i generują Strach określony przez karty Mocy i karty Wydarzeń.



CHOROBA: zapobiega następnej Budowie, po czym zostaje Usunięta.



DZICZ: zapobiega następnej Eksploracji, po czym zostaje Usunięta.



KONFLIKT: Zapobiega zadaniu Obrażeń przez konkretnego Najeźdźcę Dahanom i/albo krainie, które nastąpiłoby w najbliższym czasie, a następnie zostaje Usunięty.

Przygotowując grę, połóżcie po 1  oraz 1  na każdej z plansz Wyspy. Znacznik  umieście w krainie z najniższym numerem bez nadrukowanych symboli związanych z przygotowaniem gry. Znacznik  w krainie #2 (z Miastem).

NOWY PRZEBIEG RUNDY

Faza Duchów

- Rozwój
- Zbieranie Energii
- Zagranie i Opłacenie kart Mocy

Faza Pośpiesznych Mocy (karty i Wrodzone Moce)

Faza Najeźdźców

- Zarażona Wyspa
- Wydarzenie
- Strach
- Dewastacja (uwzględniając Konflikty)
- Budowa (uwzględniając Choroby)
- Eksploracja (uwzględniając Dicz)
- Awans kart Najeźdźców

Faza Powolnych Mocy (karty i Wrodzone Moce)

Przemijanie

- Odrzucenie zagranych kart na osobisty stos kart odrzuconych.
- Obrażenia i Źródła Mocy przepadają.
- Ściągnięcie z planszy znaczników Jednorazowych Zdolności.

WSPOMAGANE PRZEZ

Jeśli koszt mówi o „Wspomaganiu przez określone Źródło Mocy” to oznacza, że Duchy mogą:

- Zapomnieć jedną lub więcej kart Mocy (z ręki, kart zagranych lub swojego stosu kart odrzuconych) ze wskazanym Źródłem Mocy, by policzyć +4 Energii na pokrycie kosztu za każdą kartę, którą Zapomną.
- Odrzucić jedną lub więcej kart Mocy (z ręki na swój stos kart odrzuconych) ze wskazanym Źródłem Mocy, by policzyć +2 Energii na pokrycie kosztu za każdą kartę, którą odrzuci.
- Policzyć +1 Energii na pokrycie kosztu za każde wskazane Źródło Mocy, które posiadają w obszarze gry (z zagranych kart Mocy, torów Obecności lub innych efektów).

Karta Mocy może zostać wykorzystana tylko dla jednego z wymienionych bonusów (nie może być zarówno odrzucona, jak i Zapomniana).



Jeśli po przeczytaniu instrukcji nie znalazłeś odpowiedzi na pytanie albo nie do końca rozumiesz, jak interpretować niektóre zasady, odwiedź naszą stronę. Przygotowaliśmy szczegółową bazę pytań i odpowiedzi:

<https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-spirit-island>

