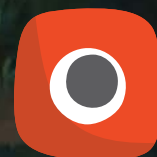




**SPIRIT ISLAND**  
**INKARNACJA  
NATURY**

R. ERIC REUSS



## SPIS TREŚCI









Poszukujący-Duchów twierdzą, że dla większości Najeźdźców Duchy pozostają niewidzialne.

Owszem, widzą liść, co tańczy z radości w świeżym oddechu życia, ale sądzą, że to wiatr nim porusza. Patrzą w serce błyskawicy, lecz widzą jedynie jasny rozbłysk. Stoją wśród wód rwącej rzeki, gdzie Duch oplata się wokół ich stóp, a mimo to wciąż są przekonani, że Dahanie opowiadają o czymś, co tak naprawdę nie istnieje.

Dahanie mówią, że Duchy zamieszkujące inne krainy są słabsze, mniej wyraziste – łatwiej je pomylić z urojeniami zrodzonymi w wyobraźni. Nic więc dziwnego, że Najeźdźcy mają trudności z dostrzeżeniem nas. Wielu z nich odrzuca uporczywe myśli, że być może jednak istniejemy. Najeźdźcy, rozglądając się, chcą wszystko mieć na własność – ziemię, lasy, rzeki, nawet góry. Nie pojmują, że każdy głaz ma duszę, imię i zaklęty w sobie czas. Jak więc mogliby dostrzec to, czego istnienia nie uznają?

Nie wszystkie Duchy są jednak tak subtelne. Nieliczne z nas posiadają Inkarnacje, splątane jestestwo niosące szaleństwo, śmierć, ale czasami też bezpieczne schronienie. Inne sprowadzają kataklizmy, niepowstrzymane i gwałtowne.

Tych drugich Najeźdźcy tak łatwo nie przeoczą.

	<b>Wstęp</b> .....	<b>3</b>
	<b>Komponenty</b> .....	<b>4</b>
	<b>Ważne zmiany</b> .....	<b>6</b>
	Zaraza – Errata .....	6
	Karty do usunięcia .....	6
	Obecność .....	6
	„Nie uczestniczy w Dewastacji” – Errata .....	7
	<b>Nowe Zasady i Zdolności Duchów</b> .....	<b>8</b>
	Inkarnacja .....	8
	Specjalne znaczniki i karty Duchów .....	9
	Dodatkowe akcje Duchów .....	10
	Aspekty wielokartowe .....	10
	Pole Daru .....	10
	Pole Wyboru Źródła Mocy .....	10
	Ograniczony Rozwój .....	11
	Ulepszenie i Osłabienie .....	11
	Towarzyszenie .....	11
	Przygotowanie i Zdobywanie .....	11
	Nakładanie Znak na komponent lub krainę .....	12
	Sprawdzanie, czy moc zawiera konkretne polecenie .....	12
	Obierając za cel krainę bez wskazania Zasięgu .....	12
	Weź kartę Mocy .....	12
	<b>Przeciwnik</b> .....	<b>13</b>
	<b>Uściślenia i Niewielkie Zmiany Dotychczasowych Zasad</b> .....	<b>14</b>
	Pustkowia – Errata .....	14
	Zwycięstwo i Porażka – Errata .....	14
	Witalność krainy .....	15
	Tryb jednoosobowy .....	15
	Zamiana Zarazy .....	15
	Zapominanie/Usuwanie/Zamiana podczas przygotowania gry .....	15
	Porozumienie .....	16
	Pomijanie Akcji/Poleceń .....	16
	<b>Uściślenia Nowej Zawartości</b> .....	<b>18</b>
	<b>Aneks</b> .....	<b>21</b>
	Stopka Redakcyjna .....	21
	Słownik pojęć .....	22

## W SKRÓCIE

Jeśli chcecie jak najszybciej rozpocząć rozgrywkę, ramka taka jak ta, umieszczona na początku każdej sekcji, zawiera krótkie podsumowanie jej treści.

Tekst znajdujący się poniżej tej ramki zawiera dodatkowe informacje oraz przykłady, o ile są potrzebne. Zapoznajcie się z nimi tylko wtedy, gdy chcecie dowiedzieć się więcej.

## GRAJĄC Z TYM ROZSZERZENIEM

Do rozgrywki z niniejszym rozszerzeniem wymagana jest zarówno gra podstawowa, jak i rozszerzenie Rozdarta Ziemia.

Jeśli chcecie rozpocząć rozgrywkę natychmiast, zapoznajcie się z tymi rozdziałami:

**Ważne Zmiany** oraz **Nowe Zasady i Zdolności Duchów**.

Choć znaczna część tego rozszerzenia nie wymaga korzystania z zawartości rozszerzenia Rozdarta Ziemia, to wiele komponentów jednak z niej korzysta. Dlatego niniejsza instrukcja zakłada znajomość zasad wprowadzonych w rozszerzeniu Rozdarta Ziemia.

Dwa pierwsze rozdziały tej instrukcji, czyli **Ważne Zmiany** oraz **Nowe Zasady i Zdolności Duchów**, zawierają zasady, które najczęściej mogą pojawić się podczas rozgrywek. Po zapoznaniu się z nimi możecie od razu rozpocząć granie w Spirit Island razem z rozszerzeniem Inkarnacja Natury.

Kolejny rozdział, **Przeciwnik**, omawia Habsburską Wyprawę Górniczą i wyjaśnia, w jaki sposób macie korzystać z dodatkowej karty Najeźdźców, którą wprowadza do rozgrywki ten Przeciwnik.


Dwa ostatnie główne rozdziały, czyli **Uściślenia i Niewielkie Zmiany Dotychczasowych Zasad** oraz **Uściślenia Nowej Zawartości** dotyczą rzadziej spotykanych podczas rozgrywek wyjątkowych sytuacji. Możecie je na razie pominąć, zwłaszcza jeśli chcecie jak najszybciej rozpocząć rozgrywkę.

To rozszerzenie wprowadza pięć Aspektów dla Duchów, które poznaliście dzięki rozszerzeniu Zarośla i Szpony oraz Pióra i Płomienie: **Otaczający** (Gąszcz Ostrych Kłów), **Skupiony** (Drzemiący Strażnik Wnętrza Wyspy), **Wrog** (Protector Niezgnębionej Dzikiej), **Zmienne** (Serce Pożogi) oraz **Niepowstrzyman** (Gąszcz Ostrych Kłów). Nie możecie korzystać z tych Aspektów bez związanych z nimi Duchów.



# KOMPONENTY

## 8 PLANSZ DUCHÓW



**KRUZYWÓJ (WYBIERZ JEJNA)**

Odczytaj karty → Dodaj/Przenieś Informację do krajów z energią Obecną → Zbierz Energję → Dodaj Obecną → Dodaj Obecną → Pozyskaj kartę Mocy → Dodaj Obecną → Zbierz Energję → Otrzymaj Powietrze

**OBCENNOŚĆ**

0 Energia/Runda 1 Słotce ALBO Kąty 2 Powietrze 4 Wypchnij swoją Informację

**WPRODZONE MOCE**

**NIEREPREZENTOWANA WIEDZKA**

**KRUZYWÓJ MYSŁI PĘDZI**

**SPECJALNE ZASADY**

**SŁOWO PRZYBIERAJĄCE KSZTAŁT**

**SZERZENIE ZAMĘTU / ULUDY**

**BEZCELOWA TULACZKA**

## 2 PLANSZE SCENARIUSZY

**SCENARIUSZ**

**FALE KOLONIZACYJNE**

Zamiast stałego napływu kolonistów, Najezdźcy falowo wysyłają większe ekspedycje w celu eksploracji, osadnicstwa i eksploatacji. Pomiędzy kolejnymi falami Duchy zdobywają cenniejsze wykształcenie, jednak rozmiar napływów Najezdźców może okazać się przytłaczający.

**REKOMENDACJE I UWAGI**

- Ten Scenariusz może być rozgrywany samodzielnie, ale zalecane jest jego połączenie z Przeciwnikiem (by zachodził efekt Eskalacji).
- Ten Scenariusz sprawia, że niektóre z efektów mają skrajne działania (w jednej rundzie Obano może być bezużyteczne, w innych bardzo pomocne). Może być to szczególnie odczuwalne przy rozpatrywaniu kart Shochu i Wydarzeń.

**TEN SCENARIUSZ JEST ZAUFANIE TRUDNIEJSZY...**

- dla Duchów posiadających stałe efekty pomagające podczas Dewastacji lub Budowy w każdej rundzie.

## 1 PLANSZA PRZECIWNIKA

**HABSBURSKA WYPRAWA GÓRNICZA**

**Dodatkowy Warunek Przegranej**

**Etap II Eskalacja**

**Poziom Karty Strachu**

**1** (3) 9 (3/3/3)

**2** (4) 10 (3/3/4)

**3** (5) 11 (3/4/4)

**4** (7) 12 (4/4/4)

**5** (9) 13 (4/5/4)

**6** (10) 13 (4/5/4)

## 24 ZNACZNIKI GŁĘBIN



## 20 ZNACZNIKÓW WSTRZĄSÓW



## 18 ZNACZNIKÓW ODPORNOCI



## 7 ZNACZNIKÓW INKARNACJI



## 1 OBSZAR BEZKRESNEJ CIEMNOŚCI



## 4 KARTY PRZYPOMNIENI



## 1 KARTA NAJEJDZCÓW



## 4 ZNACZNIKI PRZECIWNIKA



## 1 KARTA POMNIEJSZEJ MOCY



ZASTĘPUJE KARTĘ:  
ROZWÓJ POPRZEC POSWĘCENIE  
Z ROZSZERZENIA: ZARÓŚLA  
I SZPONY

## 13 KART WIĘKSZYCH MOCY

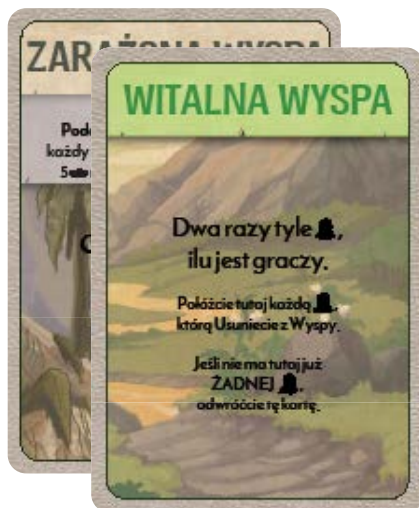


W TYM NOWA WERSJA KARTY:  
PRZYCIĄGANIE POCHŁANIAJĄCEJ  
PUSTKI Z ROZSZERZENIA:  
ROZDARTA ZIEMIA

## 34 KARTY UNIKALNYCH MOCY



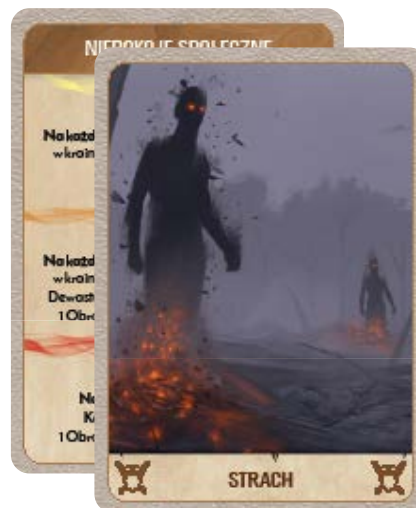
## 8 KART ZARAŻY



## 9 KART WYDARZEŃ



## 9 KART STRACHU



## 6 KART POMOCY



## 24 KARTY ASPEKTÓW



W TYM:  
2 UNIKALNE  
MOCE ASPEKTÓW




## 4 KARTY UZDROWIENIA



Zmiany te obowiązują od momentu wydania niniejszego rozszerzenia, niezależnie od tego, czy korzystacie z jego zawartości.

## ZARAZA – ERRATA

Rozpocznijcie grę z dokładnie 1 dodatkowym znacznikiem  na karcie/nadrukowanym miejscu Zarazy.

Jeśli korzystacie z karty *Witalnej Wyspy*, traktujcie znajdujący się na niej tekst tak, jakby brzmiał „dwa razy tyle , ilu jest graczy +1”. Jeśli nie korzystacie z karty *Witalnej Wyspy*, traktujcie tekst znajdujący się na miejscu Zarazy na planszy Najeźdźców tak, jakby brzmiał „     \* liczba graczy +1”.

Przykładowo, w grze 1-osobowej rozgrywka zaczynałaby się z 3  na karcie *Witalnej Wyspy*. W przypadku rozgrywki 4-osobowej gra zaczynałaby się z 9  na karcie *Witalnej Wyspy*. Ta zmiana wyrównuje liczbę znaczników Zarazy na gracza, która może zostać dodana przed odwróceniem karty Zarazy/przegraną.

**Ta zmiana dotyczy tylko etapu *Przygotowania gry*.** Nie wpływa ona na moment, w którym karta Zarazy miałaby zostać odwrócona, nawet jeśli jest to karta *Wciąż Witalnej Wyspy*.

## KARTY DO USUNIĘCIA

Jeśli posiadacie rozszerzenie *Zarośla i Szpony*, usuńcie trwale poniższe karty z gry:






- *Wycofanie* (karta Wydarzenia)
- *Wojna Dociera na Wybrzeża* (karta Wydarzenia)
- *Dziwny Obłęd Wśród Bestii* (karta Wydarzenia)
- *Rozwój Poprzez Poświęcenie* (karta Pomniejszej Mocy)
- *Punkt Krytyczny* (karta Zarazy)

Obecność powyższych kart w grze okazała się mieć znacznie większy wpływ na rozgrywkę, niż pierwotnie zakładano. Z tego powodu zdecydowano się na ich usunięcie (a w niektórych przypadkach - zastąpienie). W rozszerzeniu *Rozdarta Ziemia* sugerowano usunięcie *Dziwnego Obłędu Wśród Bestii* podczas rozgrywek przeciwko *Carstwu Moskiewskiemu* (Przeciwnik) lub grając jako *Jednomyslność Istnień* (Duch). Od teraz należy zawsze usuwać tę kartę.



W tym rozszerzeniu znajdują się zamienniki dla kart *Wojna Dociera na Wybrzeża* (nazwa zamiennika: *Dalekie Wojny Sięgają Wyspy*) oraz *Rozwój Poprzez Poświęcenie* (nazwa zamiennika: *Gniew Trzęsawiska i Cierni*). Pomimo że zostały zaprojektowane jako zamienniki kart z rozszerzenia *Zarośla i Szpony*, możecie z nich korzystać nawet w przypadku, gdy nie posiadacie tego rozszerzenia.

## OBECNOŚĆ








 to symbol oznaczający Zniszczoną Obecność. Gdy pojawia się polecenie odnoszące się do  albo , odnosi się ono do twojej  albo , o ile wyraźnie nie określono inaczej.

Począwszy od niniejszego rozszerzenia, wprowadzone zostały dwie zmiany odnoszące się do poleceń związanych z .

Po pierwsze:  jest nowym symbolem , która została Zniszczona, Usunięta, Zamieniona lub usunięta z toru Obecności, ale nie została usunięta z gry lub odłożona do pudełka. Symbol jest równoznaczny określeniom „Zniszczona Obecność” lub „Zniszczona ” używanym wcześniej w grze podstawowej oraz wcześniejszych rozszerzeniach.

O ile wyraźnie nie określono inaczej,  oznacza twoją Zniszczoną Obecność.

Po drugie: gdy Duch Dodaje, Niszczy, Usuwa, Zamienia, Zgromadza, Wypycha, Przenosi lub w inny sposób oddziałuje na , to odnosi się do  tego Ducha, chyba, że określono inaczej. Nie wpływa to na żadne efekty sprawdzające, czy w danej krainie znajduje się jakakolwiek Obecność. Przykładowo, karta Strachu *Konflikt Teologiczny* (Rozdarta Ziemia) pozwala każdemu graczowi na dodanie  w krainie, w której znajduje się  dowolnego Ducha. Tak samo Wydarzenie *Zniszczyć to, co Nienaturalne!* (Zarośla i Szpony) zwiększa Obrażenia zadawane podczas Dewastacji w krainach z  dowolnego Ducha.

Dwa wcześniej wydane komponenty wymagają sprostowania – ponieważ mogą one oddziaływać na Obecność dowolnego Ducha, co nie zostało wyraźnie zaznaczone:

1. *Przyciąganie Pochłaniającej Pustki* (w niniejszym rozszerzeniu znajduje się poprawiona wersja tej karty).
2. *Odkrywca Nieznanych Ścieżek*, którego Wrodzone/Unikalne Moce mogą przesuwac Obecność dowolnego Ducha (należy zapamiętać, że *Odkrywca Nieznanych Ścieżek* stanowi wyjątek i może przenosić niemal wszystko).

## „NIE UCZESTNICZY W DEWASTACJI” – ERRATA

Najeźdźcy lub Dahanie, którzy „nie uczestniczą w Dewastacji”:

- nie zadają ani nie otrzymują Obrażeń podczas Akcji Dewastacji,
- nie sprawiają, że Najeźdźcy Dewastują w krainie, w której normalnie by tego nie robili,
- są pomijani przy modyfikatorach wpływających na Akcje Dewastacji.

Poprzednia definicja „nie uczestniczy w Dewastacji” okazała się zbyt szeroka oraz wpływała na zasady i efekty, które nie miały nic wspólnego z Dewastacją.

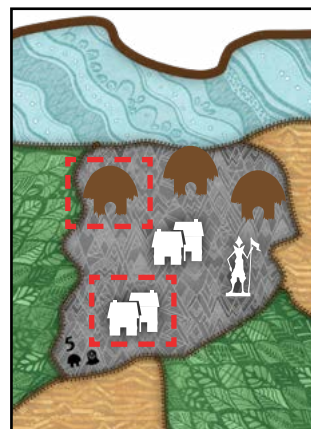
Komponent, który nie uczestniczy w Dewastacji, jest ignorowany *tylko* przy określaniu, które krainy są Dewastowane oraz podczas samej Akcji Dewastacji, włączając modyfikatory dodające Obronę, zwiększające Obrażenia Najeźdźców, czy pominięcia Akcji Dewastacji na podstawie znajdujących się w krainie komponentów.

Komponenty, które nie uczestniczą w Dewastacji, pozostają obecne w grze i mają wpływ na inne aspekty rozgrywki, włączając w to sprawdzenie warunków Zwycięstwa albo Porażki, wszelkie Akcje spowodowane przez Akcją Dewastacji, wszelkie „natychmiastowe” Akcje Zarazy, a także wszelkie stałe efekty, które sprawdzają zawartość krainy (o ile nie dotyczą wyłącznie Dewastacji).

## PRZYKŁAD: TYMCZASOWY ROZEJM + WZMOŻONA CZUJNOŚĆ DAHAN

(KARTA WYDARZENIA, ROZDARTA ZIEMIA)

(KARTA STRACHU, GRA PODSTAWOWA)



Górska kraina przed Dewastacją. Krok 1: Najeźdźcy Dewastują.

Krok 2: Dahanie kontratakują.

## KIEDY SPRAWDZA SIĘ, KTO UCZESTNICZY?

Sprawdzajcie, którzy Najeźdźcy i Dahanie uczestniczą w Dewastacji, za każdym razem, gdy:

- określicie, w których krainach Najeźdźcy będą Dewastować,
- rozpatrujecie każdą Akcję Dewastacji,

Nie musicie wcześniej wybierać konkretnych komponentów, możecie podejmować różne wybory za każdym razem, kiedy to sprawdzacie.

W tym przykładzie, Dewastacja ma miejsce w Górach, przy Poziomym Terroru I. Dzięki wydarzeniu *Tymczasowy Rozejm*, 1 Wioska Dahan oraz 1 Osada nie uczestniczą w niej.

**Krok 1.** Odkrywca oraz Osada wspólnie zadają 3 Obrażenia, które zostają zredukowane do 1 Obrażenia przez Obronę 2 dzięki karcie Strachu *WzmóŜona Czujnoŝć Dahan* (ponieważ 2 Wioski Dahan uczestniczą w Dewastacji). Kraina oraz 1 wioska Dahan otrzymują po 1 Obrażeniu.

**Krok 2.** Następnie dwie spowodowane Wioski Dahan uczestniczące w Dewastacji kontratakują i Niszczą Odkrywcę i uczestniczącą w Dewastacji Osadę. Druga Osada nie otrzymuje Obrażeń, ponieważ nie uczestniczy w Dewastacji.

# NOWE ZASADY I ZDOLNOŚCI DUCHÓW

## INKARNACJA

Większość Duchów posiada (albo potrafi przywdziać) swoją fizyczną formę. Zazwyczaj są one nietrwałe (istnieją tak długo, jak jest to wygodne dla Ducha) lub stanowią ucieleśnienie natury (jak np. góra, rzeka, czy liść).

Jednak niektóre Duchy posiadają nietypowe, splątane jestestwo zwane Inkarnacją. Duch będący Inkarnacją może rozciągać się (posiadać ☹) na dużym obszarze, ale jego świadomość koncentruje się wokół jednego fragmentu znacznie silniej, niż u innych Duchów o podobnym zasięgu.

Inkarnacje są często mobilne, lecz przemieszczają się po Wyspie powoli, a ich ruch mierzony jest nie dniami, tylko tygodniami, a nawet latami.


Inkarnacja to unikalna forma Obecności, posiadająca dodatkowe zdolności właściwe dla danego Ducha.

- Podczas Przygotowania gry umieść znacznik Inkarnacji swojego Ducha zgodnie z instrukcjami znajdującymi się na odwrocie planszy Ducha, w części Przygotowanie gry. Jeśli znacznik Inkarnacji posiada dwie różne strony, to połóż go stroną bez żółtej ramki ku górze (stroną Niewzmocnioną).
- Gdy Inkarnacja twojego Ducha znajduje się na Wyspie, może być również uznawana jako dowolny/wszystkie komponenty, których symbole są na niej nadrukowane. Wszystkie Inkarnacje posiadają nadrukowane symbole ☹, ale niektóre posiadają oprócz niej jeszcze inne.
- Gdy Inkarnacja twojego Ducha znajduje się poza Wyspą, jest wyłącznie Inkarnacją, niczym więcej. Znajduje się we własnej puli i może być dodana na Wyspę tylko dzięki efektom, które jasno określają, by dodać swoją Inkarnację.
- Niektóre Inkarnacje mogą zostać Wzmocnione (▲), dzięki czemu stają się trwale silniejsze. Aby wzmocnić swoją Inkarnację, obróć jej znacznik na Wzmocnioną stronę z żółtą ramką. Na Wzmocnionej stronie mogą widnieć dodatkowe symbole, które Inkarnacja będzie reprezentować, albo po prostu stanie się Wzmocniona – do czego odwoływać się będą Moce lub Zasady Specjalne twojego Ducha. Wzmocnienie Inkarnacji jest trwałe. Nawet jeśli Wzmocniona Inkarnacja opuści Wyspę, a później ponownie zostanie na nią dodana, to pozostaje Wzmocniona.

### SZCZEGÓŁY

- Jakiegokolwiek specjalne zdolności Inkarnacji działają tylko wtedy, gdy znajduje się ona na Wyspie.
- Inkarnacja zawsze pozostaje znacznikiem Inkarnacji, nawet jeśli nie jest uznawana jako żaden z nadrukowanych na niej symboli komponentów.
- Tak jak w przypadku każdego znacznika, który „może być uznawany również jako” inny znacznik, to ty decydujesz, jako co ma być uznawany znacznik Inkarnacji dla każdej Akcji oraz przy sprawdzaniu warunków Zwycięstwa i Porażki. Najważniejsze: nie przegrywacie, jeśli Duch utraci całą swoją ☹ na Wyspie, ale nadal posiada na niej swoją Inkarnację.
- Dla Inkarnacji, która może być uznawana jako ☹, o ile decydujesz się uznawać ją jako ☹, to jednocześnie musi również być uznawana jako ☹. Nadal jednak stanowi ją tylko 1 znacznik, nie liczy się jako 2 ☹.
- Jeśli na planszy Ducha znajduje się polecenie mówiące, że możesz „Dodać/Przenieść” swoją Inkarnację do konkretnej krainy, to oznacza, że możesz umieścić ją tam zarówno z puli (Dodaj) lub z Wyspy (Przenieś). Jeśli polecenie mówi, że możesz Zamienić inny komponent swoją Inkarnacją, wtedy weź swoją Inkarnację z dowolnego miejsca i umieść ją w miejscu komponentu, który ona zastępuje.

### INKARNACJE ZNAJDUJĄCE SIĘ W TYM ROZSZERZENIU

 **Zarooki Kamienny Kolos:** zadrzewione wzgórze przebudzone w szaleńczym gniewie.

 **Zbłąkany Zew Szaleństwa:** bezcielesny głos siejący zamęt swoją pieśnią.

 **Wszechmatka Lasu:** olbrzymie sercodrzewie górujące nad pradawnymi lasami.

 **Przenikający Dech Ciemności:** bestialski potwór zrodzony z mroku.

Inkarnacje Zbłąkanego Zewu Szaleństwa



Niewzmocniona

Wzmocniona

## INKARNACJA A MIEJSCE KULTU

Inkarnacja to specjalny rodzaj Obecności. W jaki sposób różni się ona od Miejsca Kultu?

Nie jest to różnica dotycząca wielkości, ale natury. Dla porównania, jeśli Obecność byłaby basenem, Miejsce Kultu większym jeziorem, to Inkarnacja byłaby jak strumień albo bardzo głęboka studnia. Jeszcze bardziej obrazowo i „po planszówkowemu”: gdyby Obecność była Azulem, Miejsce Kultu byłoby Neuroshimą Hex, to Inkarnacja byłaby Spirit Island.

Choć słowo Inkarnacja wywodzi się z łaciny – łacińskie *incarnatio* oznacza ‘wcielenie’, *incarnare* ‘ucieleśnić’, a *incarnatus* ‘cielisty’ lub ‘jasnoczerwony’\*, to nie stanowi idealnego przekładu na język polski konceptu z języka Dahan, oznaczającego „Ducha o szczególnym rodzaju fizycznej formy”. Większość Inkarnacji nie jest bowiem istotami z ciała i krwi.

\* Etymologia terminu Inkarnacja na podstawie Słownika Wyrazów Obcych i Zwrotów Obcojęzycznych W. Kopalińskiego, wydanie MUZA SA, 2000.














 **Ukryta:** Pokusa Głębokiej Dzikiej przyczajona, wabi Najeźdźców z każdego zakątka Wyspy.

 **Wojowniczy:** Głos Burzy skoncentrowany na roli wojowniczego Ducha-przewodnika Dahan w walce.



 **Skupiony:** delikatna, lecz potężna Inkarnacja. Lecący wysoko nad Wyspą ptak może dostrzec wzór układający się z gór i wzgórz, który tworzy grzbiet Drzemiącego Strażnika Wnętrza Wyspy.






## WYKORZYSTANIE INKARNACJI





Zasada „twoja Inkarnacja może być uznawana jako , gdy znajduje się na Wyspie” umożliwia pewne zagrania, które mogą nie być oczywiste. Niektóre Inkarnacje Duchów/Aspektów opierają się na wykorzystywaniu jednej lub kilku z poniższych strategii:


- Gdy Dodajesz , to możesz mierzyć zasięg od swojej Inkarnacji. Czyli dzięki opcji Rozwoju, która pozwala na Dodanie , możesz Dodać swoją  dokładnie tam, gdzie znajduje się twoja Inkarnacja.
- Możesz przemieścić Inkarnację, która znajduje się już na Wyspie, uznając ją jako  podczas wykonywania Akcji, która Dodaje  (zobacz Przemieszczanie Obecności, instrukcja Gry Podstawowej, strona 14).
- Każda Akcja, która Przenosi , może Przenieść również Inkarnację.
- Jeśli musisz Przenieść swoją Inkarnację do jednej ze swoich krain, ale wolisz, by pozostała w obecnej krainie, możesz uznać Inkarnację jako , by przenieść ją do krainy, w której właśnie się znajduje (kraina, w której znajduje się twoja Obecność, jest nazywana twoją krainą). Taki ruch wciąż liczy się jako Przeniesienie. Tematycznie oznacza to, że Inkarnacja krąży w obrębie jednej krainy.
- Jeśli jakaś Akcja powoduje, że tracisz swoją  w krainie, to możesz wybrać, czy chcesz stracić swoją Inkarnację, by ochronić zwykłą . Zanim to jednak zrobisz, upewnij się, że masz możliwość przywrócenia Inkarnacji na Wyspę, ponieważ nie każdy Duch to potrafi!
- Możesz zdecydować, by **nie uznawać** swojej Inkarnacji jako , by zapobiec jej Zniszczeniu w wyniku Dodania . Upewnij się jednak, że nie będziesz potrzebować, by była uznawana jako , dla dalszej części rozpatrywanej przez ciebie Akcji (jak np. sprawdzanie Zasięgu przy dodającej  Mocy Gorycz Przykryła Ziemię – karta Większej Mocy z rozszerzenia Rozdarta Ziemia).

## SPECJALNE ZNACZNIKI I KARTY DUCHÓW

 oraz , a także karty Uzdrowienia i Obszar Bezczesnej Ciemności są wykorzystywane tylko przez niektóre Duchy lub Aspekty.

We wcześniejszych rozszerzeniach zostały wprowadzone znaczniki wykorzystywane przez Duchy (, , , , ). W niniejszym rozszerzeniu są wprowadzone nowe znaczniki, które mogą być używane tylko przez konkretne Duchy lub Aspekty. Wszystkie te znaczniki są uważane za przyjazne Duchom (czasami też nazywane: znacznikami Duchów).


 Znaczniki Odporności (Duch: *Wszzechmatka Lasu*, Aspekty: *Skupiony* oraz *Odżywiająca*): reprezentują krainy o niezwyklej wytrzymałości ekosystemu. Każda  znajdująca się w krainie bez , zapobiega Dodaniu 1 , a następnie zostaje Usunięta.

 Znaczniki Wstrząsów (Duch: *Tańczący na Grzbiecie Drżącej Ziemi*): reprezentują kumulujące się napięcia tektoniczne gromadzone pod powierzchnią ziemi.


 Znaczniki Głębin (Aspekt: *Bezczesny*): reprezentują erozję ziemi wywołaną działaniem oceanu.



Oprócz znaczników znajdziecie również karty Uzdrowienia (*Krwawe Potoki Uzdrowiającej Siły*) oraz Obszar Bezczesnej Ciemności (*Przenikający Dech Ciemności*). Na planszach konkretnych Duchów znajdziecie wyjaśnienie zasad z nimi związanych.

## ODPORNOŚĆ NA PLANSZACH TEMATYCZNYCH

Plansze Tematyczne rozpoczynają grę z 1  w każdej z następujących krain:



- plansza Północny-Zachód: krainy #1, #5, #6.
- plansza Wschód: kraina #7.

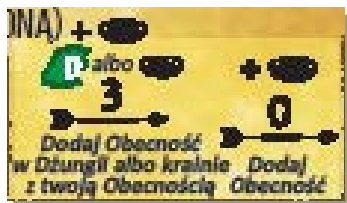
Ponieważ  nie występuje w grze podstawowej, to jej symbole przygotowania gry nie są nadrukowane na planszach Wyspy.

Możecie korzystać z  na tych planszach nawet wtedy, gdy żaden z Duchów/Aspektów korzystających z  nie bierze udziału w grze.

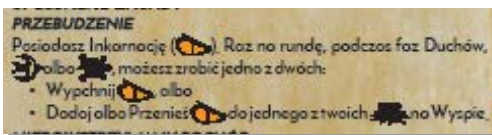
# NOWE ZASADY I ZDOLNOŚCI DUCHÓW

## DODATKOWE AKCJE DUCHÓW



Jeśli specjalna zasada pozwala Duchowi na wykonanie Akcji podczas fazy Duchów, fazy  lub fazy , to może on wykonać tę Akcję w dowolnym momencie odpowiedniej fazy, o ile nie przerywa to innej Akcji.





Akcje Rozwoju Żarookiego Kamiennego Kolosa dostępne w drugiej sekcji Rozwoju



Przebudzenie, Specjalna zasada Żarookiego Kamiennego Kolosa

Dodatkowe Akcje wykonywane w fazach / nie mogą przerywać rozpatrywania Mocy. Podobnie, dodatkowe Akcje w fazie Duchów nie mogą przerywać rozpatrywania pojedynczej Akcji Rozwoju, ale mogą być używane pomiędzy poszczególnymi Akcjami Rozwoju.

Przykładowo, Żarooki Kamienny Kolos może skorzystać ze swojej drugiej sekcji Rozwoju. Dzięki pierwszej dostępnej w niej Akcji Rozwoju Dodaje  do swojej Inkarnacji, a następnie Wypycha Inkarnację z tej krainy (specjalna zasada: *Przebudzenie*). Drugą Akcją Rozwoju Dodaje  w krainie, do której została Wypchnięta Inkarnacja.

Jeśli masz problemy z pamiętaniem, czy wykorzystałeś swoją dodatkową Akcję, zaznaczaj to za pomocą zapasowego komponentu.

## ASPEKTY WIELOKARTOWE

Niektóre Aspekty w niniejszym rozszerzeniu składają się z zestawów kilku kart. Musisz używać wszystkich kart z danego zestawu – nie możesz dowolnie wybrać, z których kart chcesz korzystać, a z których nie.

Karty Mocy, na których rewersie znajduje się portret Ducha, są uznawane jako Unikalne Moce, nawet jeśli zostały wprowadzone przez Aspekt.

## POLE DARU

Jeśli na karcie Aspektu lub planszy Ducha znajduje się takie pole, jak to przedstawione obok, to oznacza, że otrzymujesz wskazany Dar co rundę. Takie pole działa w ten sam sposób, co odkryte pole na torze Obecności, z tą różnicą, że Obecność nigdy tam nie trafia.



Pole Daru znajdujące się na planszy Strażnika Świętego Żaru

## POLE WYBORU ŹRÓDŁA MOCY

Wyglądające w ten sposób pola na torach Obecności działają tak samo, jak pole „Dowolne (Źródło Mocy)”, z tą różnicą, że możesz wybrać jedynie spośród Źródeł Mocy przedstawionych na tym polu.



Pole wyboru pomiędzy Słońcem, a Księżycem znajdujące się na planszy Zbłąkanego Zewu Szaleństwa

W każdej rundzie możesz wybrać inne Źródło Mocy, ale nie możesz go zmienić, aż do końca rundy.

## OGRANICZONY ROZWÓJ

Dwa Duchy: *Żarooki Kamienny Kolos* oraz *Krwawe Potoki Uzdrawiającej Siły*, posiadają Akcje Rozwoju z ograniczeniami dotyczącymi tego, kiedy można z nich korzystać. Poza tymi ograniczeniami działają tak, jak inne Akcje Rozwoju.

## ULEPSZENIE I OSŁABIENIE

Ulepszenie sprawia, że Najeźdźcy stają się więksi i silniejsi, Osłabienie z kolei zmniejsza ich siłę.

By Ulepszyć Najeźdźcę, należy go Zamienić na jednostkę o poziom wyższą, a więc: staje się , staje się . nie może być Ulepszone, chyba że efekt dokładnie opisuje, co oznaczałoby to Ulepszenie dla tego .

By Osłabić Najeźdźcę, należy go Zamienić na jednostkę o poziom niższą, a więc: staje się , staje się . Osłabienie sprawia, że zostaje on Usunięty.

Ulepszenie oraz Osłabienie odbywa się zgodnie ze standardowymi zasadami Zamieniania (albo Usuwania Najeźdźcy, jak w przypadku Osłabienia Odkrywcy). Nic więcej nie zostaje dodane na planszę, zmienia się jedynie rodzaj jednostki. Zamieniona jednostka zachowuje wszystkie dołączone oraz otrzymane Obrażenia. Może to sprawić, że jednostka zostanie natychmiast Zniszczona, ponieważ otrzymane przed Osłabieniem Obrażenia będą równe nowemu poziomowi Witalności.

## TOWARZYSZENIE

Komponent, któremu ma Towarzyszyć inny, może go przesunąć razem ze sobą podczas ruchu.

Gdy jeden komponent się przemieszcza, a inny mu Towarzyszy (np. podczas Wypchnięcia albo Zgromadzenia), to ten drugi porusza się razem z nim. Jeśli ten pierwszy komponent porusza się przez kilka krain, to Towarzyszący komponent może poruszyć się z nim całą trasę albo tylko jej część.

Przykładowo, gdyby *Głos Burzy* został umieszczony w tym rozszerzeniu, a nie wydany z grą podstawową, to jego specjalna zasada *Sprzymierzeniec Dahan* brzmiałaby „Za każdym razem, gdy 1 porusza się z jednej z twoich krain, to 1 twoja może jej (Wiosce Dahan) Towarzyszyć”. Karta Większej Mocy z rozszerzenia *Zarośla i Szpony Płyn Jak Woda, Docieraj Tam, Gdzie Powietrze* brzmiałaby wtedy „Wybrany Duch może Wypchnąć 1 ze swoich do przyległej krainy, Towarzyszyć jej może do 2 , 2 i 2 .

## PRZYGOTOWYWANIE I ZDOBYWANIE

Przygotowanie komponentu oznacza umieszczenie go przy planszy Ducha do późniejszego wykorzystania. Zdobywanie komponentu oznacza trwałe dodanie go do planszy Ducha.

Gdy polecenie mówi, by Przygotować albo Zdobyć komponent, weź go z zasobów ogólnych i połóż go obok planszy swojego Ducha. Przygotowany/Zdobyty komponent sam z siebie nie wywołuje żadnego efektu ani nie wchodzi w interakcję z innymi. Twoje Moce i inne efekty mogą jednak powodować, że będziesz mógł „wydać” Przygotowane komponenty albo spełnić warunek sprawdzający liczbę Zdobytych komponentów.

# NOWE ZASADY I ZDOLNOŚCI DUCHÓW

## NAZNACZENIE KOMPONENTU LUB KRAINY



Niektóre zdolności Nakładają Znak na komponent lub krainę, by zaznaczyć, że w jakiś sposób są szczególne.

Gdy dostaniesz polecenie, by Naznaczyć komponent, umieść pod nim inny niewykorzystywany w rozgrywce komponent, dzięki czemu oznaczysz go jako specjalny. Możesz w tym celu wykorzystać np. znaczniki Scenariuszy, znaczniki Jednorazowych Zdolności w swoim lub nieużywanym kolorze gracza, albo jakiegokolwiek inny komponent (z tej gry lub skądkolwiek), który standardowo nie występowałby na planszy.

Podobnie, jeśli dostaniesz polecenie, by Naznaczyć krainę, umieść w niej komponent, który standardowo by się tam nie pojawił, oznaczając w ten sposób, że jest specjalny.

Wszelkie specjalne właściwości nadane w wyniku Naznaczenia na komponent lub krainę trwają tak długo, jak to Naznaczenie pozostaje w danym miejscu, nie znikają w fazie Przemijania. Komponent, który został wykorzystany jako Naznaczenie nie jest uznawany za komponent, więc nie można wchodzić z nim w interakcje.

## SPRAWDZANIE, CZY MOC ZAWIERA KONKRETNE POLECENIE

W celu sprawdzenia, czy dana Moc zawiera konkretne polecenie, sprawdź tekst zapisany na całej karcie Mocy, niezależnie od tego, czy została ona rozpatrzona lub rozważasz rozpatrzenie tej Mocy, czy też nie.

Efekty sprawdzające, czy dana Moc zawiera konkretne polecenie, korzystają w tym celu z zapisanego tekstu Mocy i szukają określonego słowa lub symbolu. Słowa lub symbole są uznane za pasujące, jeśli występują jako polecenie do wykonania, bez względu na kontekst, w jakim to polecenie się znalazło. Użycie tego samego słowa w innym poleceniu się nie liczy.

Przykładowo, *Ostrzegawczy Krzyk Ptaków* (karta Pomniejszej Mocy, Rozdarta Ziemia) nie zawiera polecenia „Zniszcz”. Pomimo że to słowo jest zawarte w tekście Mocy, to jej poleceniem nie jest Zniszczenie Wiosek Dahan. Ponadto, pamiętaj o tym, że tekst przypominający/precyzujący (*kursywą i w nawiasie*), nie jest treścią polecenia i nie sprawdzacie jego treści.

**Nie musisz** podejmować żadnych decyzji, ani spełniać żadnych warunków, które pozwoliłyby na rozpatrzenie danego polecenia.

Przykładowo, możesz użyć Mocy w krainie, w której nie możesz rozpatrzyć tego polecenia, wybrać inne działanie Mocy albo nie spełnić wymagań Zdolności Warunkowych, w których zawarte jest sprawdzane polecenie.

## OBIERANIE ZA CEL KRAINY BEZ WSKAZANIA ZASIĘGU

Jeśli Moc obierająca za cel krainę ma w polu Zasięgu: —, to nie musisz sprawdzać Zasięgu dla tej Mocy, po prostu wybierz dowolną krainę, która spełnia warunki pola Cel (kraina).

W rzadkich przypadkach, gdy ma to znaczenie, możesz wybrać jedną ze swoich  znajdujących się na Wyspie, jako punkt odniesienia.

## WZIĘCIE KARTY MOCY

By Wziąć kartę Mocy, dobierz wierzchnią kartę z odpowiedniej talii kart Mocy i dodaj ją na swoją rękę. Biorąc w ten sposób kartę Większej Mocy nie Zapominasz karty Mocy.

Pamiętaj: jest to odrębne słowo kluczowe różniące się od Pozyskania karty Mocy.

## HABSBURSKA WYPRAWA GÓRNICZA

Cesarz Józef I odziedziczył Monarchię Habsburgów po śmierci swojego ojca, Leopolda I. Stało się to niedługo po zakończeniu wojny o sukcesję hiszpańską, czyli podjętej przez cesarza Leopolda próby osadzenia młodszego brata Józefa, Karola, na hiszpańskim tronie. Bezpieczny w swoim sojuszu ze Szwecją i Prusami cesarz Józef wycofał się z konfliktów terytorialnych w Europie Zachodniej i skupił się na zwiększaniu bogactwa imperium dla swojego syna i spadkobiercy, Leopolda Józefa.

Józef I założył Kompanię Ostendzką w 1697 r., by poprowadzić handel z Indii Wschodnich i Zachodnich przez swoje belgijskie prowincje, zakładając zamorskie kolonie i rozpoczynając program przesiedleń węgierskich chłopów.

Obok niejednoznacznych rezultatów kolonizacji opartej na koczowniczym wypasie zwierząt, dynastia Habsburgów sięgnęła również za dalekie morza, szukając kluczowego surowca: soli. Zakładane kolonie górnicze były samowystarczalne i zdolne przekazywać większość owoców swej pracy z powrotem do Austrii. To, jakich spustoszeń dokonywali górnicy w krainach, z których drenowali cenny minerał, pozostawało bez znaczenia dla cesarza Józefa.

HABSBURSKA WYPRAWA GÓRNICZA	
<p><b>Dodatkowy Warunek Przegranej</b> Obradzona Kraina: Najedźdźcy wygrają na koniec Szalone Górnice. Po owaranie (przesunięciu) kart faz, jeśli w jakiegokolwiek momencie znajdzie się co Najedźdźców, na każdej planszy: Eksploracja (najmniej 6 Najedźdźców) (liczenie).</p> <p><b>Etap II Eskalacja</b> Po owaranie (przesunięciu) kart faz, jeśli w jakiegokolwiek momencie znajdzie się co Najedźdźców, na każdej planszy: Eksploracja (najmniej 2 krainach, których rodzaj tematu nie odpowiada karcie Dewastacji ani Budowy (nie wymaga zdania)).</p>	
<p><b>Poziom Karty Strachu</b></p>	<p><b>Efekty w Grze (kumulujące się)</b> Nagrodzenie Chciwości: gdy dodawano podczas Akcji Dewastacji, miałyby spowodować Rozprzestrzenienie się, zamiast tego Ulepszenie 1 (przed kartotakiem). Nieustanne Wydobywanie: kołoiny z co najmniej 3 Najedźdźcami są kołoinami Górniczymi. W krainach Górniczych: • Jeśli modyfikatory wpływają na Akcję Dewastacji, tak jakby były Akcjami Budowy. • Podczas lekcji Budowy karty Budowy powodują Akcję Dewastacji (zamiast Budowy). Górnice Inwazji: przygotowanie gry. Dodajcie 1 do każdej kołoiny bez 1. Dodajcie 1 do ostatniej kołoiny z najwyższym numerem z symbolem przygotowania gry. Górnice Sali (I): po lekcji Budowy, na każdej planszy: wybierze kołoinę z 1. Ulepszenie w niej 1. Nieliczne Złota Sali: przygotowanie gry. Usuniecie kartę Najedźdźców II Etapu. Nadobrzeżne kołoiny zamiast wylosujecie karty II Etapu. Umieście kartę Złota Sali jako drugą kartę Etapu II. (Nowa kolejność kart w talii Najedźdźców: 11-2Z-2-33333, gdzie Z oznacza kartę Złota Sali i ignoruje Z).</p>
1 (8)	9 (3/3/3)
2 (4)	10 (3/3/4)
3 (8)	11 (3/4/4)
4 (7)	12 (4/4/4)
5 (9)	13 (4/5/4)
6 (10)	13 (4/5/4)



Habsburska Wyprawa Górnicza wprowadza specjalną kartę Najedźdźców: **Złota Sali**. Jest ona wykorzystywana w rozgrywce tylko wtedy, gdy wskazuje na to opis na planszy Przeciwnika. To, na jakie krainy ona wpływa, zależy od jej położenia w strefie Akcji Najedźdźców:

- Gdy znajduje się na innym polu niż pole Akcji Dewastacji (Eksploracja/Budowa), to oddziałuje na krainy, które nie są krainami Górniczymi (w krainach nie-Górniczych zachodzi Eksploracja/Budowa).
- Gdy znajduje się na polu Akcji Dewastacji, to oddziałuje na krainy Górnicze (w krainach Górniczych zachodzi Dewastacja).

Gdy tylko ta odkryta karta trafi na pole Akcji Dewastacji na planszy Najedźdźców, to pozostaje tam do końca gry jako dodatkowa karta Dewastacji. Jest ona rozpatrywana przed jakąkolwiek inną kartą Dewastacji. Nie można jej w żaden sposób odrzucić.

Ten Przeciwnik jest **zauważalnie łatwiejszy** dla Duchów, które dobrze zapobiegają Akcjom Eksploracji (jak na przykład *Protektor Niezłębionej Dżicy* z rozszerzenia *Zarośla i Szpony*) lub Niszczą wielu Odkrywców (jak na przykład *Pokusa Głębokiej Dżicy* z rozszerzenia *Rozdarta Ziemia*).

Ten Przeciwnik jest **zauważalnie trudniejszy** dla Duchów mających problem z Niszczaniem dużych grup Najedźdźców (jak na przykład *Odkrywca Nieznanych Ścieżek* z rozszerzenia *Pióra i Płomienie*) lub nieradzących sobie z licznymi Akcjami Dewastacji (jak na przykład *Serce Pożogi* z rozszerzenia *Pióra i Płomienie*).

### ŁĄCZENIE PRZECIWNIKÓW ORAZ 4. POZIOM: USUWANIE KARTY II ETAPU „KRAINY NADBRZEŻNE”

Przed przeprowadzeniem jakichkolwiek modyfikacji talii Najedźdźców należy usunąć kartę *Krainy Nadbrzeżne*. Usunięta karta nie może być wykorzystywana przez efekty Przeciwnika, które polegają na wykorzystaniu nieużywanych kart Etapu II (jak na przykład umieszczenie niewykorzystanej karty Najedźdźców Etapu II pod kartą Strachu dzięki 5. poziomowi *Carstwa Moskiewskiego*).

Usunięta karta Najedźdźców *Krainy Nadbrzeżne* może zostać jednak umieszczona w określonym miejscu przez efekt Przeciwnika. Przykładowo, Królestwo Szkocji (2. poziom, jako Główny Przeciwnik) wciąż umieszcza tę kartę jako trzecią kartę Etapu II po tym, jak Habsburska Wyprawa Górnicza (4. poziom, Wspierający Przeciwnik) ją usunęła. Talia Najedźdźców wyglądać będzie następująco: 11-2Z-1-K2-33333, gdzie Z = *Złota Sali*, a K = *Krainy Nadbrzeżne*.

# UŚCIŚLENIA I NIEWIELKIE ZMIANY DOTYCHCZASOWYCH ZASAD

Kilka znanych już mechanik powraca w tym rozszerzeniu w bardziej rozbudowanej formie. W tym rozdziale znajdziecie ich dopracowany i rozszerzony opis.

## PUSTKOWIA – ERRATA

Pustkowia nie muszą wpływać na pierwsze zadane Obrażenia przez daną Akcję.



Unikalna Moc  
Wulkanu Wznoszącego się Wysoko

Przykładowo, karta Unikalnej Mocy *Piroklastyczne Bombardowanie* należąca do *Wulkanu Wznoszącego się Wysoko*, może użyć efektu Pustkowi przy poleceniu znajdującym się w drugim akapicie Mocy: „1 Obrażenie”, by Zniszczyć 2 wioski, zamiast używania tego efektu wcześniej, do zwiększenia Obrażeń, przy poleceniu „1 Obrażenie dla każdej wioski / wioski Dahan / wioski Dahan”. Nadal jednak trzeba zwiększyć Obrażenia zadawane Dahanom, ale nie muszą to być pierwsze przyjmowane przez Wioski Dahan Obrażenia podczas tej Akcji.

## ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA – ERRATA

Nie sprawdzajcie warunków Zwycięstwa ani Porażki, dopóki rozpatrujecie działania wywołane przez Akcję. Poczekajcie, aż w pełni rozpatrzą całą Akcję oraz **wszystkie** inne wywołane przez nią działania, dopiero wtedy sprawdźcie, czy zostały spełnione warunki Zwycięstwa lub Porażki.


Przykładowo, jeśli podczas Akcji Dewastacji zostanie Zniszczona ostatnia wioska jednego z Duchów, to najpierw skończcie rozpatrywać tę Akcję Dewastacji (która może spowodować kontratak Dahan) oraz **wszelkie wywołane przez nią inne Akcje** (np. *Krew Przyciąga Drapieżniki*), ale nie rozpatrujecie już kolejnych Akcji Dewastacji z tej samej karty Dewastacji.

W przypadku warunków Porażki opierających się na tym, że nie jesteście w stanie czegoś zrobić (np. dodatkowy warunek przegranej *Królestwa Francji*, gdy nie jesteście w stanie Dodać wioski, bo pula została wyczerpana), Porażkę odnotowujecie natychmiast, ale możecie dokończyć wszelkie wywołane Akcje, by sprawdzić, czy nie osiągnęliście Zwycięstwa przez poświęcenie. Inne dodatkowe warunki przegranej, takie jak w przypadku *Królestwa Anglii*, są sprawdzane dopiero po rozpatrzeniu wszystkich wywołanych Akcji.


## WITALNOŚĆ KRAINY

Komponenty gry wpływające na liczbę Obrażeń potrzebną, by Dodać w niej , kumulują się.




Poniżej znajdują się sformułowania i definicje, które wyjaśniają to w sposób bardziej przystępny i które będą odąd używane.

Kraina posiada 2 Witalności. Jeśli podczas pojedynczej Akcji, otrzyma tyle samo Obrażeń, ile wynosi jej Witalność, to dodajecie w niej . Niektóre komponenty mogą zmienić bazową Witalność krainy:


- Karta Zarazy z rozszerzenia Rozdarta Ziemia: *Wszystko Marnieje* – kraina ma -1 Witalności.
- Wydarzenia z rozszerzenia Rozdarta Ziemia: *Dobrodziejstwa Ziemi Wyczerpały Się* oraz *Wyczerpana Gleba* – kraina ma -1 Witalności.
- Karta Aspektu *Odporny* z rozszerzenia Rozdarta Ziemia dla Ducha *Kolosalna Siła Ziemi* – w twoich Miejscach Kultu kraina ma +8 Witalności.



Niezależnie od tego, ile modyfikatorów wpływa na Witalność krainy, jej wartość nie może nigdy spaść poniżej 1. Oznacza to, że niezależnie od tego, ile negatywnych modyfikatorów zostanie skumulowanych, kraina wciąż musi otrzymać przynajmniej 1 Obrażenie, by Dodać w niej .

Niektórzy Przeciwnicy sprawdzają, ile nadmiarowych Obrażeń otrzymała kraina:

- *Imperium Szwedzkie* (1. poziom: *Intensywne Wydobywanie*) – jeśli Najeźdźcy podczas Dewastacji zadali przynajmniej 4 nadmiarowe Obrażenia krainie, dodajecie 2 , zamiast 1 .
- *Monarchia Habsburgów (Kolonja Hodowlana)*, dodatkowy warunek przegranej *Nieodwracalne Szkody* – Śledźcie, ile  schodzi z karty Zarazy podczas Dewastacji, w których zadano krainie przynajmniej 6 nadmiarowych Obrażeń. Jeśli liczba ta kiedykolwiek wyniesie więcej niż liczba graczy, Najeźdźcy wygrywają.

## TRYB JEDNOOSOBOWY

Podczas jednoosobowych rozgrywek, jeśli na Zarażonej stronie karty Zarazy odkryjesz kartę z „Dwa razy tyle , ilu jest graczy”, możesz zamiast niej dobrać nową kartę Zarazy.


Karty Zarazy posiadające po stronie Zarażonej Wyspy tekst „Dwa razy tyle , ilu jest graczy”, mogą być szczególnie nieprzyjemne podczas jednoosobowych rozgrywek. Gdy dobierzesz taką kartę podczas rozgrywki jednoosobowej, możesz w miejsce tej karty dobrać inną, losową, spośród niewykorzystanych kart Zarazy. Nie stosuj tej zamiany w przypadku kart *Wciąż Witalnej Wyspy*, które ma zapis „Dwa razy tyle , ilu jest graczy”, ponieważ mają one kontynuację w postaci kolejnych kart i nie kończą gry. Zasadę zamiany stosuj tylko w przypadku kart *Zarażonej Wyspy*.



## ZAMIANA ZARAZY



Gdy  jest Zamieniana, zwróć ją na kartę/miejsce Zarazy na planszy Najeźdźców.

## ZAPOMINANIE/USUWANIE/ZAMIENIANIE KOMPONENTÓW PODCZAS PRZYGOTOWANIA GRY

Unikalne Moce lub  które Duch ma Zapomnieć, Usunąć lub Zamienić podczas Przygotowania gry, wracają do pudełka.

Nie można wchodzić z nimi w żadne interakcje podczas rozgrywki, ponieważ nigdy nie znalazły się w grze (zostały z niej usunięte przed jej rozpoczęciem). , która została Usunięta albo Zamieniona podczas Przygotowania gry, nie staje się . Unikalne Moce, które zostały Zapomniane albo Zamienione, nie mogą być ponownie Pozyskane przez efekty pozwalające na ponowne Pozyskanie Zapomnianych Unikalnych Mocy.

# UŚCIŚLENIA I NIEWIELKIE ZMIANY DOTYCHCZASOWYCH ZASAD

## POROZUMIENIE

Opłać koszt Porozumienia, Usuwając ☹ z gry i zbierając określoną liczbę Energii mniej w każdej rundzie. Z Porozumienia nie można się wycofać, jest trwałe.



Karta Większej Mocy

## ŚLEDZENIE POROZUMIENIA

Jeśli to pomoże ci śledzić, ile razy płaciłeś za zawarte Porozumienie, odkładaj Usuniętą ☹ na kartę Przypomnienia Porozumienia. Podobnie postępuj w przypadku Energii. Za każdym razem, gdy miałbyś Zebrać Energię w rundzie, odkładaj potrzebną liczbę na kartę Przypomnienia, aż „opłacisz” Porozumienie na daną rundę.



Unikalna Moc  
Odlamków Dni Rozdzierających Niebo

## POMIJANIE AKCJI/POLECEŃ

Jeśli coś zostało powstrzymane przed wydarzeniem się, należy zignorować wszelkie zmiany jakie miałyby nastąpić, gdyby do tego doszło.

Przykłady:

- Jeśli chciałbyś skorzystać ze zdolności warunkowej Mocy *Narzędzia Ich Własnej Zguby* (karta Większej Mocy, Zarośla i Szpony), ale *Dewastacja* zostaje pominięta dzięki karcie *Strachu*, to zdolność warunkowa tej Mocy nie ma zastosowania.
- Jeśli użyjesz Mocy *Snujące Się Oblicza* (karta Unikalnej Mocy Ducha *Całun Bezszelestnej Mgły*), by ocalić *Obecność Wulkanu Wznoszącego Się Wysoko* przed *Zniszczeniem*, to nie są zadawane żadne *Obrażenia* związane ze *Zniszczeniem Obecności Wulkanu*, ponieważ nie została ona *Zniszczona*.

Jeśli coś powoduje, że Akcje *Najeźdźców* miałyby zajść większą liczbę razy (np. dzięki karcie Unikalnej Mocy *Rozsypany Czas*, *Rozdarta Ziemia*), to każdą z tych Akcji należy pomijać osobno. Czyli: najpierw ustalasz, że Akcja występuje określoną liczbę razy, a następnie decydujesz, które z nich pomijasz (np. w efekcie działania karty *Strachu*).

Jeśli coś sprawia, że zmienia się „pierwsza” albo „następna” Akcja danego typu, to pominięte/zastąpione Akcje nie są brane pod uwagę – ten efekt dotyczy pierwszej Akcji, która rzeczywiście się wydarzy.



Przykładowo, *Wezwanie do Wymiany* (karta Pomniejszej Mocy, Zarośla i Szpony) sprawia, że pierwsza Dewastacja w danej krainie staje się Budową. Jeśli pominiessz pierwszą Dewastację korzystając z *Oślepiającego Blasku*, a coś innego spowoduje kolejną Dewastację w tej krainie (np. druga karta Dewastacji, *Objawienie Inkarnacji* – karta Większej Mocy z Zarośli i Szponów), to ta Dewastacja zostaje zamieniona w Budowę, ponieważ pominięte Dewastacje się nie wliczają.

Jeśli występuje więcej efektów, które pomijają albo zamieniają Akcję lub polecenie, to wy wybieracie, w jakiej kolejności je rozpatrujecie.

W poprzednim przykładzie można zdecydować, by skorzystać z *Wezwania do Wymiany*, by zamienić Dewastację w Budowę, zamiast pomijać ją dzięki *Oślepijącemu Blaskowi*.

Zmiany dotyczące Akcji Najeźdźców mają zastosowanie tylko do Akcji Najeźdźców, które faktycznie się wydarzą. Przykładowo, Akcja Dewastacji, która została pominięta albo która została w inny sposób powstrzymana, nie wywoła żadnego efektu „po Dewastacji”, ani nie można na nią wykorzystać efektu „raz na każdej planszy” zwiększającego Obrażenia podczas Dewastacji.

### KROKI NAJEŹDŹCÓW SĄ NIEPOMIJALNE

Kroki Dewastacji, Budowy oraz Eksploracji są stałymi elementami każdej rundy i zachodzą zawsze. Nawet jeśli żadna karta Najeźdźców nie znajduje się na odpowiednim polu lub jakiś efekt wpływa na efekt działania karty Najeźdźców w tej rundzie, odpowiedni krok wciąż zachodzi.



Karta Pomniejszej Mocy



Karta Unikalnej Mocy  
Palącego Spojrzenia Słońca



# UŚCIŚLENIA NOWEJ ZAWARTOŚCI




## Aspekt: Bezczesny

Odwrócone znaczniki Głębin przypominają, że dana kraina została pochłonięta przez Ocean (stała się Oceanem). Nie można ich Przenieść ani Usunąć żadnym efektem. Krainy stają się zatopione.

Zatopione krainy nie mają rodzaju terenu, numeru ani nie posiadają symboli Przygotowania gry. Traktowane są jako część Oceanu na tej planszy. Jeśli Ocean jest traktowany jako kraina (np. dla Mocy, ponieważ *Zryw Wygłodniałego Oceanu* posiada swoją Obecność na tej planszy Wyspy), to stanowią jedną ogromną krainę. Zazwyczaj dzięki temu wiele krain staje się krainami Nadbrzeżnymi (co ma duże znaczenie w przypadku karty *Najeźdźców Krainy Nadbrzeżne*).


Jeśli Najeźdźcy lub Dahanie w jakiś sposób przetrwają zatopienie krainy, to zostają przeniesieni do najbliższej krainy (tak jak dzieje się to przy wszystkich komponentach, które „nielegalnie” znajdują się w danym miejscu). Wszystkie inne komponenty (Obecność, znaczniki, Zaraza itd.) pozostają na swoim miejscu, czyli w poszerzonym właśnie Oceanie.




## Aspekt: Ukryta

By Zgromadzić komponent w kierunku , przenieś ten komponent do przyległej krainy, która znajduje się w mniejszym Zasięgu (znajduje się bliżej) do . Kraina ta może nie wydawać się fizycznie bliżej ! Może to spowodować przeniesienie komponentu więcej niż raz.



## Aspekt: Wzmacniające

Ograniczenia Mocy nie obowiązują przy dodatkowych efektach pochodzących ze znaczników Źródeł Mocy (np. możesz użyć ich, by zwiększyć Obrażenia powyżej „maksymalnych 3” z karty *Pomniejszej Mocy z Rozdartej Ziemi: Krew Przyciąga Drapieżniki*). Dodatkowe efekty ze znaczników Źródeł Mocy obowiązują tylko przy jednokrotnym użyciu Mocy, nie obowiązują przy Powtórzeniu Mocy (chyba, że ponownie wydasz znaczniki Źródeł Mocy przy Powtórzeniu Mocy).

Jeśli korzystasz z  na Mocy, dzięki której miałbyś Usunąć Najeźdźców o określonej sumie Witalności, to możesz Usunąć pojedynczy komponent, który standardowo byłby Usunięty przez tę Moc (np. dla karty *Większej Mocy z Rozdartej Ziemi: Marzenia o Nietkniętej Krainie*, Usunąć Najeźdźcę o Witalności 3 lub mniej).

Możesz wykorzystać  przy poleceniach Ulepszania i Osłabiania, ponieważ są one wyjątkowymi formami Usuwania (Osłabienie ) albo Zamiany (wszelkie inne Ulepszenia albo Osłabiania). Na podobnej zasadzie możesz korzystać z  podczas wykonywania poleceń Wypychania, Zgromadzenia i Towarzyszenia, ponieważ są różnymi rodzajami Przeniesienia/Przesunięcia.


## Aspekt: Zmienne

*Zmiany*, *Zamiast Zniszczenia* ocalają każdą / przed Zniszczeniem, co oznacza, że wszystkie Obrażenia, które wcześniej były im zadane w wyniku poprzednich Akcji, zostają usunięte (zgodnie z zasadą „ocalonych od Zniszczenia”). Zamienieni Najeźdźcy są następnie Wypychani z krainy, zanim dana Akcja będzie kontynuowana. W rzadkich przypadkach, gdy Akcja oddziałuje również na krainę, do której zostali Wypchnięci Najeźdźcy, to ci Najeźdźcy nie mogą otrzymać więcej Obrażeń ani zostać Zniszczeni, ponieważ zostali już raz „ocaleni od Zniszczenia” w ramach tej Akcji (więcej o ocalonych od Zniszczenia, zobaczcie instrukcja *Rozdartej Ziemi*, strona 15).

## Aspekt: Zwodniczy

Wszystkie redukcje Obrażeń obowiązują podczas Akcji Dewastacji oraz dla wszelkich Akcji Przeciwników/Strachu/Wydarzenia/Scenariusza, w których Najeźdźcy/Dahanie bezpośrednio zadają Obrażenia (a nie jedynie znajdują się w krainie, w której zadawane są Obrażenia, np. „jeśli w wybranej krainie znajdują się Najeźdźcy, 1 Obrażenie”). Redukcja Obrażeń w przypadku Mocy ma zastosowanie tylko wtedy, gdy polecenie dotyczy Najeźdźców/Dahan, którzy zadają swoje standardowe Obrażenia (np. karta *Większej Mocy z Zarośli i Szponów: Narzędzia Ich Własnej Zguby*, wrodzona zdolność *Beztraskiego Kuglarza Zwiastującego Tarapaty z Rozdartej Ziemi: A Może Byście Ze Sobą Powalczyli*). Nie wpływa na Moce, które dokładnie określają liczbę zadawanych Obrażeń (np. karta *Unikalnej Mocy Głosu Burzy z gry podstawowej: Manifestacja Mocy i Chwały*) albo na Moce, dzięki którym Duch zadaje Obrażenia oparte na liczbie Dahan znajdujących się w krainie (np. karta *Pomniejszej Mocy z gry podstawowej: Wezwanie Do Rozlewu Krwi*).

## Duch: Krwawe potoki Uzdrowiającej Siły

Pomimo nietypowo skonstruowanego toru , Duch ten wciąż Zbiera Energię i zagrywa karty Mocy w liczbie równej najwyższej odkrytej wartości znajdującej się odpowiednio na symbolu Energii/karty, nie sumuje się tych wartości.

Trzy kroki *Szukając Nurtu Uzdrowienia* muszą być wykonane według podanej na planszy Ducha kolejności, po zagranii i opłaceniu wszystkich kart Mocy. Jeśli zagrana podczas drugiego kroku karta Uzdrowienia usuwa tę specjalną zasadę, należy pominąć trzeci krok.

Tor Uzdrawienia (miejsce na znaczniki Uzdrawienia na planszy Ducha) ma charakter czysto wizualny, nie ogranicza liczby znaczników Uzdrawienia, które *Krwawe Potoki Uzdrawiającej Siły* mogą zdobyć, ani nie określa kolejności, w której można z nich korzystać. Znaczniki Uzdrawienia zdobyte przez tego Ducha nie zapewniają Źródeł Mocy oraz nie mogą być wykorzystane jako znaczniki Źródeł Mocy przygotowane przez *Zmienne Echo Wieczności*.

### **Duch: Palce Spojrzenie Słońca**

*Bezlitosna Kara* sprawdza, ile twojej ☹ znajduje się w źródłowej krainie, gdy pierwszy raz używasz tej karty Mocy. Przenoszenie albo utrata ☹ podczas rozpatrywania tej Mocy nie powstrzymuje cię przed dowolną liczbą Powtórzeń tej Mocy (o ile jesteś w stanie zapłacić za kolejne Powtórzenia). Jeśli Powtarzasz kartę Mocy dzięki *Bezlitosnej Karze*, źródłowa kraina musi pozostać tą samą krainą, nawet jeśli nie masz już w niej żadnej ☹.

### **Duch: Przenikający Dech Ciemności**

Zawsze sprawdzaj, czy komponent jest samotny w krainie na początku rozpatrywania polecenia zadającego Obrażenia/Zniszczenia (czyli, za każdym razem, gdy w poleceniu pojawiają się słowa „Obrażenie/a” oraz „Zniszcz”).

Twoje Moce mogą obierać za cel *Obszar Bezkresnej Ciemności* (☉), tak jakby był krainą, ale tylko na potrzeby wybierania celu danej Mocy (ponieważ cel jest jednoznacznie zdefiniowany). Nadal nie staje się krainą podczas rozpatrywania efektów Mocy. Wiele efektów, jak np. Izolowanie, nie wywołuje żadnych efektów w ☉.

Ignorujesz Zasięg jedynie podczas obierania ☉ jako wybranej krainy dla twoich Mocy, nie możesz ignorować żadnych wartości Zasięgów w zawartych w tekście tych Mocy. Ponieważ ☉ nie jest krainą, to większość efektów Przeciwników nie jest w stanie tam oddziaływać. Przykładowo, *Monarchia Habsburgów (Kolonja Hodowlana)* nie może sprawić, że znajdujący się tam Najeźdźcy staną się Wytrwali, a *Królestwo Anglii* nie wypełni dodatkowego warunku przegranej.

Zarówno Urowadzenie, jak i Ucieczka, to specjalne rodzaje Przenoszenia komponentów (odpowiednio do i z ☉), a więc podlegają wszelkim ograniczeniom Przenoszenia. Najczęściej oznaczać to będzie, że nie możesz wybrać ☹ jako komponentu dla Pojedynczej Ucieczki, ponieważ ☹ opuścić może ☉ jedynie z Najeźdźcą, do którego został dodany. Podobnie, ☹ niektórych Duchów nie mogą Uciec stamtąd, dopóki ☹ lub ☹ *Przenikającego Tchu Ciemności* nie znajduje się w krainach, na które może Przenosić się ☹ tych Duchów (np. jeśli nie znajdują się na Górach w przypadku *Wulkanu Wznoszącego się Wysoko*). W takich przypadkach *Przenikający Dech Ciemności* musi pozwolić na Ucieczkę innym komponentom, w przeciwnym razie przegrywa grę.

Jeśli z *Obszaru Bezkresnej Ciemności* Ucieka wiele komponentów, to mogą one trafić do różnych krain, pod warunkiem, że znajduje się w nich ☹ lub ☹ *Przenikającego Tchu Ciemności*.

W rzadkich przypadkach, gdy nie możesz Wzmocnić ☹ natychmiast po odkryciu pola z symbolem ▲ na górnym torze Obecności, to pole pozwala wtedy na Wzmocnienie ☹ podczas każdej fazy Duchów, aż do skutecznego Wzmocnienia Inkarnacji.

### **Duch: Tańczący na Grzbiecie Drżącej Ziemi**

Oczekujące karty Mocy nie są zagranymi kartami, kartami na twojej ręce, ani kartami w twoim stosie kart odrzuconych. Nie mogą więc być objęte żadnym efektem, który oddziałuje na karty znajdujące się wyłącznie w tych miejscach. W szczególności: karty te nie mogą zostać odrzucone ani odzyskane. Ponieważ nie zostały zagrane, to nie zdobywasz Źródeł Mocy z tych kart. Nie są one również brane pod uwagę, gdy jakiś efekt sprawdza liczbę zagranych kart, jak np. *Dar Drżącej Ziemi*. Nadal pozostają twoimi kartami Mocy, możesz je Zapomnieć płacąc za Wydarzenie Wyboru albo gdy Pozyskujesz kartę Większej Mocy. Jeśli Zapomnisz Oczekującą kartę Mocy, odrzuć całą znajdującą się na tej karcie Energię.

W trzeciej sekcji Rozwoju znajduje się Akcja modyfikująca to, ile Energii trafia na wybrane karty w tej rundzie, dzięki czemu możesz opóźnić zagranie Oczekującej karty Mocy, nawet jeśli nie znajduje się na niej Energia. Możesz wybrać, by na jedną kartę położyć 1 Energii (+1), a z drugiej zdjąć 1 Energii (-1).

Na Energię zbieraną bezpośrednio na Oczekujące karty Mocy nie wpływają żadne Porozumienia ani inne modyfikatory, które stanowią o tym, ile Energii Duch Zbiera dla siebie.

### **Duch: Zbłąkany Zew Szaleństwa**


☹ powstrzymuje ☹ znajdujących się w pobliżu ☉ przed uczestniczeniem w Dewastacji, nawet jeśli Najeźdźcy z ☹ nie uczestniczą w Dewastacji z innych powodów.

### **Przeciwnik: Habsburska Wyprawa Górnicza**


Dla wygody polecamy używanie znaczników Scenariuszy albo innych niewykorzystanych komponentów do zaznaczania Górniczych krain.


Dewastacje spowodowane przez *Nieustanne Wydobywanie* (1. poziom) nie mogą zostać pominięte przez efekty, które pomijają pojedyncze Akcje Budowy w krainie, ponieważ Najeźdźcy w ogóle nie zaczynają tam Budować. Znaczniki i modyfikatory ☹ wciąż działają, ale tylko dlatego, że

# UŚCIŚLENIA NOWEJ ZAWARTOŚCI

dzięki *Nieustannemu Wydobyciu*  może pomijać Dewastację (zamiast Budowy) w Górniczych krainach. Kraina, w której znajduje się przynajmniej 3 Najeźdźców, jest uważana za krainę Górniczą i zamiast Budowy, odbywa się w niej Dewastacja, nawet jeśli mniej niż 3 z tych Najeźdźców w niej uczestniczy.

Gdy karta *Złóża Soli* (4. poziom) znajduje się w talii Najeźdźców, to nie może zostać odrzucona, Usunięta, czy zastąpiona przez inną kartę Najeźdźców spoza talii Najeźdźców. Po tym jak zostanie położona na polu Akcji Dewastacji, pozostaje tam do zakończenia gry, co zazwyczaj powoduje, że znajdują się tam dwie karty Najeźdźców. Gdy ta karta znajduje się na polu Akcji Eksploracji albo Budowy, to oddziałuje na krainy, które nie są krainami Górniczymi (w krainach Niegórniczych zachodzi Eksploracja/Budowa). Gdy znajduje się na polu Akcji Dewastacji, to oddziałuje na krainy Górnicze (w krainach Górniczych zachodzi Dewastacja).

„Krainy Górnicze” i „krainy Niegórnicze” są typami krain, ale nie rodzajami terenu. Z tego powodu *Sztolnie Górnicze*  nie biorą pod uwagę tego, czy kraina odpowiada karcie *Złóża Soli*, ponieważ krainy Górnicze i Niegórnicze nie są rodzajami terenu.

Akcje Eksploracji powodowane przez *Sztolnie Górnicze*  nie są objęte działaniem *Imperium w Rozkwicie* (6. poziom), ponieważ nie odbywają się podczas Etapu Eksploracji.







## Scenariusz: Objawienie Przeznaczenia









Gdy jakieś polecenie każe ci Pozyskać kartę Pomniejszej albo Większej Mocy, to musisz wybrać kartę odpowiedniego typu ze swojego Zapisanego Przeznaczenia. Jeśli wśród kart w Zapisanym Przeznaczeniu nie ma już karty danego typu, to dobierasz ją standardowo z odpowiedniej talii (Pomniejszych albo Większych Mocy).

Jeśli Duch *Odłamki Dni Rozdzierające Niebo* Pozyskuje kartę Mocy ze swojego Zapisanego Przeznaczenia, to może również dodać jedną z tych kart do talii *Dni, Które Nigdy Nie Nadeszły*.


## Większa Moc: Okruchy Minionych Lat

Tematyczna opcja rozgrywki: jeśli wszyscy gracze wyrażą chęć poświęcenia większej ilości czasu na rozpatrywanie tej Mocy, to możecie brać pod uwagę więcej symboli, niż tylko te nadrukowane na planszach.




- Niewielkie wydłużenie czasu: uwzględnijcie również  oraz  dodawane podczas Przygotowania gry na zbalansowanych planszach (nie tematycznych).
- Znaczne wydłużenie czasu: weźcie pod uwagę stan Wyspy na koniec Przygotowania gry, włączając Początkową Akcję Najeźdźców (Eksplorację), przygotowania wszystkich Przeciwników, Scenariuszy oraz Duchów. Jeśli musielibyście Dodać  któregoś z Duchów, to użyjcie jego , a jeśli nie posiada on wystarczającej liczby , to Dodajcie tyle, ile możecie. W zależności od danej kombinacji Przeciwników, Scenariuszy, Duchów, wszystko to może wymagać naprawdę dobrej pamięci, by wiedzieć, jak poszczególne komponenty zostały rozmieszczone podczas tak rozbudowanego Przygotowania gry (jak na przykład to, gdzie *Zryw Wygłodniałego Oceanu* położył swoją drugą .

Znaczniki Przyjazne Duchom to te, które są wykorzystywane przez Duchy i ich Moce. Reprezentują niebezpieczeństwa i przeszkody utrudniające działania Najeźdźcom. Zaliczamy do nich: , , , , , a także, jeśli odpowiednie Duchy/Aspekty biorą udział w grze: , , .

## Większa Moc: Porozumienie o Połączeniu Szlaków


Znaczniki  są przypisane do Najeźdźców, nie mogą się przenosić samodzielnie. Za każdym razem, gdy Moc przenosi grupę komponentów, to może wywołać efekty „gdy twoje Moce przenoszą...”, takie jak te, znajdujące się na kartach *Uzdrowienia* należących do *Krwawych Potoków Uzdrowiającej Siły*.



## Większa Moc: Przebudzenie Monstrum Ziemi

Moc ta sprawdza, czy w danej krainie faktycznie doszło do Akcji Dewastacji lub Budowy, a nie czy kraina odpowiada karcie Dewastacji lub Budowy. Podczas każdego użycia tej Mocy możesz Nałożyć Znak tylko na 1 , nawet jeśli jakiś modyfikator sprawia, że możesz dodać więcej Bestii.  nie mogą zostać Zniszczone, Usunięte ani Zamienione. Jeśli kiedykolwiek jakieś polecenie nakaże ci, byś Zniszczył, Usunął albo Zamienił , to wciąż możesz wybrać te  jako cel, ale nic się z nimi nie stanie.

## Wydarzenie: Wizje Spoza Czasu

Jeśli więcej niż jedna karta, spośród tych, które znajdują się na twojej ręce i na twoim stosie kart odrzuconych, uważana jest za najdroższą (karty remisują), to możesz wybrać, którą z nich chcesz Zamienić. Wyboru dokonaj, gdy będziesz już wiedzieć, którą kartę, spośród czterech dobranych kart Mocy, Weźmiesz na zamianę.

Jeśli uda się wam przenieść dwie Przepowiednie do tej samej krainy, to generowane są tylko 2  za tę krainę oraz Najeźdźcy będą w niej Dewastować tylko raz.

Tematyczna opcja rozgrywki: zamiast wywoływania przez to Wydarzenie Dewastacji w krainach z Przepowiedniami, możecie przypisać tę zdolność samym Przepowiedniom. W rzadkich przypadkach, gdy 2 Przepowiednie znajdują się w jednej krainie, każda z nich generuje 2  oraz zanim zostanie Usunięta - powoduje Dewastację, a jeśli Przepowiednia nie zostanie Usunięta, to wygeneruje 2  i spowoduje Dewastację w następnej rundzie.

## OPRACOWANIE

**Autor Gry:** R. Eric Reuss

**Rozwój Gry:** Christopher Badell, Emilia Katari, Nick Reale, Ted Vessenes

**Redaktor Naczelny:** Christopher Badell

**Redakcja:** Christopher Badell, Brian Blankstein, Nick Reale, Dylan Thurston

**Kierownik Artystyczny:** SaRae Henderson

**Projekt Graficzny:** SaRae Henderson

**Opracowanie Symboli:** SaRae Henderson, Darrell Louder

**Okładka:** Nolan Nasser

**Mapa Przeciwników:** Zach Bodenner

**Opracowanie Alternatywnej Historii:** Paul Bender

## POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

**Tłumaczenie:** Agata Alicja Syc

**Skład:** Agata Alicja Syc, Radosław Dawid

**Redakcja:** Marcin Zalewski

**Korekta:** Marcin Leja, Mariusz Kosecki, Marysia Podzorska, Daniel Smółka

## ILUSTRACJE

Agnieszka Dąbrowiecka, Kat Guevara, Emily Hancock, David Markiwy, Nolan Nasser, Joshua Wright, Aalaa Yassin

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji gry kierujemy do Marcina Leja.

**PORTAL  
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

e-mail: portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)

Wszystkie prawa zastrzeżone.



Spirit Island is the property of Flat River Group, LLC © 2016

## PODZIĘKOWANIE

Autor gry, Eric, chciałby podziękować wszystkim osobom pracującym nad rozwojem gry oraz testerom za ich ciężką pracę, fanom Spirit Island na całym świecie za ich entuzjazm, a w szczególności swojej żonie Anne, bez której nigdy nie byłby w stanie stworzyć tej gry.

## TESTERZY

Abigail Ho, Abraham „Frenzy/utabe” Maxfield, Akiva Gordon, Albert Lin, Alex and Cassie Kirchenwitz, Alex Pogue, Alex „Capn” Tyndale, Alexander Simon Konrad, Alexis Horizon, Alice Cecile, Alison Gordon, Allen „Legoluiigi” Hamilton, Aman Parekh, Amelia V., Andreas Burhenne, Andrej Lecky, Andrew L. Daar, Andrew Yee, Andrés Santiago Pérez-Bergquist, Ania Mieszkowska, Ariane, Arya Fireheart, Aubrey Clark-Brown, Audrey Lewis, Ben Wray, Benjamin Durst, Benjamin Larsen, Bob Scherrer, Boris Kosyagin, Braden Povah, Brandon Vesely, Brian Blankstein, Brian Modreski, Brian „SirBriguy” Hixon, Brooke Matson, Bryan „broccoli” Graham, Caiah Turnell, Caleb Bia, Cameron Lang, Carlo „SpeedyOlrac” Gonzalez, Carolyn VanEselstine, Charles E. Leiserson, Jr., Chelsea Wilson, Chris Traeger, Christopher Schlimgen, Cillian Doyle (Rosebud), Clint Rorick, Coda Gonzalez, Coleman Ellis, Curtis Mitchell, Dan Pierkowski, Daniel Privett, Daniel „dewin” Grace, Danielle Church, Danielle Riccardi, David Headman, David Jiang, David Koot, David Meierfrankenfeld, David O’Neill, David Rosch, David Yeung, Deborah Ong, Dennis Wong, Dylan Thurston, Ed Goncz, Edith Everett, Emily Moran, Elizabeth Milne, Emily Throwe, Eric Kramp, Eric Shaw, Erin McMurtrey, Fiona van den Heiligenberg, Forrest Stewart, Francesco Fuentes, Frazer Goldberg, Gage Kilkenny, Galen Garrick Brownsmith, Geo Kersey, Grant Chen, Greg Leibman, Hansel Lo, Helen Carle, Hindersinn, Hung Nguyen, iakona, Ian Delaney, Ian Zang, Isaac Payne, Isaac Shaw, Jake Hastings, James Biondo, James Rogers, Jamie van der Linden, Jared „SomethingTemporary” Boyce, Jarred Lake, Jeff Dougan, Jennifer Cheek, Jeremy Lennert, Jesse Salomon, Jessie Kuse (WolfeDente), Joe Baratta, Joebobjoe, Jonathan Zev, Jordan Nunn, Josh Trumbo, Justin Hofer, Kai, Kaitlyn Keil, Kala Goyal, Katie Regelson, Kelley Bostrom, Ken Brown, Angela Lee, Ken-Min Yeoh (Sarusta), Korey White, Kyle Bennett, Laura of KSP, Lazyasducks, Leah Szczepanski, Leif Gaebler, Lily de Vries, Lily „Maevey” Watson, Lindsay Kusnarowis, Lisa Bjornseth, Lisa Yu Lo, Lucia Cheng M.D., Luke Hagerling, Lydia and Marco, Magdalena Gamba, Martin Brochu, Martina Vitkovicová, Mateo Bukas, Matthew Biondo, Matthew Melody, Max Maloney, Maxwell Pistilli, Melissa Holm, Menno van der Linden, Michael Schector, Michelle Herder, Mike Hall, Mike Pureka, Molly van Dams, Morten „Skovtrold” Holmboe, Nicholas Henning, Nicole Mendoza, Noah Smith, Oliver Khamky, Oliver Sueper, Olivia Reubens, Pascale, Patric Ho, Patricia Adams, Patrick Clapp, Patrick Jost, Patrick McKeown, Patrick Skoglund, Paul Watson, Penelope (Pen), Peter „PeNguyen” Nguyen, Rachael Weissenburg, Ramona Barie, Ravi Singh, Rebecca Thomas, Rebecca Vessenes, Ritchell van Dams, Roland „Langerrof” Fearnley, Rose Peck, Roza „the Pretty” Hunter, Ruduen, Russ Luzetski, Ruth and Leah Bonser, Sam Barbash-Riley, Sam Gray, Sam Whitefield, Sam Zhu, Samantha Callaghan, Saoirse Goncz, Sarah Lucas, Sean Pike, Sebastian Babel, Shawn Sullivan, Shelby Hemker, Shiyue Xu, Stephanie Everett, Steven Farey, T.J. Pankiewicz, Takara Wood, Taylor Snow, Theresa Mecklenborg, Tim Lanning, Tim Milton, Tom Healy, Tommy Woodruff, Trenton Thompson, Verena Durst, Vignesh Alla, Zenonira

Gra, świat oraz wszystkie elementy uniwersum Spirit Island (fabularne i mechaniczne) są wykorzystywane na licencji Lightning Heart Games LLC.



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakiegokolwiek 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>

# SŁOWNIK POJĘĆ

**Bezpośrednie Zniszczenie:** Zniszczenie w wyniku wyraźnego polecenia „Zniszcz”. Różni się od sytuacji, gdy /Najeźdźca zostają Zniszczeni wskutek otrzymania Obrażeń równych/przekraczających ich Witalność, a także od Zniszczenia poprzez Dodanie Zarazy.

**Etap Dewastacji/Budowy/Eksploracji:** patrz Krok Dewastacji/Budowy/Eksploracji.

**Głębiny (znacznik Głębin)/** : reprezentują erozję ziemi wywołaną działaniem oceanu. Znacznik przyjazny Duchom dodawany dzięki Aspektowi *Bezczesny* należącego do *Zrywu Wyglodniałego Oceanu*. Samodzielnie nie wywołuje żadnego efektu w grze. Odwrócone na drugą stronę stają się oznaczeniem przypominającym o powiększonym obszarze Oceanu. [s. 9]

**Ignorowanie Bonusów Witalności:** oznacza to, że podczas rozpatrywania danej Akcji, należy wziąć pod uwagę bazową Witalność komponentu, pomniejszoną o ewentualne modyfikatory ujemne. Dotyczy to wyłącznie komponentów, które otrzymują w wyniku tej Akcji Obrażenia i jest sprawdzane tylko na potrzeby tej Akcji podczas jej rozpatrywania. Nie ma wpływu na komponenty, które przetrwają tę Akcję.

**Ignorowanie Zasięgu:** pozwala na wybranie celu, docelowej krainy lub krainy objętej efektem nawet, jeśli standardowo nie można tego zrobić. Możesz zignorować strzałki Zasięgu (zarówno te proste, jak i zakrzywione, które znajdują się na Akcjach Rozwoju i torów Obecności, oznaczających Przesunięcie) i wszelkie wartości liczbowe określające Zasięg. Nie możesz jednak ignorować innych ograniczeń, takich jak: „w twojej krainie”, „przyległej krainie”. Ignorując Zasięg podczas wybierania celu Mocy, nadal musisz spełniać wszystkie warunki dotyczące źródłowej krainy (np. Dżungla, Miejsce Kultu).

**Inkarnacja:** rodzaj komponentu przypisany niektórym Duchom, który może być uznawany jako ich , a czasami również jako inne komponenty. [s. 8]

**Komponent:** każdy fizyczny element gry umieszczony na Wyspie, z wyjątkiem znaczników Jednorazowych Zdolności Graczy, znaczników służących do oznaczenia krain czy regionów na Wyspie oraz znaczników Scenariuszy, służących jako przypomnienie dla graczy. Do zwykłych komponentów obecnie zaliczane są: , , , wszystkie znaczniki Najeźdźców (, , ) oraz zwykłe znaczniki przyjazne Duchom (, , , , ). Rzadziej używanymi komponentami są: Inkarnacje, , , (tylko na stronie z symbolem), a także znaczniki wykorzystywane w grze na potrzeby efektów Wydarzeń lub Scenariuszy: znaczniki Przepowiedni (Wydarzenie: *Wizje Spoza Czasu*), Relikty Mocy (Scenariusz: *Dawno Zapomniane Moce*), Znaki Ochronne (Scenariusz: *Na Straży Wybrzeża*), znaczniki Płomienia (Scenariusz: *Rytuały Niszczącego Płomienia*) oraz Grabieżcy (Scenariusz: *Podła Grabież*).

**Krok Dewastacji/Budowy/Eksploracji:** część fazy Najeźdźców odpowiadająca polu Dewastacji/Budowy/Eksploracji nadrukowanemu na planszy Najeźdźców. Kroki te zawsze się odbywają, nawet jeśli na danym polu na planszy Najeźdźców nie znajduje się karta Najeźdźców. Niektóre Wydarzenia i Przeciwnicy dodają dodatkowe kroki Najeźdźców, pomimo, że dzieje się podczas nich Dewastacja/Budowa/Eksploracja, to nie są one zwykłymi krokami Dewastacji, Budowy i Eksploracji.

**Nadmiarowe Obrażenia:** liczba Obrażeń zadanych krainie ponad jej Witalność. Niektórzy Przeciwnicy sprawdzają, ile takich nadmiarowych Obrażeń jest zadawanych podczas Dewastacji. [s. 15]

**Nakładanie Znak:** oznaczenie komponentu lub krainy w sposób, który wyróżnia go od innych komponentów lub krain. Znak sam w sobie nie jest komponentem. [s. 12]

**Nie uczestniczy w Dewastacji:** oznacza, że wskazany komponent nie zadaje ani nie otrzymuje Obrażeń podczas Akcji Dewastacji, nie powoduje Dewastacji krainy i jest ignorowany przez wszelkie modyfikatory Akcji Dewastacji. [s. 7]

**Odporność (znacznik Odporności)/** : reprezentuje krainę o niezwykłej wytrzymałości ekosystemu. Znacznik przyjazny Duchom dodawany przez *Wszechmatkę Lasu* oraz Aspekty: *Skupiony* oraz *Odżywiająca*. Dodawany na tematycznych mapach podczas Przygotowania gry. Każda znajdująca się w krainie bez , zapobiega Dodaniu 1 , a następnie zostaje Usunięta. [s. 9]

**Oslabienie:** Zamiana Najeźdźcy innym niższego typu. Oslabienie Odkrywcy sprawia, że zostaje Usunięty. [s.11]

**Porozumienie:** (w nazwie Mocy): Moc symbolizująca zawarte porozumienie z Dahanami, zapewniająca długotrwałe korzyści ALBO (w treści Mocy): odnosi się do kosztu, jaki należy ponieść, aby takie porozumienie zawrzeć i utrzymać. [s. 16]

**Przenieść/Przesunąć bezpośrednio do wybranej krainy:** oznacza, że należy Przenieść komponent do wybranej krainy bez odwiedzania innych krain po drodze. Efekty, które nakazują Przenieść komponent do konkretnej krainy na planszy, domyślnie oznaczają „bezpośrednio”. „Bezpośrednio” jest jedynie podkreśleniem tej zasady.




**Przepowiednia (znacznik Przepowiedni):** nadciągająca katastrofa. Znacznik dodawany w jednej rundzie przez Wydarzenie *Wizje Spoza Czasu* i wykorzystywany przez to Wydarzenie w kolejnej rundzie. Reprezentowany przez znacznik Scenariusza albo inny dostępny komponent.


**Przygotować:** umieścić komponent przy planszy Ducha do późniejszego wykorzystania. [s. 11]

**Towarzyszyć:** Przenieść jeden komponent razem z innym na cały dystans lub tylko jego część. [s.11]

**Ulepszenie:** Zamiana Najeźdźcy innym wyższego typu.  zazwyczaj nie mogą być ulepszone. [s. 11]

**W swojej krainie/w/w miejscu:** czyli w tej krainie, w której dany komponent się znajduje (nie chodzi tu o to, że coś „masz zrobić w swojej krainie”, tylko komponent „robi coś w swojej krainie” lub „robisz coś” w miejscu tego komponentu).

**Witalność:** określa liczbę Obrażeń, po otrzymaniu której kraina, Najeźdźca lub  ponosi negatywne konsekwencje. W krainie dodawana jest , Najeźdźca/ zostają Zniszczeni. Zadane Obrażenia nie wpływają na jej wartość (Miasto, któremu zadane zostały 2 Obrażenia, nadal posiada bazowo 3 Witalności). [s. 15]

**Wstrząsy (znacznik Wstrząsów)/:** reprezentuje kumulujące się napięcia tektoniczne gromadzone pod powierzchnią ziemi. Znacznik przyjazny Duchom dodawany przez Ducha *Tańczący na Grzbiecie Drżącej Ziemi*. Samodzielnie nie wywołuje żadnego efektu w grze. [s. 9]









**Wykonaj to samo:** przeprowadź ponownie opisane wcześniej polecenie dla innego Ducha/komponentu. Jeśli masz podjąć jakąś decyzję, nie musisz wybierać tak samo, jak przy pierwszym skorzystaniu z efektu.

**Weź kartę Mocy:** dobierz na rękę wierzchnią kartę Mocy z odpowiedniej talii. W przypadku wzięcia karty Większej Mocy, nie Zapominasz innej Mocy. [s. 12]

**Zadanie Obrażeń tylko innym Najeźdźcom:** zadaj Obrażenia tym komponentom, w taki sposób, by żaden z nich nie zadał Obrażeń sam sobie. Jeśli dwóch Najeźdźców ma zadać Obrażenia innym Najeźdźcom, to mogą zadać Obrażenia sobie nawzajem.


**Zamiana karty Mocy:** umieszczenie nowej karty Mocy w miejscu skąd została zabrana karta Mocy (ręka, zagrane karty, stos kart odrzuconych), która ulega zamianie i następnie odłożenie tej karty tam, gdzie zostałaby odłożona w przypadku Zapomnienia (karty Mocy Zapomniane podczas Przygotowania gry są zwracane do pudełka).

**Zdobyć:** oznacza trwałe dodanie komponentu do planszy Ducha. Zdobyty komponent sam z siebie nie wywołuje żadnego efektu, ale inne efekty mogą się do niego odwoływać. [s. 11]

**Znaczniki przyjazne Duchom (Znaczniki Duchów):** jeden z kilku typów komponentów, z których korzystają Duchy. Zwykłymi znacznikami przyjaznymi Duchom są , , ,  oraz , natomiast  (Głębiny),  (Wstrząsy) oraz  (Odporność) są używane przez konkretne Duchy i Aspekty. [s. 9]

**Zniszczona Obecność/ :** Obecność, która została Zniszczona, Usunięta albo Zamieniona, ale pozostaje w grze (nie została zwrócona do pudełka). [s. 6]


## ERRATA

Rozpocznijcie grę z dokładnie 1 dodatkowym znacznikiem  na karcie/nadrukowanym miejscu Zarazy.

## ROZWÓJ I TORY OBECNOŚCI

DAR:



**Pole Daru:** Otrzymaj wskazane na polu korzyści, tak jakby znajdowały się na odkrytym polu na twoim torze .



**Elastyczne Źródło Mocy:** Wybierz i otrzymaj jedno z dwóch wskazanych Źródeł Mocy w dowolnym momencie tej rundy. Tracisz je, gdy symbol zostanie zakryty albo w fazie Przemianiania.






**Zgromadź komponent:** Podczas każdej fazy Duchów możesz Zgromadzić wskazany komponent w jednej z twoich krain.



**Wzmocnij Inkarnację:** Podczas każdej fazy Duchów, możesz Wzmocnić swoją Inkarnację, jeśli znajduje się na Wyspie (jeśli nie została jeszcze Wzmocniona).

## NOWE ZNACZNIKI




**Znaczniki Odporności (Duch: Wszechmatka Lasu, Aspekty: Skupiony oraz Odżywiająca):** Każda  znajdująca się w krainie bez  zapobiega Dodaniu 1 , a następnie zostaje Usunięta.



**Znaczniki Wstrząsów (Duch: Tańczący na Grzbiecie Drżącej Ziemi):** reprezentują kumulujące się napięcia tektoniczne gromadzone pod powierzchnią ziemi.



**Znaczniki Głębin (Aspekt: Bezczesny):** reprezentują erozję ziemi wywołaną działaniem oceanu.

Podczas przygotowania gry na tematycznych planszach:  
Dodajcie po 1  na planszy Północny-Zachód: w krainach #1, #5, #6 oraz na planszy Wschód: w krainie #7.

## INKARNACJA



Wzmocniona Inkarnacja.



Żarooki Kamienny Kolos (Duch).



Wszechmatka Lasu (Duch).



Zbłąkany Zew Szaleństwa (Duch).



Przenikający Dech Ciemności (Duch).





Wojowniczy (Aspekt Głosu Burzy).



Ukryta (Aspekt Pokusy Głębokiej Dżicy).



Skupiony (Aspekt Drzemiącego Strażnika Wnętrza Wyspy).



Gdy Inkarnacja znajduje się na Wyspie, to może być uznawana jako dowolny nadrukowany na niej symbol komponentu (jeśli jest uznawana jako , to musi być też uznawana jako .


**Wzmocnij Inkarnację:** odwróć Inkarnację na jej Wzmocnioną stronę.

**Dodaj/Przenieś Inkarnację:** Dodaj, jeśli nie znajduje się na Wyspie, Przenieś, jeśli znajduje się na Wyspie.

## NOWE POJĘCIA



**Zniszczona Obecność:** każda , która została Zniszczona, Usunięta albo Zamieniona, ale pozostaje w grze; równoznaczne ze „Zniszczoną ”.

**Osłabić:** Zamienić na Najeżdźcę niższego typu. (Usuwa .

**Ulepszyć:** Zamienić na Najeżdźcę wyższego typu.

**Towarzyszyć:** Przenieść jeden komponent razem z innym na cały dystans lub tylko jego część.

**Przygotować:** umieścić komponent przy planszy Ducha do późniejszego wykorzystania.

**Zdobyć:** trwale dodać komponent do planszy Ducha.