



KARTY ASPEKTÓW

Karty Aspektów pozwalają na odkrycie nowych możliwości znanych już Duchów, przedstawiając dany aspekt natury Ducha w wyraźniejszy lub inny sposób. Ten mini dodatek zawiera Aspekty czterech Duchów z gry podstawowej o najniższym poziomie złożoności.

Rewers karty Aspektu przedstawia wizerunek Ducha, którego dany Aspekt dotyczy. Na awersie znajduje się opis wykorzystania danego Aspektu. Aspekty wprowadzają nowe Zasady Specjalne lub nowe Wrodzone Moce Duchów. Aby zachować balans podczas rozgrywki, dany Aspekt może zastąpić już obowiązującą Specjalną Zasadę lub Wrodzoną Moc danego Ducha lub mogą wymagać zmian podczas Przygotowania gry. Wszelkie zmiany zaznaczone są w górnej części karty.

Wykorzystanie Aspektów jest całkowicie opcjonalne. Wybierając Duchy w trakcie Przygotowania gry, zdecydujecie czy chcecie je wykorzystać oraz dla których Duchów używać kart Aspektów. Możecie wybrać maksymalnie po jednym Aspekcie dla jednego Ducha. Aspekty mogą wpływać na styl gry danym Duchem i/albo na jego złożoność. Jeśli grasz danym Duchem pierwszy raz, nie wykorzystuj karty Aspektu albo użyj takiego Aspektu, który zmniejszy złożoność wybranego Ducha.

BONUSY TORU OBECNOŚCI

Nowe Duchy posiadają na swoich Torach Obecności bonusy. Są one inne od tych, które występują w grze podstawowej: Źródła Mocy czy „Odzyskaj Jedną (kartę)”. Źródła Mocy czy stałe premie (jak na przykład „+1 Zasięgu do wszystkiego”) działają trwale i nie mogą zostać „wyłączone”. Pola dające np. „+2 Energii” albo „Zagraj +1 kartę w tej rundzie” modyfikują przychód Energii podczas Zbierania Energii albo liczbę możliwych do Zagrania Kart podczas Fazy Duchów. Wszystkie pozostałe bonusy (Odzyskaj Jedną, Przesuń Obecność, Wypchnij Dahan, Zapłać 2 Energii i Pozyskaj kartę Mocy itp.) stanowią opcjonalne Akcje, które możesz wykorzystać raz podczas Fazy Duchów w każdej rundzie (o ile pole z danym bonusem zostanie odkryte).

KOMPONENTY

4 plansze Duchów
2 plansze Scenariuszy
1 plansza Przeciwnika
18 kart Unikalnych Mocy
5 kart Strachu
5 kart Aspektów
4 znaczniki Przeciwników

IZOLACJA

Dzięki niektórym Mocom nowych Duchów możecie **Izolować** krainy. Oznacza to, że Najeźdźcy znajdujący się w danej krainie są uwięzieni, ugrzęźli albo w inny sposób stali się niezdolni do przemieszczania. W wyniku tego:

1. Najeźdźcy nie Eksplorują Izolowanych krain, a Izolowane krainy nie stanowią źródła Odkrywców podczas Eksploracji.
2. Za każdym razem, kiedy będziecie oddziaływać w jakiś sposób na **znaczniki Najeźdźców**, dana kraina nie będzie uznawana za przyległą do czegokolwiek, chyba że... będziecie chcieli, by taką była.

SZCZEGÓŁY:

- Izolacja **nie wpływa** na Rozprzestrzenianie Zarazy. Zaraza nie jest jednym ze znaczników Najeźdźców, a więc Izolacja jej nie dotyczy (*tłumacząc to tematycznie: przeszkody uniemożliwiające ludziom przemieszczanie się nie mają wpływu na rozprzestrzenianie się szkód wekosystemie*).
- Izolacja **nie zmienia tego czy dana kraina jest krainą Nadbrzeżną**, czy też nie („Nadbrzeżna” określa przyleganie krainy do Oceanu. Zmiany zasad sąsiadowania dotyczące Najeźdźców nie mają na to wpływu).
- Podobnie jak wszystkie inne zdolności, które trwale nie wpływają na sytuację na planszy, **Izolacja trwa tylko jedną rundę**.
- Jeśli chcecie, możecie uznać Najeźdźców w izolowanej krainie za przylegającą do innej, aby dzięki temu przeprowadzić niektóre albo wszystkie części swoich Akcji.

OCALENI OD ZNISZCZENIA

Kilka efektów może powstrzymać Zniszczenie Dahan lub Najeźdźców.

- Jeśli Dahanie lub Najeźdźcy otrzymają liczbę Obrażeń wystarczającą do ich Zniszczenia, ale samo ich Zniszczenie jest powstrzymane, to wyzerujecie wszystkie Obrażenia, jakie w tym momencie posiada ten komponent.
- Ocaleni Dahanie lub Najeźdźcy nie mogą zostać Zniszczeni po raz drugi, ani nie można im zadać dodatkowych Obrażeń wynikających z tej samej Akcji. Nawet jeśli efekt mówi o dodatkowych Obrażeniach, czy też pozostała reszta z przydzielonych Obrażeń lub pojawiają się inne instrukcje dotyczące Zniszczenia.

AKCJE

W niniejszym rozszerzeniu wprowadzamy bardziej doprecyzowane określenia, które będą obowiązywać w grze.

Niektóre zasady określają coś, co powinniśmy wykonać „raz na Akcję”, „pierwszy raz podczas Akcji” lub „po (jakiejś Akcji, która wykonuje daną rzecz)”.

Akcja stanowi grupę efektów gry, które łączą się ze sobą, np.:

- jednokrotne skorzystanie z Mocy,
- Dewastacja, Budowa czy Eksploracja w jednej krainie,
- konsekwencje efektów pojedynczej Karty Strachu*,
- konsekwencje efektów Wydarzenia*,
- konsekwencje efektów Wydarzenia Znaczników*,
- konsekwencje efektów Wydarzenia Dahan*,
- konsekwencje efektów odwróconej Karty Zarazy*.

* z wyjątkiem: „każda plansza”, „każda kraina”, „każdy gracz” albo „każdy Duch”, instrukcje tego typu stanowią jedną Akcję dla każdej planszy, krainy, gracza czy Ducha.

Dzięki temu doprecyzowujemy wszelkie zwroty „zdolności” i „efekty” występujące w grze podstawowej. Nie ma to na celu zmiany czegokolwiek w zasadach gry podstawowej.

AKCJE NAJEŹDŹCÓW

To, co wcześniej nazywaliśmy jedynie „Akcjami Najeźdźców”, będzie posiadać teraz kilka odrębnych części. Biorąc za przykład Dewastację, mamy **Etap Dewastacji** podczas Fazy Najeźdźców, w którym rozpatrujecie 0 albo więcej **kart Dewastacji** znajdujących się na planszy Najeźdźców, a każda z nich powoduje **Akcję Dewastacji** w pewnej liczbie krain.

Ważne: Najeźdźcy mogą wykonywać na planszy różne rzeczy w efekcie działania kart Wydarzeń, kart Strachu, zasad wprowadzonych przez Przeciwników itd. Dopóki nie powodują one Eksplorowania, Budowy czy Dewastacji, nie są traktowane jako Akcje Najeźdźców. Dlatego też nie są blokowane przez zdolności, takie jak te na kartach *Paraliżujący Strach* czy *Rok Absolutnego Bezruchu*.

NAWAŁNICA ZATAPIAJĄCA ŚWIAT

- Kiedy dzięki swojej drugiej Wrodzonej Mocy Usuniesz Obecność z Wyspy, jest to traktowane tak samo, jak Zniszczona Obecność (czyli może zostać przywrócona dzięki np. *Odrodzeniu w Płomieniach*). Nie zostało tutaj użyte sformułowanie: „Zniszczenie”, by zdolności zapobiegające Zniszczeniu nie mogły temu zapobiec.

ODKRYWCA NIEZNANYCH ŚCIEŻEK

- Kiedy korzystając z opcji Rozwoju kładziesz swoją Obecność i dzięki temu odkrywasz na torze Obecności bonus „+1 Zasięgu”, bonus ten staje się aktywny dopiero **po tym**, jak położysz Obecność na planszy.
- Zobowiązania Wobec Zmarłych są aktywowane jedynie **po tym**, jak Najeźdźcy/🏠 są rzeczywiście Zniszczeni. Jeśli cokolwiek zapobiegnie Zniszczeniu, ta Specjalna Zasada nie jest aktywowana.
- Jeśli wykorzystasz Otwarte Ścieżki, aby sprawić, by kraina stała się przylegająca do Oceanu, staje się ona krainą Nadbrzeżną.

- Symbol 🐾 pochodzi z innych dużych rozszerzeń do gry. Jeśli nie gracie z tymi rozszerzeniami, po prostu go zignorujcie. Nie wpływa on na balans Ducha.
- Jeśli posiadasz wiele ścieżek do jednego pola Obecności, nie otrzymujesz jego bonusu dwukrotnie.

KRÓLESTWO SZKOCJI: KRÓL JAKUB VII, SYN KRÓLA KAROLA II (RÓD STUARTÓW)

Pozycja Szkocji w północnej części Brytanii od zawsze nie była mocna. Mimo to, król Jakub VII dobrze wywiązał się ze swojej roli. Udało mu się wciągnąć większe i mocniej zaludnione Królestwo Anglii na południu w wojnę przeciwko Królestwu Szwecji, znajdującemu się po drugiej stronie Morza Północnego oraz potężnemu Królestwu Francji na kontynencie europejskim. Jego starania wspomagane są sukcesem kolonii Darien w Przesmyku Panamskim. Dzięki ciągłej rywalizacji pomiędzy głównymi potęgami morskimi – Anglią, Szwecją, Hiszpanią i Francją – Szkocja stała się głównym pośrednikiem w międzynarodowym handlu.

Obecnie Królestwo Szkocji jest związane niepewnym sojuszem z Hiszpanią, Francją i Anglią, przeciwko północnoeuropejskiemu sojuszowi królestw Szwecji, Habsburgów i Prus. Jednak szkoccy kupcy często szmuglują szwedzkie towary, co sprawia, że wszelkie próby blokady północnego Atlantyku są w dużej mierze bezcelowe.

Szkocja kontroluje kluczową kolonię Darien, dzięki czemu szkoccy kupcy mogą przewozić towary z Atlantyku na Pacyfik, bez konieczności pokonywania tysięcy mil wokół Ameryki Południowej. Dzięki unikalnej zdolności szybkiego transportu towarów na Pacyfik, Szkocja zaczęła szybko zasiedlać Pacyfik, zakładając kolonie w innych kluczowych miejscach handlowych w całym regionie.

Ten Przeciwnik jest **wyraźnie łatwiejszy** dla Duchów, które mogą pomijać Akcje Najeźdźców.

Ten Przeciwnik jest **wyraźnie trudniejszy** dla Duchów mających problem z powstrzymaniem Budowy Miast w Nadbrzeżnych krainach (np. *Całun Bezszelustnej Mgły*).

Poziom trudności tego Przeciwnika jest **mocno zróżnicowany** na Planszy Wyspy D, ze względu na znajdujące się tam podwójne Nadbrzeżne Mokradła.

Komponenty tego rozszerzenia oznaczone są symbolem 🌀.

Tłumaczenie: Agata Syc

Redakcja: Marcin Zalewski

Skład: Agata Syc, Radosław Dawid

**PORTAL
GAMES.**

Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

e-mail: portal@portalgames.pl

© 2025 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)

Wszystkie prawa zastrzeżone.

**GREATER
THAN
GAMES**
play greater >>>

Gra na licencji:

Greater Than Games, LLC © 2021

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Spirit Island jest znakiem towarowym

Greater Than Games LLC

www.GreaterThanGames.com