SPIRIT ISLAND

R. ERIC REUSS

EDYCJA POLSKA

LACERTA

1-4

90-120 MIN

14+

SPIS TREŚCI

Wstęp **3**
- Cel gry 3
- Jak zabrać się do czytania tej instrukcji 3
- Pierwsza rozgrywka 3

Komponenty **4**

Przygotowanie gry **6**
- Plansza Najeźdźców 6
- Wyspa oraz zasoby 6
- Przygotowanie gracza 6
- Początkowa Akcja Najeźdźców 6

Przebieg gry **8**
- Faza Duchów 8
- Faza Pośpiesznych Mocy 8
- Faza Najeźdźców 9
- Faza Powolnych Mocy 10
- Przemijanie 10

Ważne pojęcia **12**
- Zwycięstwo i porażka 12
- Strach i Terror 12
- Plansze i krainy 13
- Obecność i Miejsca Kultu 13
- Energia i zagrywanie kart 13
- Duchy 14
- Najeźdźcy 15
- Zaraza 15
- Dahanie 16
- Moce 16
- Jednorazowe Zdolności 17
- Pozyskiwanie kart Mocy 18
- Moce i efekty Strachu 18

Wskazówki **20**
- Usprawnienie rozgrywki 20
- Podstawy strategii 21

Opcje rozgrywki **22**
- Tryb jednoosobowy 22
- Przeciwnicy 22
- Scenariusze 23
- Plansza tematyczna 23
- Punktacja 23

Fabuła **24**
- Alternatywna historia 24
- Historia Najeźdźców 26

Informacje **28**
- Tabela poziomów trudności 28
- Stopka redakcyjna 28
- Od autora 29
- Słowniczek pojęć 30

Jesteście potężnymi Duchami świata natury, zamieszkującymi odosobnioną Wyspę. Najeźdźcy zza mórz niedawno rozpoczęli kolonizację waszego terytorium. Rozprzestrzeniają się, zabijając rdzennych mieszkańców oraz niszcząc naturalny porządek rzeczy. Musicie użyć całej swej mocy do odparcia Najeźdźców, nim Zaraza, jaką ze sobą niosą, będzie nieodwracalna!

CEL GRY

Spirit Island jest kooperacyjną grą dla 1-4 graczy, w której każdy wciela się w Ducha świata natury, broniącego Wyspę przed Najeźdźcami. Przybysze pojawili się na Wyspie, nie zważając na dobro natury ani na rdzennych mieszkańców - Dahan.

W każdej rundzie wszystkie Duchy będą wykonywać swoje ruchy równocześnie. Ich celem jest odparcie Najeźdźców, utrzymanie Wyspy i pomoc Dahanom. Duchy rozpoczynają rozgrywkę słabe i stłumione. Będą więc musiały nauczyć się kilku nowych sztuczek, aby być w stanie stawić opór Najeźdźcom. Akcje Najeźdźców (*wykonywane automatycznie przez grę*) skutkują ich rozprzestrzenianiem się po Wyspie, zakładaniem nowych osad i szerzeniem Zarazy.

Aby wygrać, Duchy (*z pomocą Dahan*) muszą zniszczyć Najeźdźców i odstraszyć tych, którzy pozostali przy życiu. Gra zakończy się porażką jeżeli:

- Wyspę obejmie Zaraza lub
- którykolwiek Duch zostanie zniszczony lub
- będziecie działać zbyt wolno i pozwolicie Najeźdźcom na umocnienie swoich pozycji.

Gdy już poznacie grę, rozegranie partii zajmie wam 90-120 minut. Nieznacznie krócej grając w 1-2 osoby, a trochę dłużej grając w 4 osoby.

JAK ZABRAĆ SIĘ DO CZYTANIA TEJ INSTRUKCJI

Instrukcja podzielona jest na trzy główne sekcje: *Przygotowanie gry*, *Przebieg gry* oraz *Ważne pojęcia*. Najpierw przeczytajcie sekcję o *Przygotowaniu gry*. Następnie w zależności od tego, w jaki sposób lubicie poznawać zasady gry, zapoznajcie się z sekcją *Przebieg Gry* lub *Ważne pojęcia*.

Przebieg gry wprowadzi was w ogólną strukturę rozgrywki, natomiast w sekcji *Ważne pojęcia* dogłębnie poznacie poszczególne mechaniki.

PIERWSZA ROZGRYWKA

Spirit Island jest skomplikowaną grą, zawierającą dużą liczbę zmiennych elementów. Do czasu, gdy poznacie dobrze grę, radzimy aby każdy:

- **wybrał Ducha o niskim poziomie złożoności** (*Błyskawica z Serca Burzy, Kolosalna Siła Ziemi, Skąpana Słońcem Rzeka i Cień Migoczący Niczym Płomień*). Z tej czwórki Cień Migoczący Niczym Płomień jest Duchem o najwyższym poziomie złożoności,
- **używał karty Postępu Mocy dla swojego Ducha** - niech każdy znajdzie wszystkie karty Pomniejszych i Większych Mocy wymienione na tej karcie i położy je w swoim stosie dobierania w zasięgu ręki (*dla ułatwienia zostały oznaczone w rogach odpowiednimi kolorami*). Podczas rozgrywki, gdy pozyskujecie nową kartę Mocy, zamiast dobierać kartę używając standardowych zasad, dobierzcie na rękę kolejną kartę wymienioną na karcie Postępu Mocy.

Jeżeli jest to pierwsza rozgrywka wszystkich graczy, radzimy abyście:

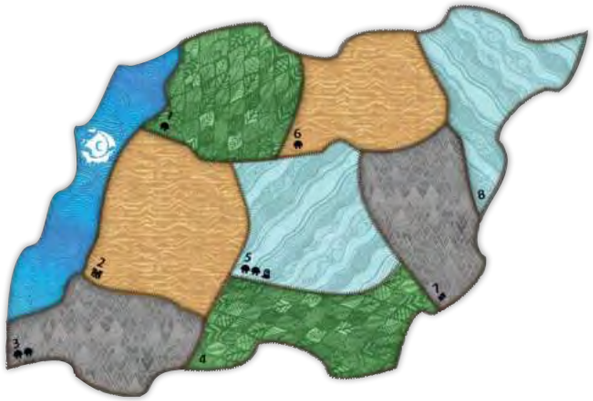
- **nie używali karty Zarazy** - zamiast niej użyjcie zasad, które znajdują się na planszy w miejscu na kartę Zarazy.
- **nie używali Przeciwników i Scenariuszy** - podnoszą one poziom trudności i wprowadzają dodatkowe zasady.

Gdy poczujecie, że jesteście gotowi na bardziej wymagającą rozgrywkę, radzimy, abyście na swojego pierwszego Przeciwnika wybrali Królestwo Brandenburgii i Prus. Ten Przeciwnik w głównej mierze zmienia sposób *Przygotowania gry*, nie wprowadzając jednocześnie nowych zasad. Królestwo Anglii oraz Imperium Szwecji zasadniczo zmieniają sposób działania Najeźdźców.

KOMPONENTY

PLANSZA NAJEŹDŹCÓW

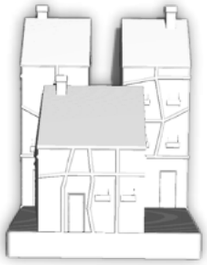
4 PLANSZE WYSPY



8 PLANSZ DUCHÓW

36 WIOSEK DAHAN

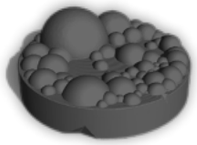
20 MIAST



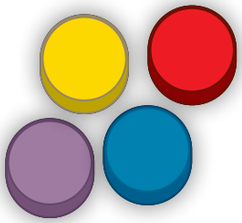
32 OSADY

40 ODKRYWCÓW

38 ZNACZNIKÓW ZARAZY



52 ŻETONY OBECNOŚCI
(PO 13 W KAŻDYM Z 4 KOLORÓW)



12 ZNACZNIKÓW JEDNORAZOWYCH ZDOLNOŚCI
(PO 3 W KAŻDYM Z 4 KOLORÓW)

8 KART POMOCY

4 KARTY POSTĘPU MOCY

32 ZNACZNIKI ENERGII
(20 Z NOMINAŁEM 1)
(12 Z NOMINAŁEM 3)

20 ZNACZNIKÓW STRACHU

15 KART STRACHU

2 SEPARATORY POZIOMU TERRORU

2 KARTY ZARAZY

15 KART NAJEŹDŹCÓW

22 KARTY WIĘKSZYCH MOCY

36 KART POMNIEJSZYCH MOCY

32 KARTY UNIKALNYCH MOCY

3 PLANSZE PRZECIWNIKÓW

KRÓLESTWO BRANDENBURGII I PRUS

Dodatkowy Warunek Przegranej
Brak

Etap II Eskalacja
Szturm: Na każdej planszy Wyspy z przynajmniej 1 / dodajcie 1 do krainy bez .

Poziom	*Karty Strachu*	*Efekty w Grze* *(kumulujące się)*
1	9 (3/3/3)	**Szybki Start:** przygotowując grę, na każdej planszy dodajcie 1 do krainy #3.
2	9 (3/3/3)	**Napływ Kolonistów:** przygotowując talię Najeźdźców, umieśćcie 1 kartę Etapu III pomiędzy kartami Etapu I oraz Etapu II. *(Nowa kolejność kart w talii Najeźdźców: III-3-2222-3333)*
3	10 (3/4/3)	**Wydajność:** przygotowując talię Najeźdźców, usuńcie dodatkowo 1 kartę Etapu I. *(Nowa kolejność kart w talii Najeźdźców: II-3-2222-3333)*
4	11 (4/4/3)	**Agresywne Planowanie:** przygotowując talię Najeźdźców, usuńcie dodatkowo 1 kartę Etapu II. *(Nowa kolejność kart w talii Najeźdźców: II-3-222-3333)*
5	11 (4/4/3)	**Bezlitosna Efektywność:** przygotowując talię Najeźdźców, usuńcie dodatkowo 1 kartę Etapu I. *(Nowa kolejność kart w talii Najeźdźców: I-3-222-3333)*
6	12 (4/4/4)	**Przerażająca Efektywność:** przygotowując talię Najeźdźców, usuńcie wszystkie karty Etapu I. *(Nowa kolejność kart w talii Najeźdźców: 3-222-3333)*

3 ZNACZNIKI PRZECIWNIKÓW

4 PLANSZE SCENARIUSZY

PRZYGOTOWANIE GRY

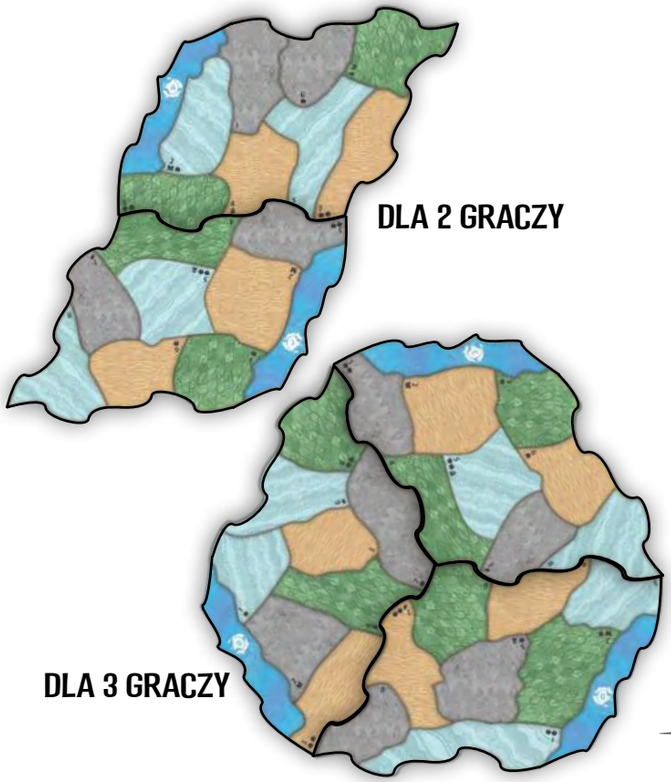
Tak powinna wyglądać talia Strachu po rozsunięciu.

TWORZENIE TALII NAJEŹDŹCÓW

Potasujcie karty z każdego Etapu osobno i odłóżcie do pudełka, bez podglądania, po jednej karcie każdego Etapu (*w grze znajdują się 4 karty Etapu I, 5 kart Etapu II oraz 6 kart Etapu III*).

Talia Najeźdźców składać się więc będzie z 12 kart:

- 3 karty Etapu I (*na wierzchu*), następnie
- 4 karty Etapu II (*w środku*), dalej
- 5 kart Etapu III (*na spodzie*).



Dla większości rozgrywek w Spirit Island, *Przygotowanie gry* przeprowadźcie jak opisano poniżej. Jednakże, jeśli chcecie wykorzystać Przeciwnika oraz/albo Scenariusz, wybierzcie je najpierw, ponieważ niektóre wpływają na sposób *Przygotowania gry*.

PLANSZA NAJEŹDŹCÓW

By przygotować planszę Najeźdźców:

1. Połóżcie planszę Najeźdźców po jednej stronie obszaru gry.
2. Połóżcie cztery razy tyle znaczników Strachu w Puli Strachu, ilu graczy bierze udział w rozgrywce.
3. Potasujcie karty Strachu i dobierzcie 9 kart, resztę odłóżcie do pudełka. Następnie połóżcie 3 z nich w miejscu talii Strachu, na nich połóżcie separator „Poziom Terroru 3". Na nim połóżcie kolejne 3 karty. Następnie połóżcie na nich separator „Poziom Terroru 2", na którym połóżcie ostatnie 3 karty. W ten sposób podzieliliście talię 9 kart na trzy zestawy zawierające po trzy karty.
4. Przygotujcie talię Najeźdźców i połóżcie ją na planszy Najeźdźców na polu „Eksploracja" w Przestrzeni Akcji Najeźdźców (*patrzcie margines*).
5. Wylosujcie kartę Zarazy i połóżcie ją w odpowiednim miejscu (*Zaraza*) na planszy, stroną z „Witalną Wyspą" ku górze, bez podglądania drugiej strony karty. Jeśli nie używacie karty Zarazy, użyjcie instrukcji nadrukowanych na planszy Najeźdźców. Połóżcie wskazaną liczbę znaczników Zarazy na karcie/miejscu.

WYSPA ORAZ ZASOBY

By przygotować Wyspę:

- Wybierzcie tyle plansz Wyspy, ilu jest graczy i ułóżcie z nich kształt Wyspy (*patrzcie margines*).
- Zapełnijcie plansze Wyspy Najeźdźcami, Wioskami Dahan oraz Zarazą (*z pudełka, nie z karty Zarazy na planszy Najeźdźców*) tak, jak wskazują na to ikony znajdujące się w każdej krainie.

By przygotować zasoby:

- Potasujcie talię Pomniejszych oraz Większych Mocy. Połóżcie je w zasięgu rąk wszystkich graczy, z miejscem na stosy kart odrzuconych każdej z talii.
- Połóżcie znaczniki Energii, Osad, Miast, Odkrywców oraz Wiosek Dahan blisko planszy. Zwróćcie uwagę, by każdy miał do nich swobodny dostęp. W tym celu możecie rozdzielić je na kilka stosów.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Każdy gracz bierze wszystkie żetony Obecności oraz znaczniki Jednorazowych Zdolności wybranego koloru. Następnie wybiera swojego Ducha, biorąc odpowiednią planszę oraz cztery karty Unikalnych Mocy, które stanowią startową rękę. Początkujący gracze powinni wybrać Duchy o niskim poziomie złożoności oraz korzystać z ich karty Postępu Mocy tak, jak opisano to na stronie 3.

Każdy gracz zaczyna na innej planszy Wyspy i przygotowuje ją zgodnie z instrukcjami znajdującymi się na odwrocie planszy swojego Ducha. Znajdują się tam informacje dotyczące ułożenia żetonów Obecności w jednej (*lub więcej*) krainie na swojej startowej planszy Wyspy. Niektóre Duchy posiadają dodatkowe instrukcje. Po rozpoczęciu gry, wasze Duchy nie będą już ograniczone startowymi planszami Wyspy. Obecność oraz Moce możecie kłaść i używać na dowolnych planszach Wyspy. Następnie odwróćcie plansze Duchów i ułóżcie wszystkie pozostałe żetony Obecności na przerywanych okręgach obu Torów Obecności. Pola położone najbardziej z lewej strony, z pełnymi okręgami, pozostawcie odkryte.

POCZĄTKOWA AKCJA NAJEŹDŹCÓW

Na zakończenie przygotowania odsłońcie wierzchnią kartę z talii Najeźdźców i wykonajcie nimi Akcję Początkową. Najeźdźcy Eksplorują krainę określonego typu (*zobaczcie Eksploracja, strona 10*). Następnie połóżcie tę kartę odkrytą na polu „Budowa" w Strefie Akcji na planszy Najeźdźców.

PRZYGOTOWANIE GRY DLA 4 GRACZY

(bez wykorzystania Przeciwnika oraz Scenariusza)

PRZEBIEG GRY

Każda runda składa się z następujących faz:

1. Faza Duchów
2. Faza Pośpiesznych Mocy
3. Faza Najeźdźców
4. Faza Powolnych Mocy
5. Przemijanie

Swoje akcje wykonujecie jednocześnie w każdej fazie, naradzając się przy tym wedle uznania. Rozmowa nad stołem jest dozwolona. Jest wręcz niezbędna do zwycięstwa!

STAN ZAGROŻENIA

Niektóre Duchy są skłonne wybierać karty Mocy przez bardzo długi czas: nawet kilka stuleci w przypadku wolno poruszających się Duchów Ziemi. Niestety widmo zbliżających się Najeźdźców nie daje wam luksusu pod postacią czasu w takiej ilości. W razie potrzeby możecie wprowadzić limit czasu na rozegranie fazy Duchów, na przykład ustawiając stoper, ustalając warunek (*„Gdy wrócę, ruszamy dalej"*) albo używając jakiegokolwiek innego skutecznego sposobu. Oczywiście pamiętajcie, że jest to gra kooperacyjna i nie możecie być wobec siebie zbyt surowi.

FAZA DUCHÓW

Każdy gracz wykonuje trzy czynności, w następującej kolejności (*wszyscy gracze jednocześnie*):

1. **Rozwój:** wybierz jedną sekcję *(chyba, że na planszy określono inaczej)* znajdującą się w strefie Rozwoju w prawym górnym rogu twojej planszy Ducha. Każda sekcja stanowi całość. Musisz wykonać wszystkie akcje znajdujące się w niej, ale możesz wybrać kolejność, według której to zrobisz (*zobaczcie Sekcje Rozwoju, strona 14*).
2. **Zebranie Energii:** dobierz z puli Energię w liczbie odpowiadającej wartości najwyższego odkrytego numeru na twoim Torze Obecności Energii. Połóż każdy zebrany znacznik Energii obok swojej planszy Ducha.
3. **Zagranie i opłacenie kart Mocy:** wybierz karty Mocy *(Pośpieszne i Powolne)*, które chciałbyś użyć w tej rundzie. Maksymalna liczba kart, które możesz zagrać w każdej rundzie określona jest przez wartość najwyższego odkrytego numeru na Torze Obecności Zagrywanych Kart *(nawet jeśli będziesz mieć wystarczająco Energii, by zagrać więcej)*. Natychmiast opłać zagrane karty, nawet te Powolne. W momencie opłacania, zyskujesz wszystkie Źródła Mocy zagranych kart, nawet jeśli zdolności Mocy są Powolne. Nie rozpatruj jeszcze żadnych zdolności Mocy.

KTO DECYDUJE?

Co zrobicie, gdy gra wymaga od was decyzji (np. *gdzie Zaraza będzie się rozprzestrzeniać, komu Najeźdźcy zadadzą Obrażenia, itp.*) i nie jest określone, kto powinien ją podjąć?

Jeśli decyzja wynika z Mocy, gracz używający Mocy podejmuje decyzję.

W innych sytuacjach musicie sami dojść do porozumienia.

Jednakże, w rzadkich przypadkach, gdy porozumienia nie da się osiągnąć:

- Dla decyzji dotyczącej krainy: każdy gracz podejmuje decyzję dotyczącą jego startowej planszy Wyspy.
- W innych przypadkach: właściciel gry/organizator spotkania podejmuje decyzję.

FAZA POŚPIESZNYCH MOCY

Rozpatrzcie wasze Pośpieszne Moce: zarówno te Wrodzone, nadrukowane na planszach Duchów, jak i te wynikające z zagranych kart Mocy. W większości przypadków zdolności Mocy możecie rozpatrywać jednocześnie. Pamiętajcie jednak, że musicie w całości rozpatrzeć jedną Moc, by skorzystać ze zdolności kolejnej.

Jeśli stwierdzicie, że nie chcecie (*lub nie możecie*) skorzystać ze zdolności zagranej karty Mocy, po prostu w całości ją pomińcie. Czasami będziecie zagrywać karty Mocy tylko po to, aby zdobyć znajdujące się na niej Źródła Mocy *(zobaczcie Zasada Ogólna: Możesz pominąć wykorzystanie zdolności Mocy, strona 17)*.

Nie możecie odłożyć aktywacji zdolności Pośpiesznych Mocy do czasu Fazy Powolnych Mocy. Skorzystajcie z nich teraz albo je pomińcie.

Karta Marty

Karta Moniki

PRZYKŁAD: *Marta użyła swojej Pośpiesznej Mocy, by oddziaływać na krainę niezawierającą Zarazy, w której posiada swoją Obecność (ponieważ zasięg wynosi 0). Dzięki temu Zgromadziła tam 1 Odkrywcę z przyległej krainy.*
Następnie Monika użyła swojej Pośpiesznej Mocy, by oddziaływać na tę samą krainę, Zgromadzając w niej Wioskę Dahan. Dzięki tej Wiosce Dahan Niszczy Odkrywcę zgromadzonego tam wcześniej przez Martę.

FAZA NAJEŹDŹCÓW

Faza Najeźdźców składa się z następujących części:

1. Zarażona Wyspa *(jeśli jest)*
2. Strach
3. Akcje Najeźdźców
   - 3a. Dewastacja
   - 3b. Budowa
   - 3c. Eksploracja
4. Awans kart Najeźdźców

1. ZARAŻONA WYSPA

Jeśli karta Zarazy jest odwrócona na stronę z „Zarażoną Wyspą", postępujcie zgodnie z instrukcjami znajdującymi się na niej. Jeśli macie kłopot z zapamiętaniem tego kroku, połóżcie znacznik Zarazy z pudełka w Puli Strachu, by o tym nie zapomnieć.

2. STRACH

Jeśli udało się wam zdobyć karty Strachu (*zobaczcie Strach i Terror, strona 12*), weźcie cały stos Zdobytych Kart, odwróćcie go i rozpatrzcie karty jedna po drugiej, w kolejności ich pozyskiwania. Następnie odłóżcie je na stos Odrzuconych Kart Strachu. Aktywujecie jedynie efekt odpowiadający obecnemu Poziomowi Terroru. Może się zdarzyć, że będzie on wyższy niż w momencie zdobycia karty. Efekty Strachu działają jedynie w bieżącej rundzie.

3. AKCJE NAJEŹDŹCÓW

Na planszy Najeźdźców znajdują się trzy pola w strefie Akcji Najeźdźców: Dewastacja, Budowa i Eksploracja. Karta Najeźdźców znajdująca się w strefie Akcji Najeźdźców określa, na jaką krainę wpływać będzie dana Akcja (*jeśli żadna karta nie znajduje się na polu Akcji, dana Akcja jest pomijana*).

3a. DEWASTACJA

Jeśli na polu Akcji Dewastacji na planszy Najeźdźców leży karta, Najeźdźcy dokonują Dewastacji na terenie wskazanym na karcie. Najpierw Najeźdźcy zadają Obrażenia krainie i Dahanom. Następnie Dahanie, którzy przetrwali, kontratakują.

W każdym przypadku, gdy Najeźdźcy znajdują się we wskazanej krainie, zadają Obrażenia: 1 za każdego Odkrywcę, 2 za każdą Osadę, 3 za każde Miasto. Pomniejszcie całkowite Obrażenia odpowiednio do zagranych zdolności Obrony (*strona 18*), następnie **równocześnie**:

- Najeźdźcy zadają Obrażenia krainie: jeśli zadano 2 lub więcej Obrażeń, dodajcie znacznik Zarazy w tej krainie (*patrzcie margines*). Niezależnie od liczby Obrażeń, które zostały zadane, dodajcie tylko jeden znacznik Zarazy. Obrażenia mniejsze niż 2 punkty są ignorowane.
- Najeźdźcy zadają Obrażenia Dahanom: każde 2 punkty Obrażeń niszczą jedną Wioskę Dahan. Nie możecie rozdzielać Obrażeń pomiędzy kilka znaczników Wiosek Dahan, by uniknąć ich zniszczenia. Otrzymanie jednego Obrażenia przez Wioskę Dahan oznaczcie odwracając jej znacznik. Na koniec rundy wszystkie odwrócone znaczniki Wiosek Dahan postawcie pionowo.

Po pełnym rozpatrzeniu Obrażeń zadanych krainie, Dahanie, którzy przetrwali, kontratakują. Każda Wioska Dahan zadaje 2 punkty Obrażeń Najeźdźcom (*zobaczcie strona 15, Witalność Najeźdźców*). Dahanie kontratakują nawet wtedy, kiedy podczas Dewastacji Najeźdźcy nie zadali Obrażeń (*np. poprzez zdolności Obrony*). Jeśli Akcja Dewastacji została pominięta lub zatrzymana, Dahanie nie atakują.

Obecność Duchów nie zadaje Obrażeń, ponieważ Najeźdźcy nie atakują Duchów bezpośrednio.

STRACH ZGROMADZONY DZIĘKI KARTOM STRACHU

Większość efektów kart Strachu nie generuje dodatkowego Strachu. Efektem ich działania jest zazwyczaj usunięcie Najeźdźców, a nie zadanie im Obrażeń czy Zniszczenie. Zdarzają się jednak wyjątki. Jeśli w ten sposób zdobędziecie kolejną kartę Strachu, połóżcie ją na spód rozpatrywanego stosu.

KAŻDY

Wiele efektów kart Strachu mówi o tym, że „każdy" wykonuje opisaną akcję. Jesteście ograniczeni jedynie przez instrukcje znajdujące się na karcie dotyczące krainy, na którą możecie oddziaływać (*Cel*); efekty reprezentują aktywność Najeźdźców lub Dahan, nie Duchów. Najpierw jeden gracz wykona instrukcje, później kolejny, itd.

KOLEJNOŚĆ KRAIN?

Jeśli kolejność rozpatrywania krain ma znaczenie dla danej Akcji, zdecydujcie, w której najpierw ją rozpatrzeć.

EFEKTY ZARAZY

ROZPRZESTRZENIANIE: kiedy w krainie, do której dodajecie znacznik Zarazy, znajduje się już Zaraza, musicie również położyć dodatkowy znacznik Zarazy w jednej z sąsiadujących krain. Jeśli sąsiadująca kraina również zawiera znacznik Zarazy, szerzy się ona na kolejną sąsiadującą z nią krainę, itd.

OBECNOŚĆ: kiedy dodajecie znacznik Zarazy, niszczycie jeden żeton Obecności każdego Ducha w tej krainie. Pamiętajcie, aby usunąć z gry zniszczony żeton Obecności (*odłóżcie go obok planszy Wyspy*), nie powraca on na planszę Ducha!

(*Zobaczcie Zaraza, strona 15*)

PAMIĘTAJCIE!

Dewastacja, Budowa oraz Eksploracja oddziałują jedynie na typy krain wskazane na kartach. Dewastacja oraz Budowa dotyczą tylko krain z Najeźdźcami! Eksploracja z kolei przebiega tylko w krainach sąsiadujących ze źródłem Najeźdźców lub zawierających źródło Najeźdźców!

ETAP II ESKALACJA

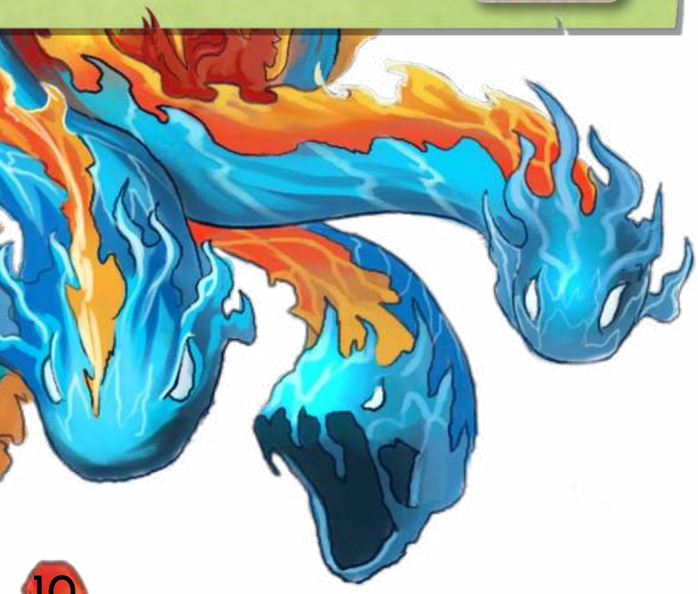
Większość kart Etapu II posiada ikonę flagi. Jej działanie zależy od wybranego przez was Przeciwnika.

Jeśli gracie bez Przeciwnika, zignorujcie ikonę flagi.

Efekt Eskalacji zachodzi od razu, kiedy odkryjecie kartę, przed Akcją Eksploracji, chyba że zasady opisane na planszy Przeciwnika mówią inaczej. Niektórzy Przeciwnicy mogą wpływać na to, jak ma przebiegać nadchodząca Akcja Eksploracji.

ETAP III

Karty Etapu III przedstawiają dwa tereny z „+" pomiędzy nimi. Akcje Najeźdźców oddziałują na krainy obu przedstawionych typów.



3b. BUDOWA

Spójrzcie na kartę Najeźdźców znajdującą się na polu Akcji Budowy na planszy Najeźdźców. Najeźdźcy Budują jedynie na wskazanym na niej typie krainy.
Jeśli na wskazanym na karcie typie krainy znajdują się Najeźdźcy, rozbudowują się o jedno Miasto albo o jedną Osadę:

- jeśli kraina zawiera więcej Osad niż Miast, dodajcie Miasto (*ważne: nie usuwajcie Osady, awansując ją na Miasto, tylko dodajcie nowe Miasto z zasobów*),
- w każdym innym przypadku dodajcie Osadę.

Pamiętajcie: nie przeprowadzajcie Akcji Budowy w krainach bez Najeźdźców.

3c. EKSPLORACJA

Odkryjcie wierzchnią kartę z talii Najeźdźców. Najeźdźcy Eksplorują jedynie krainy odpowiadające odkrytej karcie. Przybywają z Miast i Osad oraz nadciągają z Oceanu. Jeśli na odkrytej karcie znajduje się symbol flagi i obecnie rozgrywacie wariant z Przeciwnikiem, najpierw przeprowadźcie efekt Eskalacji (*patrzcie margines*). W przypadku, gdy w talii nie pozostała już żadna karta do odkrycia, wasz czas dobiegł końca i **przegrywacie grę.**
Dodajcie Odkrywcę w każdej krainie zgodnej z odkrytą kartą, o ile:

- znajduje się na niej przynajmniej 1 Miasto lub 1 Osada; albo
- graniczy z Oceanem lub sąsiaduje z krainą, na której znajduje się przynajmniej 1 Miasto lub 1 Osada.

Bez względu na to, jak wiele źródeł znajduje się na lub sąsiaduje z Eksplorowaną krainą, zawsze dodajecie tylko jednego Odkrywcę w danej krainie. Dodajecie ich bezpośrednio z zasobów (*nie przesuwajcie ich z planszy*).

4. AWANS KART NAJEŹDŹCÓW

Po Eksploracji przesuńcie wszystkie odkryte karty Najeźdźców w lewo: kartę Dewastacji na miejsce kart Odrzuconych, kartę Budowy na miejsce Akcji Dewastacji, kartę Eksploracji na miejsce Akcji Budowy. W wyniku tego w kolejnej rundzie: Najeźdźcy będą Dewastować krainy, w których podczas tej rundy Budowali, a Budować tam, gdzie Eksplorowali.

FAZA POWOLNYCH MOCY

Rozpatrzcie Powolne Moce: zarówno te Wrodzone, nadrukowane na planszach Duchów, jak i te wynikające z zagranych kart Mocy. Faza ta przebiega tak samo, jak *Faza Pośpiesznych Mocy* opisana na stronie 8.

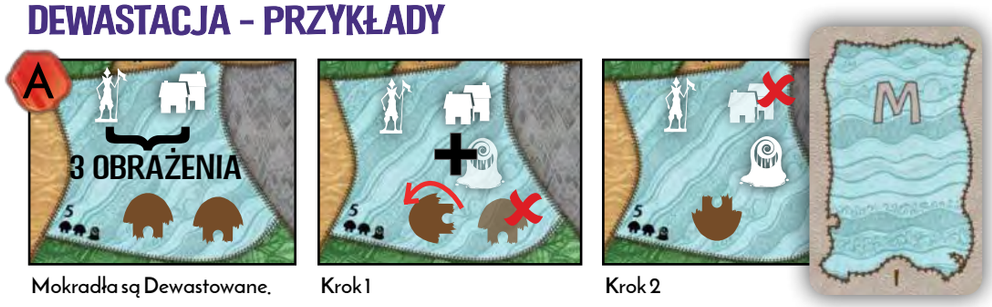
PRZEMIJANIE

Jest to faza podsumowująca na końcu każdej rundy.

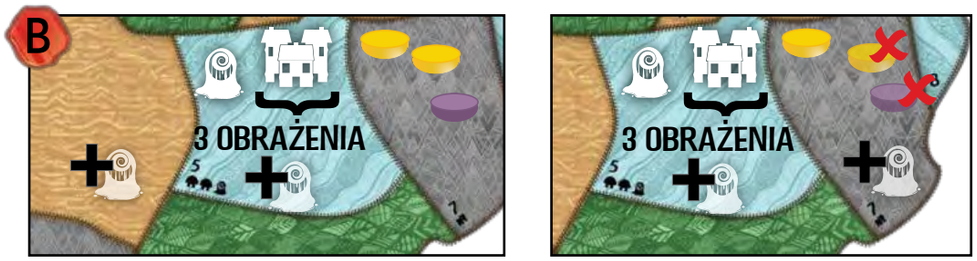
Odrzucenie kart: odrzućcie karty Mocy zagrane podczas tej rundy na swój stos kart odrzuconych.
Wygaszenie Obrażeń oraz Źródeł Mocy: wszystkie Źródła Mocy przepadają. Wszystkie otrzymane Obrażenia przepadają. Jeśli obróciliście jakiś element, by zaznaczyć częściowe Obrażenia, postawcie go w pozycji początkowej.

Jeśli wykorzystaliście znaczniki Jednorazowych Zdolności, pamiętajcie o ich usunięciu z planszy Wyspy.

DEWASTACJA - PRZYKŁADY

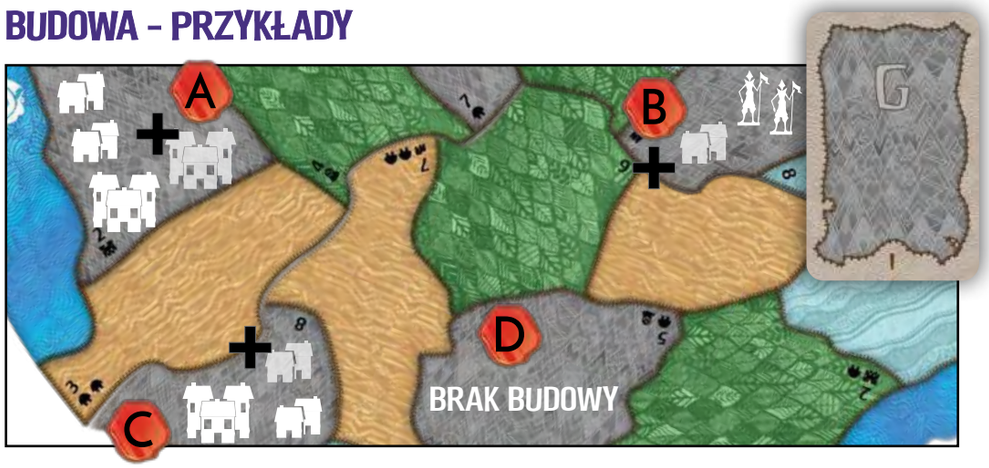


Mokradła są Dewastowane. Krok 1 Krok 2

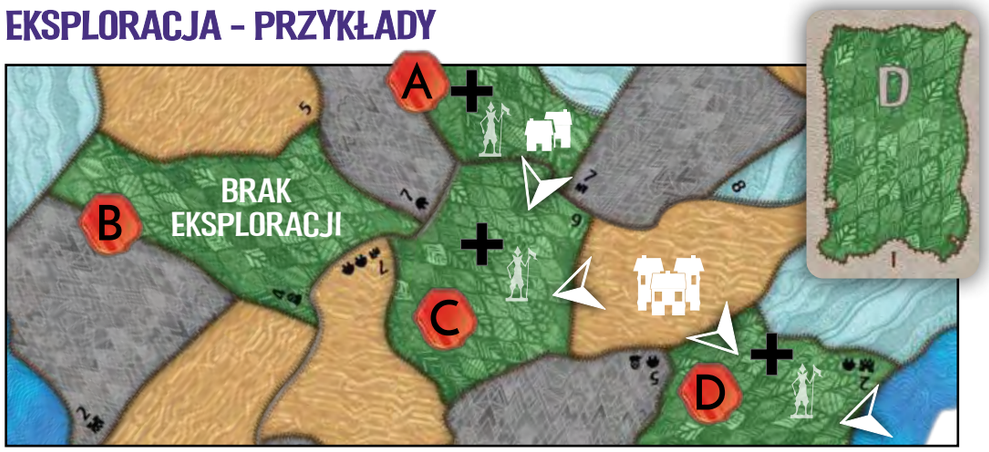


Opcja 1 Opcja 2

BUDOWA - PRZYKŁADY



EKSPLORACJA - PRZYKŁADY



Na potrzeby przykładów, Akcja Dewastacji przebiega na Mokradłach tak, jak pokazuje karta Najeźdźców.

A) Na przedstawionych Mokradłach znajdują się 2 Wioski Dahan, 1 Osada oraz 1 Odkrywca. Suma Obrażeń zadanych zarówno krainie, jak i Dahanom przez Osadę i Odkrywcę wynosi 3 (*2 od Osady oraz 1 od Odkrywcy*).

Krok 1: 3 Obrażenia zadane krainie sprawiają, że dodajecie znacznik Zarazy. 3 Obrażenia zadane Dahanom niszczą jedną Wioskę oraz zadają 1 Obrażenie drugiej Wiosce Dahan.

Krok 2: teraz następuje kontratak ze strony Dahan: zadają 2 Obrażenia. Wybieracie jako cel Osadę, niszcząc ją. Dzięki temu wygenerowany został 1 znacznik Strachu.

B) Miasto zadaje 3 Obrażenia krainie, zawsze kiedy krainie zadane zostaną przynajmniej 2 Obrażenia, kładziecie w niej znacznik Zarazy. W tej krainie znajduje się już znacznik Zarazy, więc nowo dodany znacznik powoduje rozprzestrzenianie się Zarazy. Kolejny znacznik Zarazy musi zostać dodany na przyległą, wybraną przez was krainę. Możecie dodać znacznik, korzystając z jednej z opcji:

Opcja 1: dodajcie kolejny znacznik Zarazy do krainy #2 (*Piaski*), która była pusta.

Opcja 2: dodajcie kolejny znacznik Zarazy do krainy #7 (*Góry*), przez co niszczona jest 1 Obecność żółtego gracza (*tym samym kraina przestaje być jego Miejscem Kultu*) oraz 1 Obecność fioletowego gracza (*usuwając całkowicie gracza fioletowego z tej krainy*).

Opcja 1 jest prawdopodobnie lepszym wyborem, ponieważ nie powoduje zniszczenia żadnej Obecności.

Na potrzeby przykładów, Akcja Budowy przebiega w Górach tak, jak pokazuje karta Najeźdźców.

A) W tej krainie znajduje się więcej Osad niż Miast. Najeźdźcy Budują więc Miasto.
B) Znajdują się tutaj jedynie Odkrywcy, co oznacza, że liczba Osad i Miast jest taka sama i wynosi zero. Najeźdźcy Budują tutaj Osadę.
C) Na obszarze tej krainy znajduje się taka sama liczba Osad jak i Miast. Najeźdźcy Budują więc Osadę.
D) W tej górskiej krainie nie znajdują się Najeźdźcy, nie ma więc kto Budować. Akcja Budowy się nie odbywa.

Na potrzeby przykładów, Akcja Eksploracji przebiega w Dżungli tak, jak pokazuje karta Najeźdźców.

A) W tej krainie znajduje się Osada, z której przybywa 1 Odkrywca.
B) Nie jest to kraina Nadbrzeżna, a w jej sąsiedztwie nie znajdują się żadne Miasta ani Osady. Nie przybywają tutaj nowi Odkrywcy.
C) Kraina sąsiaduje zarówno z Miastem, jak i Osadą. Bez względu na liczbę źródeł, przybywa tylko 1 Odkrywca.
D) Kraina jest Nadbrzeżną oraz sąsiaduje z Miastem. Przybywa więc 1 Odkrywca.

WAŻNE POJĘCIA

Obszar Poziomu Terroru na planszy Najeźdźców

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Poziom Terroru 1: brak Najeźdźców na Wyspie

Poziom Terroru 2: brak Osad i Miast na Wyspie.

Poziom Terroru 3: brak Miast na Wyspie.

Poziom Terroru ZWYCIĘSTWO: natychmiastowa wygrana!

W rzadkich przypadkach, pojedyncza karta Mocy albo inna zdolność może spowodować, że w tym samym momencie wygracie i przegracie. W takiej sytuacji zwyciężyliście przez poświęcenie. Zostaliście zniszczeni, ale Wyspa, Dahanie oraz wiele innych Duchów przetrwało.

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

Na początku gry Poziom Terroru wynosi 1. Oznacza to, że Najeźdźcy nie boją się mieszkańców Wyspy. Prawdopodobnie nie są też świadomi istnienia na niej nadprzyrodzonych sił. By wygrać, musicie całkowicie pozbyć się Najeźdźców z Wyspy. Zdobywając karty Strachu (*zobaczcie Strach i Terror poniżej*), osiągacie nowe Poziomy Terroru, a tym samym upraszczają się dla was warunki zwycięstwa. Zwyciężacie, gdy spełnicie aktualne warunki zwycięstwa – Najeźdźcy nie mogą już więcej znieść pobytu na Wyspie i całkowicie ją opuszczają.

Przegrać możecie na trzy sposoby:

- **Zbyt Wiele Zarazy:** kiedy ostatni znacznik Zarazy opuści kartę Zarazy, postępujcie zgodnie z zawartymi na niej instrukcjami, które zwykle mówią „przegrywacie",
- **Zniszczenie Ducha:** kiedy którykolwiek Duch straci całą swoją Obecność na Wyspie,
- **Czas Minął:** kiedy macie dociągnąć kolejną kartę z talii Najeźdźców (*by Eksplorować*), ale nie ma już więcej dostępnych kart.

STRACH I TERROR

Strach generowany jest przez Moce Duchów z symbolem Strachu (☠) oraz kiedy zniszczycie Osadę lub Miasto (*bezpośrednio przez zdolność albo przez zadane Obrażenia*). Zniszczenie Osady generuje 1 punkt Strachu, a zniszczenie Miasta generuje 2 punkty Strachu.

Strach symbolizuje przerażenie wszystkich Najeźdźców. Za każdy wygenerowany punkt Strachu przesuńcie jeden znacznik Strachu z Puli Strachu na planszy Najeźdźców w miejsce Wygenerowanego Strachu.

(1) Kiedy przesuniecie wszystkie znaczniki Strachu z puli, ***(2)*** przełóżcie wierzchnią kartę z talii Strachu, wciąż zasłoniętą, w miejsce Zdobytych kart Strachu. Jeśli dzięki temu odkryjecie separator Poziomu Terroru, przenieście go tak, by zakrył obecny poziom Terroru (*zaczynacie od Poziomu 1, nadrukowanego na planszy*). ***(3)*** Przesuńcie wszystkie znaczniki Strachu z powrotem do Puli Strachu. Jeśli wygenerowaliście więcej Strachu niż było to potrzebne do zdobycia karty Strachu, nadwyżkę wygenerowanego Strachu przesuńcie teraz z Puli do wygenerowanego Strachu. ***(4)*** Karty znajdujące się w miejscu Zdobytych kart Strachu odwrócicie i rozpatrzycie podczas najbliższej fazy Najeźdźców (*zobaczcie Strach, strona 9*). Podobnie jak Moce, efekty kart Strachu oddziałują tylko w bieżącej rundzie, chyba że zmieniają sytuację na planszy. Po rozpatrzeniu każdej zdobytej karty Strachu, ***(5)*** odłóżcie ją w miejsce Odrzuconych kart Strachu.

Nowy Poziom Terroru oraz warunki zwycięstwa zaczynają obowiązywać natychmiast po odkryciu separatora Poziomu Terroru. Może się więc zdarzyć, że wygracie grę od razu po jego odkryciu!

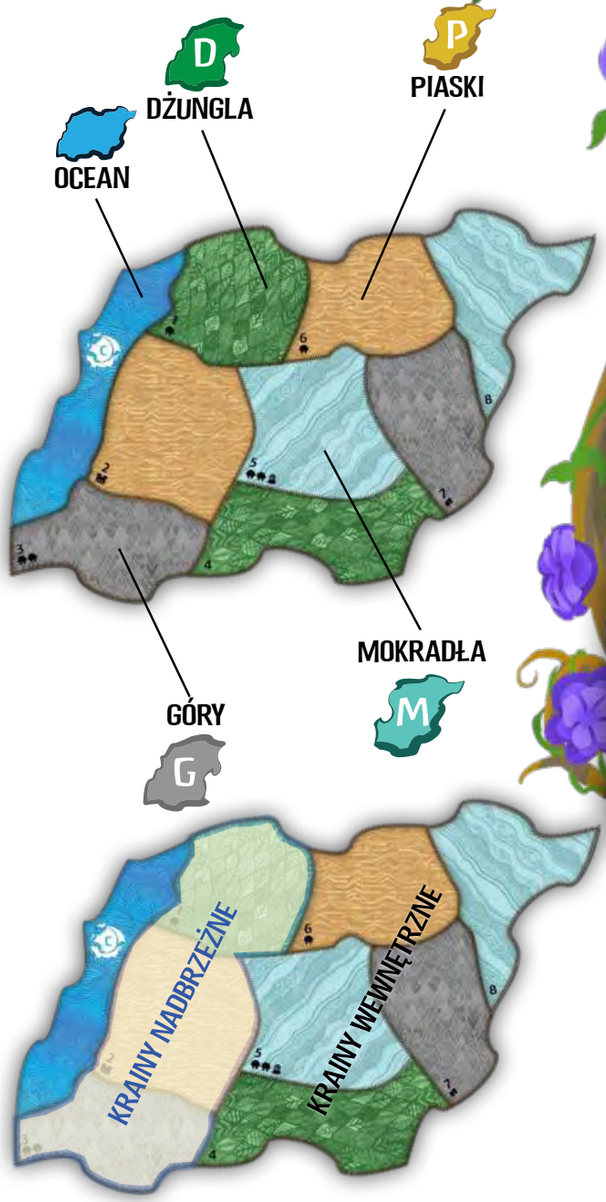
PLANSZE I KRAINY

W czasie rozgrywki korzystacie z tylu plansz Wyspy, ilu jest graczy, ułożonych tak, by razem tworzyły Wyspę (*patrzcie Przygotowanie Gry, strona 6*). Każda plansza Wyspy podzielona jest na 8 ponumerowanych krain, po dokładnie dwie każdego typu terenu (*Dżungla, Góry, Piaski i Mokradła*). Większość komponentów wpływa jedynie na inne komponenty położone w tej samej krainie, chyba że zaznaczono inaczej.

Dwie krainy są uznawane za „przyległe" jeśli ze sobą graniczą, nawet wtedy, gdy leżą na różnych planszach Wyspy albo stykają się jedynie rogiem.

Na każdej planszy znajduje się pas Oceanu obrazujący, które krainy są łatwo dostępne drogą morską. Krainy przyległe do obszarów Oceanu są nazywane Nadbrzeżnymi. Krainy nieprzyległe do obszarów Oceanu nazywane będą Wewnętrznymi. Pozostałe krawędzie Wyspy są skalistymi klifami i nie są uznawane za Nadbrzeżne. Ocean sam w sobie nie jest krainą, więc nie stanowi obszaru gry.

Każda plansza Wyspy na odwrocie przedstawia mapę tematyczną, którą możecie wykorzystać w rozgrywce, gdy tylko lepiej opanujecie zasady gry (*zobaczcie Plansza Tematyczna, strona 23*).



OBECNOŚĆ I MIEJSCA KULTU

Zamieszkiwanie poszczególnych krain przez Duchy zaznaczone jest ich żetonami Obecności. Krainy z waszą Obecnością czasami nazywane są „twoją/waszą krainą". Za każdym razem, gdy wasza Obecność jest niszczona (*na przykład, przez Najeźdźców sprowadzających Zarazę do waszej krainy*), usuńcie ją z planszy i połóżcie obok Wyspy. Kiedy choć jeden Duch straci całą swoją Obecność na Wyspie, automatycznie przegrywacie. W krainie może znajdować się wiele żetonów Obecności dowolnej liczby Duchów.

Zdolności, które wpływają na Obecność (*jak przesunięcie czy zniszczenie*), zawsze odnoszą się do Obecności znajdującej się na Wyspie, chyba że zaznaczono inaczej.

Miejsce Kultu Ducha znajduje się w każdej krainie, gdzie dany Duch posiada przynajmniej dwa żetony Obecności. Niektóre Moce mogą być użyte tylko we wskazanym zasięgu od nich.

SYMBOL OBECNOŚCI

SYMBOL MIEJSCA KULTU

ENERGIA I ZAGRYWANIE KART

Co rundę każdy Duch zbiera Energię równą największej odkrytej wartości na Torze Obecności Energii na swojej planszy Ducha. Nic w przyrodzie nie ginie – niewykorzystane znaczniki Energii przechodzą z rundy na rundę. Znaczników Energii nie możecie przekazywać między sobą.

Duchy oddziałują na Wyspę, zagrywając karty Mocy z ręki. Jako Duchy możecie zagrać dowolne karty. Ograniczeni jesteście jedynie przez dwie rzeczy:

- każdy może zagrać tyle kart, ile wynosi jego obecny limit zagrywanych kart, określany przez najwyższą, odkrytą wartość na jego Torze Obecności Zagrywanych Kart,
- każdy musi dysponować odpowiednią liczbą Energii, by zapłacić za swoje zagrane karty.

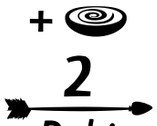
Zagrywane karty nie mogą być współdzielone z innymi Duchami. Zagrane karty, których zdolności nie wykorzystaliście, nie przechodzą na kolejną rundę. Na koniec rundy odłóżcie je na osobisty stos kart odrzuconych.

Koszt karty wyrażony w Energii znajduje się w okręgu w lewym górnym rogu karty.

Energię możecie pozyskać, wybierając odpowiednią sekcję podczas Rozwoju oraz co rundę podczas zbierania Energii z Toru Energii.

WAŻNE POJĘCIA

PODSTAWOWE OPCJE ROZWOJU



Dodaj jedną Obecność na planszę w Zasięgu 2 od krainy, w której już znajduje się twoja Obecność.

Zbierz Energię

Zbierz 2 Energii (*oprócz normalnego zebrania Energii co rundę z górnego Toru Obecności*).

Pozyskaj Kartę Mocy

Pozyskaj kartę Mocy (*patrz strona 18*).

Odzyskaj Karty

Weź wszystkie zagrane karty Mocy ze swojego osobistego stosu kart odrzuconych na rękę.

PRZEMIESZCZENIE OBECNOŚCI

Za każdym razem, gdy chcecie dodać na planszę Obecność z jednego z Torów, możecie zamiast tego wykorzystać jedną Obecność znajdującą się już na Wyspie. Jest to najbardziej użyteczne, gdy już wystawiliście całą swoją Obecność z obu Torów. Możecie ją zawsze przemieścić.

WYMAGANE ŹRÓDŁA MOCY

Moce Wrodzone wymagają do aktywacji posiadania Źródeł Mocy, co oznacza, że możecie ich użyć w danej rundzie jedynie wtedy, gdy zbierzecie wszystkie potrzebne Źródła Mocy. Źródeł Mocy nie wydajecie, a jedynie sprawdzacie ich rodzaj oraz liczbę.

Źródła Mocy z kart Mocy nie przechodzą pomiędzy rundami. Posiadacie je, dopóki nie odrzucicie karty Mocy na osobisty stos kart odrzuconych.

(*Zobaczcie Wymagane Źródła Mocy, strona 17*)

DUCHY

Każdy Duch posiada:

- Planszę Ducha zawierającą Rozwój, Tory Obecności oraz Wrodzone Moce;
- Cztery Unikalne karty Mocy (*zobaczcie Moce, strona 16*).

PLANSZA DUCHA

1. **Nazwa Ducha**
2. **Ilustracja:** przedstawia danego Ducha.
3. **Tło fabularne:** historia Ducha.
4. **Przygotowanie gry:** rozmieszczenie początkowe Obecności i inne specjalne instrukcje.
5. **Styl gry/Złożoność:** krótki opis strategii, mocne i słabe strony, a także podsumowanie Mocy Ducha.
6. **Specjalne zasady:** zasady opisujące specyficzne działania tego Ducha.
7. **Sekcje Rozwoju:** możliwości, dzięki którym Duch zbiera Energię, poszerza swoją Obecność o kolejne krainy i uczy się nowych Mocy. Gdy Duch wybiera swój kierunek Rozwoju, wybiera jedną z sekcji i wykonuje wszystkie wskazane w niej akcje, chyba że określono inaczej (*zobaczcie margines: Podstawowe Opcje Rozwoju, oraz Rozwój, strona 8*).
8. **Tory Obecności:** każda plansza Ducha zawiera dwa Tory Obecności. Górny odpowiada za zbieranie Energii w każdej rundzie, dolny zaś za liczbę zagrywanych kart. Na początku gry wszystkie pola, z wyjątkiem pierwszych z lewej, są zakryte żetonami Obecności. Gdy kładziesz Obecność na Wyspie, wybierasz, z którego Toru chcesz ją zabrać, ale zawsze ściągasz ją od lewej do prawej. Za każdym razem, kiedy ściągasz Obecność z Toru, odkrywasz bardziej znaczące korzyści. Górny Tor umożliwia zbieranie większej liczby Energii, a dolny zagrywanie większej liczby kart. Przy zbieraniu Energii oraz określeniu liczby zagrywanych kart patrzysz jedynie na największą odkrytą wartość (*nie dodawaj kolejnych liczb do siebie*). Pamiętaj: zniszczona Obecność nie wraca na planszę Ducha, tylko jest usuwana z gry. Ponadto, na niektórych planszach znajdują się:
   - pola „Odzyskaj Jedną". Kiedy je odkryjesz, możesz wziąć do ręki jedną ze swoich zagranych kart Mocy podczas każdej fazy Duchów (*możesz więc z niej skorzystać od razu po odkryciu*). Dzięki temu możesz dłużej odkładać wykorzystanie sekcji Rozwoju zawierającej opcję „Odzyskaj Karty".
   - bonusowe Źródła Mocy na Torach Obecności. Dzięki nim zyskasz Źródło Mocy o wskazanym typie na tak długo, jak pole jest odsłonięte (*zobaczcie Pozyskane Źródła Mocy, strona 16*). Jeśli pole wskazuje „Dowolne" Źródło Mocy, możesz wybrać dowolne Źródło Mocy w każdej rundzie, ale nie możesz zmienić jego typu do końca bieżącej rundy.
9. **Wrodzone Moce:** dodatkowe Moce, które możesz aktywować, wykorzystując Źródła Mocy (*zobacz Moce, strona 16*). O ile wyraźnie nie zaznaczono, Wrodzone Moce nie kosztują Energii ani nie dotyczy ich limit zagrywanych kart. Tak jak wszystkie Moce, ich celem jest jedna kraina albo Duch, chyba że opisano inaczej.

NAJEŹDŹCY

Najeźdźcy rozpoczynają kolonizację waszej Wyspy! Choć ich celem nie jest pozbycie się waszej Obecności, ich kolonizacja i „ujarzmienie" ziemi zaburza naturalną równowagę. Waszym celem jest przepędzenie Najeźdźców zdefiniowane jako aktualne warunki zwycięstwa, odpowiednie dla panującego Poziomu Terroru. Gdy coraz więcej Najeźdźców zaczyna rozumieć, że należy się was bać, warunki zwycięstwa stają się łatwiejsze!

Najeźdźcy nie wyrządzają bezpośrednio krzywdy ani Duchom Wyspy, ani zamieszkującym ją Dahanom. Dzieje się to dopiero podczas Dewastowania (*zobaczcie Dewastacja, strona 9*). Każdy rodzaj Najeźdźców ma określoną Witalność. By zniszczyć Najeźdźcę, musicie zadać mu w sumie przynajmniej tyle Obrażeń w jednej rundzie, ile wynosi jego Witalność. Niektóre zdolności po prostu niszczą Najeźdźców bez względu na Obrażenia czy Witalność.

W grze występują trzy rodzaje Najeźdźców: Odkrywcy, Osady i Miasta. Kraina, w której występuje przynajmniej jeden, dowolny znacznik Najeźdźców, jest traktowana jako „kraina z Najeźdźcami". Liczba Najeźdźców nie jest ograniczona przez komponenty. W rzadkich przypadkach, gdy się wyczerpią , wykorzystajcie w zamian na przykład znaczniki Energii o odpowiedniej wartości.

Odkrywcy reprezentują najodważniejszych Najeźdźców, gotowych odkrywać nieznane i zapełniać puste miejsca na mapach. Posiadają 1 punkt Witalności, a podczas Dewastacji zadają 1 Obrażenie. Sami Odkrywcy nie stanowią źródła Najeźdźców podczas Eksploracji (*zobaczcie Eksploracja, strona 10*).

Osady symbolizują małe skupiska gospodarstw pierwszych osadników. Posiadają 2 punkty Witalności, a podczas Dewastacji zadają 2 Obrażenia. Stanowią źródło Odkrywców podczas Eksploracji (*zobaczcie Eksploracja, strona 10*).

Miasta są największym i najbardziej inwazyjnym typem Najeźdźców. Posiadają aż 3 punkty Witalności, a podczas Dewastacji zadają 3 Obrażenia. Miasta są również źródłem Odkrywców podczas Eksploracji (*zobaczcie Eksploracja, strona 10*).

Niszczenie Osad i Miast wpływa na morale Najeźdźców. Każda zniszczona Osada generuje 1 punkt Strachu, a każde zniszczone Miasto generuje 2 punkty Strachu (*zobaczcie Strach i Terror, strona 12*).

ZARAZA

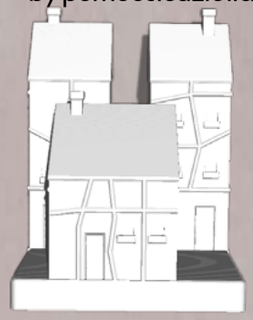
Najeźdźcy powoli, ale nieuchronnie, zarażają ziemię. Pewna ilość Zarazy stanowi naturalną kolej rzeczy, jak na przykład zniszczenia spowodowane pożarem lasu. Zbyt wiele Zarazy może jednak znacząco osłabić Wyspę. Kiedy dodajecie Zarazę podczas gry, pobieracie ją z karty Zarazy (*która na początku położona jest Witalną stroną ku górze*) albo z nadrukowanego miejsca Zarazy na planszy Najeźdźców. Gdy usuwacie Zarazę z Wyspy, zwracajcie ją zawsze na kartę Zarazy (albo miejsce Zarazy nadrukowane na planszy). Gdy wyczerpie się pula Zarazy na karcie/planszy, podążajcie za instrukcjami na niej zawartymi – „gracze przegrywają" albo „jeśli nie ma tutaj żadnych znaczników, odwróćcie tę kartę". Raz odwróconej karty Zarazy nie możecie ponownie odwrócić aż do końca gry. Wyspa nie może wrócić ze stanu Zarażonego do Witalnego podczas jednej rozgrywki.

Podczas rozgrywki, kiedy dodajecie Zarazę do krainy (*włączając rozprzestrzenianie Zarazy*), mogą wydarzyć się następujące negatywne efekty:

- **Zniszczenie Obecności:** usuńcie po jednej Obecności każdego Ducha w tej krainie. Usuwana Obecność nie wraca na planszę Ducha, kładziecie ją obok Wyspy.
- **Rozprzestrzenianie:** jeśli w danej krainie znajdowała się już Zaraza, dodajecie kolejną do jednej z sąsiednich krain. Jeśli wybrana, sąsiednia kraina, również posiada Zarazę, Zaraza rozprzestrzenia się dalej itd.

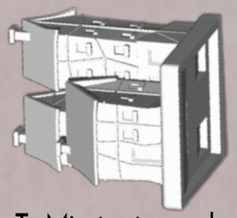
ŚLEDZENIE OBRAŻEŃ

Znaczniki Osad i Miast zostały tak zaprojektowane, by pomóc śledzić liczbę zadanych im Obrażeń.

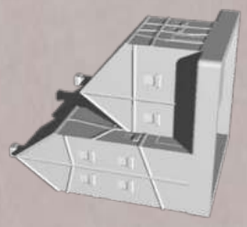


MIASTA: 3 punkty Witalności

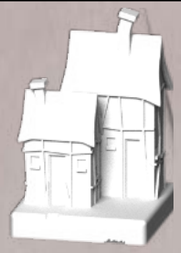
Miasto potrzebuje 3 Obrażeń, by zostać zniszczone. Symbolizują to trzy odrębne budynki na stojącym modelu.



To Miasto otrzymało 1 Obrażenie (*2 Obrażenia więcej zniszczą je*). Zaznaczono to kładąc znacznik na boku z dwoma budynkami widocznymi z góry.

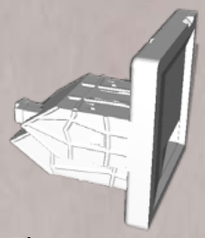


To Miasto otrzymało 2 Obrażenia (*1 Obrażenie więcej zniszczy je*). Zaznaczono to kładąc znacznik na boku z jednym budynkiem widocznym z góry.



OSADA: 2 punkty Witalności

Osada potrzebuje 2 Obrażeń, by zostać zniszczona. Symbolizują to dwa odrębne budynki widoczne na stojącym modelu.



Ta Osada otrzymała 1 Obrażenie (*1 Obrażenie więcej zniszczy ją*). Została położona na boku, by o tym przypominać.

Element zostaje zniszczony, kiedy otrzyma liczbę Obrażeń równą lub większą od jego Witalności. Zwróćcie go do zasobów ogólnych oraz wygenerujcie 1 punkt Strachu, jeśli była to Osada albo 2 punkty Strachu, jeśli było to Miasto. Na koniec każdej rundy, podczas Przemijania, Obrażenia są regenerowane: ustawcie znaczniki ponownie na ich podstawkach.

ŚLEDZENIE OBRAŻEŃ

WIOSKA DAHAN: 2 punkty Witalności

Wioska Dahan musi otrzymać 2 Obrażenia, by zostać zniszczona.

Ta Wioska Dahan otrzymała 1 Obrażenie (*1 Obrażenie więcej zniszczy ją*). Została odwrócona do góry nogami, żeby to zaznaczyć.

DAHANIE

Dahanie to rdzenne nomadyczne plemię zamieszkujące Wyspę Duchów. Żyją w harmonii z ziemią i Duchami natury. Mimo iż nie są zadowoleni z kolonizacji Wyspy przez przybyszy z dalekich krain, nie dążą do walki. Pozostają jednak czujni i ostrożni.

Na początku rozgrywki na każdej planszy Wyspy znajduje się 6 Wiosek Dahan. Ich populację możecie zwiększyć jedynie za pomocą zdolności kilku Mocy, które zapewniają łaskę zdrowia, płodności i urodzaju. Liczba Dahan nie jest ograniczona przez zasoby.

Dahanie atakują Najeźdźców jedynie wtedy, kiedy Moc Duchów ich do tego popchnie lub gdy sami zostaną zaatakowani: po tym kiedy Najeźdźcy Zdewastują krainę, wszystkie ocalałe Wioski Dahan, znajdujące się w tej krainie, zadają po 2 Obrażenia Najeźdźcom wciąż obecnym w tej krainie.

Każda Wioska Dahan posiada 2 punkty Witalności, co oznacza, że Najeźdźcy potrzebują zadać jej 2 Obrażenia, by ją zniszczyć. Obrażenia zadawane przez Duchy nie krzywdzą Dahan, ale niektóre Moce Duchów mogą spowodować ofiary u Dahan, jako nieumyślne efekty uboczne.

MOCE

Duchy wpływają na grę używając Mocy: zarówno tych znajdujących się na kartach Mocy, jak i Mocy Wrodzonych nadrukowanych na planszach Duchów. Wrodzone Moce działają podobnie do Mocy z kart, z tą różnicą, że są dostępne w każdej rundzie (*nie podlegają limitowi kart zagranych*) i wymagają posiadania określonych Źródeł Mocy zamiast pokrycia kosztu w Energii.

STRUKTURA MOCY

1. **Koszt w Energii (*jedynie w przypadku kart Mocy*)**
2. **Nazwa Mocy**
3. **Źródła Mocy (*jedynie w przypadku kart Mocy*):** wyróżniamy osiem Źródeł Mocy: Słońce, Księżyc, Ogień, Powietrze, Woda, Ziemia, Roślinność, Zwierzęcość. Gdy zagrywasz kartę Mocy, zdobywasz pokazane na niej Źródła Mocy. Niektóre Moce posiadają dodatkowe zdolności zależne od posiadania określonych Źródeł Mocy (*patrzcie punkt 8 na następnej stronie*). Źródła Mocy nie przechodzą z rundy na rundę. Zdobywasz je w momencie, gdy płacisz za karty Mocy (*bez znaczenia, czy Moce są Pośpieszne czy Powolne*), a tracisz, gdy karta opuszcza strefę gry (*zwykle podczas Przemijania*).
4. **Szybkość:** zdolności Pośpiesznych Mocy ( ) rozpatrujecie przed fazą Najeźdźców, natomiast zdolności Powolnych Mocy ( ) rozpatrujecie po niej. Szybkość karty Mocy możecie również rozróżnić patrząc na kolor ramki (*czerwony lub niebieski*) wokół kosztu Energii.
5. **Zasięg:** określa, na jaką maksymalną odległość, liczoną w krainach, mierzoną od twojej Obecności, może działać Moc. Zawsze możesz wybrać krainę znajdującą się bliżej. Zasięg o wartości 0 oznacza krainę, w której znajduje się twoja Obecność. Niektóre Moce zawierają dodatkowe ograniczenia odnośnie tego skąd dane zdolności mogą być używane (*jak np. jedynie z Miejsca Kultu albo określonego typu terenu*). Wskazano je z lewej strony symbolu zasięgu.
6. **Cel:** określa na jaki typ krainy mogą oddziaływać zdolności Mocy. Większość Mocy może działać na dowolnym typie krainy, ale niektóre są ograniczone: przez teren, przez to, co znajduje się w krainie, lub czy kraina jest Nadbrzeżna/Wewnętrzna. Moce zawsze oddziałują na jedną krainę, chyba że zaznaczono inaczej. Niektóre Moce jako cel mogą obrać jednego z Duchów zamiast krainy (*zobaczcie Cel, strona 32*).
7. **Zdolności (*jedynie w przypadku kart Mocy*):** opisują działanie Mocy. Wszystkie zdolności opisane na karcie wpływają na jedną wybraną jako Cel krainę lub Ducha, chyba że zaznaczono inaczej. „Zniszcz wszystkie " znaczy „Zniszcz wszystkie Osady w wybranej krainie", a nie „Zniszcz wszystkie Osady w grze"! Wykonaj zdolności wg kolejności zapisu na karcie, pomijając te, których nie jesteś w stanie zrealizować. Zdolności, które nie wprowadzają żadnych zmian na planszy, jak np. „Najeźdźcy pomijają wszystkie swoje Akcje w wybranej krainie" – działają jedynie w bieżącej rundzie.

8. **Zdolności Warunkowe:** opcjonalne zdolności, które możesz użyć, gdy zbierzesz określone Źródła Mocy w tej rundzie (*zobaczcie punkt 3 na poprzedniej stronie*). Wymagane Źródła Mocy nie „zużywają się". Sprawdzany jest tylko warunek ich posiadania w tej rundzie. Na przykład Duch posiadający 2 Źródła Mocy Wody może skorzystać z dowolnej liczby zdolności warunkowych, wymagających wykorzystania 2 Źródeł Mocy Wody. Zawsze możesz rozpatrzyć daną Moc tak, jakbyś posiadał mniej Źródeł Mocy niż faktycznie masz. Rozpatrz podstawowe zdolności Mocy oraz dowolnie wybrane Zdolności Warunkowe, w kolejności, z góry na dół.
    - **Wyjątek:** Zdolność Warunkowa mówiąca „Zamiast tego" zastępuje wszystkie wcześniej wymienione zdolności.

ZASADA OGÓLNA: RÓB TYLE, ILE MOŻESZ

Rozpatrując zdolności Mocy, rób tyle, ile możesz. Jeśli jedna część nie ma zastosowania albo nie możesz jej wykonać, pomiń ją i rozpatrz resztę zdolności. Jedynymi ograniczeniami związanymi z Celem są te zawarte w rubryce dotyczącej Celu.

ZASADA OGÓLNA: MOŻESZ POMINĄĆ WYKORZYSTANIE ZDOLNOŚCI MOCY

Jeśli nie możesz albo nie chcesz wykorzystać Mocy – na przykład, gdy sytuacja na planszy uległa zmianie – możesz w całości pominąć jej zdolności. Jeśli była to karta Mocy, nie otrzymujesz z powrotem wydanej Energii, ale wciąż możesz wykorzystać Źródła Mocy, znajdujące się na karcie. Może to być przydatne do aktywowania Zdolności Warunkowych lub Mocy Wrodzonych.

Gdy wykorzystujesz Moce posiadające Zdolności Warunkowe, możesz zignorować fakt posiadania potrzebnej liczby Źródeł Mocy, jeśli nie chcesz skorzystać z tej zdolności. Poza tym przypadkiem, zawsze robisz wszystko albo nic. Nie możesz wybrać i wykonać jednych instrukcji, a pominąć innych.

ZASADA OGÓLNA: JEDNA KRAINA, JEDNA RUNDA, JEDNO UŻYCIE

Jeśli w opisie Mocy nie zaznaczono inaczej, to:

- Moc oddziałuje tylko na jedną, wybraną krainę. Np. „Zniszcz do 3 Odkrywców" pozwala na zniszczenie do 3 Odkrywców w jednej krainie – nie w kilku. Jeśli Moc ma kilka różnych zdolności, WSZYSTKIE oddziałują na tę samą krainę (*lub Ducha*),
- wszystkie zdolności Mocy działają tylko w bieżącej rundzie. Np. „Dahanie mają +3 Witalności" lub „Najeźdźcy nie Dewastują wybranej krainy" działają tylko w tej rundzie, a nie przez resztę gry. Wszystkie stałe zmiany są reprezentowane przez zmiany na planszy: usuwanie elementów, przesuwanie znaczników Strachu, itd.,
- z danej mocy możesz skorzystać tylko raz na rundę. Nie możesz dwukrotnie opłacić karty Mocy, by tym samym wyzwolić jej zdolności dwukrotnie. Wrodzone Moce są aktywowane jednorazowo, nawet jeśli posiadasz dwukrotnie więcej potrzebnych Źródeł Mocy. Jeśli coś przyśpieszy Powolną Moc, to możesz wykorzystać jej zdolność podczas fazy Pośpiesznych Mocy albo podczas fazy Powolnych Mocy (ale nie dwukrotnie, w obu fazach).

JEDNORAZOWE ZDOLNOŚCI

Niektóre Moce oddziałują na krainę czasowo (*na przykład „Najeźdźcy pomijają wszystkie swoje Akcje"*). W grze znajdziecie znaczniki Jednorazowych Zdolności, których możecie użyć, by oznaczyć te krainy, w których zachodzą takie zdolności. Pamiętajcie, by usunąć je na koniec rundy!

ZNACZNIKI JEDNORAZOWYCH ZDOLNOŚCI

ŹRÓDŁA MOCY

Słońce: dzień, światło, ciepło, dominacja, przywództwo, stałość

Księżyc: noc, cykliczność, ciemność, sny, transformacja

Ogień: ciepło, gniew, zniszczenie, pożądanie, gwałtowna zmiana

Powietrze: wiatr, niebo, dźwięk, odległość, prędkość, podstępność, wnikliwość

Woda: rzeka, płynność, płodność, empatia, uzdrowienie, choroba

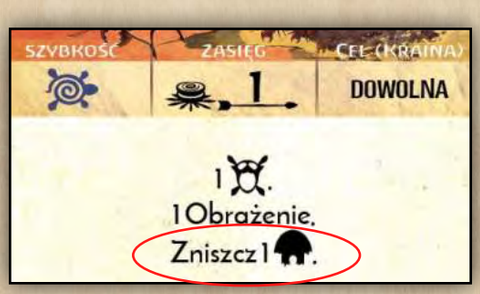
Ziemia: kraina, siła, stałość, statyczność, odporność

Roślinność: zieloność, wzrost, oplatanie, regeneracja

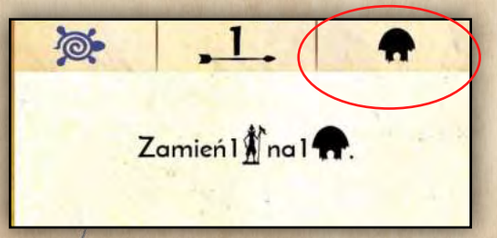
Zwierzęcość: bestie, ludzie, krew, ciało, życie, śmierć

RÓB TYLE, ILE MOŻESZ

By zagrać kartę Mocy, nie musisz być w stanie wykorzystać każdej jej zdolności. Na przykład, nawet jeśli karta Mocy mówi, że:



nie musisz zagrywać jej na krainę z Dahanami! Jeśli musiałbyś, to pole odpowiadające za Cel wyglądałoby tak:



ZAPOMINANIE KART MOCY

Możesz Zapomnieć każdą swoją kartę: z ręki, ze stosu kart odrzuconych lub (*jeśli uda ci się pozyskać Większą Moc podczas rozpatrywania zdolności*) z zagranych kart. Może to być nawet Większa Moc, którą dopiero co wybrałeś. Jeśli Zapomnisz kartę Mocy spośród tych zagranych, natychmiast tracisz Źródła Mocy z niej pochodzące i jeśli jeszcze jej nie wykorzystałeś, nie możesz już tego zrobić. Natomiast jeśli z niej już skorzystałeś, jej zdolności trwają do końca rundy.

OBRAŻENIA RANIĄ NAJEŹDŹCÓW

Najeźdźcy nie są jedynymi odbiorcami Obrażeń: krainy oraz Dahanie również mogą otrzymać Obrażenia od Najeźdźców podczas Dewastacji. Zdecydowana większość Obrażeń podczas rozgrywki przydzielana jest jednak Najeźdźcom. Za każdym razem, gdy Moc, karta Strachu albo inna zasada wprowadzona w grze zadaje Obrażenia, zawsze oznacza to „zadaj Obrażenia Najeźdźcom", chyba że zaznaczono inaczej. Większość Mocy Duchów nie szkodzi krainom i Dahanom.

ZNACZNIKI OBRAŻEŃ

W grze nie występują żadne znaczniki do śledzenia liczby Obrażeń. Zamiast tego modele elementów zostały zaprojektowane tak, by przez ich odpowiednie ułożenie śledzić zadane Obrażenia.

(*Zobaczcie marginesy, strony 15 i 16*)

STRACH GENEROWANY PRZEZ ZNISZCZENIE

Ilekroć Miasto albo Osada ulega zniszczeniu (*poprzez otrzymane Obrażenia albo w inny sposób*), przeraża to Najeźdźców. Każde zniszczone Miasto generuje 2 punkty Strachu, a każda Osada 1 punkt Strachu (*oprócz Strachu wygenerowanego bezpośrednio przez Moc*).

Usunięcie lub zamiana Miasta/Osady, nie generuje Strachu.

POZYSKIWANIE KART MOCY

Zwykle będziecie pozyskiwać nowe karty Mocy podczas Rozwoju w fazie Duchów, ale możecie je też zdobyć dzięki niektórym zdolnościom Mocy. Nowe karty Mocy zawsze dokładacie do kart trzymanych w ręce.

Za każdym razem, gdy pojawi się polecenie „Pozyskaj kartę Mocy":

- Wybierz, czy pozyskać Pomniejszą, czy Większą Moc. Dobierz 4 karty z odpowiedniej talii. W razie potrzeby przetasuj odpowiedni stos kart odrzuconych, tworząc nowy stos do dociągania.
- Zachowaj jedną z nich na ręce, a pozostałe odłóż na stos kart odrzuconych danej talii.
- Gdy pozyskasz Większą Moc, musisz Zapomnieć (*stracić na stałe*) jedną ze swoich Mocy. Odłóż Zapomnianą kartę Mocy na odpowiedni stos kart odrzuconych. Jeśli była to jedna z Unikalnych Mocy twojego Ducha, wsuń ją pod swoją planszę Ducha albo odłóż do pudełka.

Jeśli wykorzystujecie kartę Postępu Mocy, zamiast dobierać 4 karty i zachowywać jedną, po prostu każdy dobiera kolejną kartę wskazaną przez Postęp Mocy (*zobaczcie Pierwsza Rozgrywka, strona 3*).

MOCE I EFEKTY STRACHU

OBRAŻENIA, ZNISZCZENIE I USUWANIE

Niektóre zdolności Mocy **usuwają** Najeźdźców, przedstawiając w ten sposób ich ucieczkę z przerażenia. Kiedy użyjecie takiej Mocy, zwróćcie określone elementy do zasobów ogólnych. Niektóre z kolei **zastępują** Najeźdźców: zamieńcie wtedy wskazany element innym. Zastąpiony znacznik Najeźdźców zachowuje wszelkie Obrażenia, które posiadał wcześniejszy element. Inne Moce **niszczą** Najeźdźców. W tym przypadku zwróćcie określony element do zasobów. Zniszczenie Osady generuje 1 punkt Strachu, a zniszczenie Miasta 2 punkty Strachu. Usunięcie czy Zamiana nie generują punktów Strachu.

Ilekroć Moc albo inna zdolność mówi o „Obrażeniach", zawsze oznacza to „Obrażenia zadane Najeźdźcom", chyba że zaznaczono inaczej. Gdy zadawane są Obrażenia, mogą otrzymać je wszyscy Najeźdźcy w danej krainie. Sami wybierzcie, jak je przydzielić. Jeśli Najeźdźca otrzymał Obrażenia równe lub większe jego Witalności (*zobaczcie Najeźdźcy, strona 15*), zostaje natychmiastowo zniszczony. Obrażenia mogą pochodzić ze zdolności różnych Mocy. Obrażenia ocalałych Najeźdźców i Dahan są leczone na koniec rundy.

OBRONA

Są Moce, które pozwalają na Obronę wybranej krainy oraz zamieszkujących ją Dahan przed Najeźdźcami. Redukują Obrażenia zadawane przez Najeźdźców wybranej krainie i/lub Dahanom. „Obrona 2" oznacza, że „Kiedy Najeźdźcy zadają Obrażenia w wybranej krainie, Obrażenia są redukowane o 2: zarówno te zadane krainie, jak i wszystkim Dahanom w tej krainie". Jeśli w jednej krainie połączono kilka zdolności Obrony, jej wartości są sumowane. Zdolności Obrony trwają do końca rundy. Możecie wykorzystać znaczniki Jednorazowych Zdolności, kładąc je w wybranej krainie, by pamiętać o Obronie.

ZNACZNIKI JEDNORAZOWYCH ZDOLNOŚCI - STRONA OBRONY

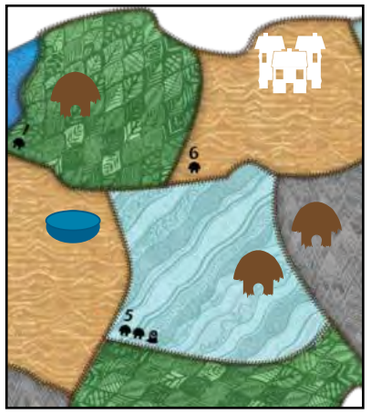
USUWANIE ZARAZY

Usuwając Zarazę z Wyspy, zwracacie ją na kartę Zarazy. Bez znaczenia, na którą stronę jest odwrócona. Karta Zarazy nigdy nie zostanie odwrócona ze strony Zarażonej na Witalną, bez względu na to, ile znaczników Zarazy na nią zwrócicie.

GROMADZENIE I WYPYCHANIE

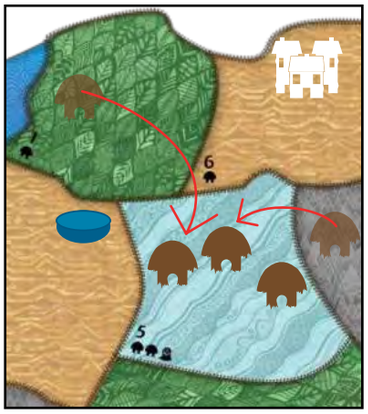
Niektóre Moce umożliwiają **Zgromadzenie elementów w wybranej krainie** (*jak np. „Zgromadź 1 ” albo „Zgromadź do 3 ”*). Pozwala to na przesunięcie wskazanej liczby odpowiednich elementów do wybranej krainy z krainy/krain przyległych do niej. Zgromadzenie przesuwa jedynie elementy z krain sąsiadujących do wybranej krainy. Wzmocnienie Zasięgu Mocy nie powiększa Zasięgu Zgromadzenia.

Inne Moce umożliwiają **Wypchnięcie elementów ze wskazanej krainy** (*jak np. „Wypchnij 1 ” albo „Wypchnij do 3 ”*). Stanowi to dokładne przeciwieństwo Zgromadzenia. Pozwala na przesunięcie wskazanej liczby odpowiednich elementów z wybranej krainy do przyległej krainy/krain. Wypchnięcie przesuwa elementy wyłącznie do sąsiednich krain, nie zmienia tego nawet wzmocnienie Zasięgu Mocy. Wypychając więcej elementów, możesz je przesunąć - wedle uznania - do jednej lub więcej krain. Możesz wypchnąć elementy jedynie do innej krainy, a nie poza planszę czy do Oceanu.



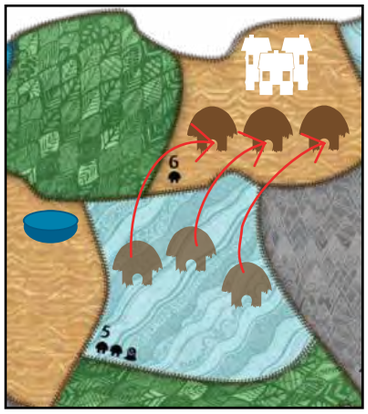
W następnej rundzie Najeźdźcy będą Dewastować Piaski. Gracze planują, by sąsiadujący Dahanie odpowiedzieli atakiem Miastu w krainie #6.

ZGROMADŹ



Wykorzystując kartę „Wezwanie do Wędrówki", Monika (niebieski gracz) Gromadzi 2 Wioski Dahan z sąsiednich krain w wybranej przez siebie krainie #5.

WYPCHNIJ



Następnie Monika wykorzystuje drugą część zdolności karty Mocy, pozwalającą na Wypchnięcie 3 Wiosek Dahan z wybranej krainy #5 do krainy #6. Gdy w następnej rundzie Miasto będzie Dewastować krainę, zniszczy jedną z Wiosek Dahan i wprowadzi Zarazę. Pozostałe dwie Wioski Dahan sprowokowane zaatakują, niszcząc Miasto, dzięki czemu zostaną wygenerowane 2 punkty Strachu.

POWTÓRZENIE

Powtarzanie Mocy pozwala na ponowne aktywowanie jej zdolności. W wyniku tego nie zyskujesz raz jeszcze Źródeł Mocy (*Źródła Mocy zdobywasz poprzez zagranie karty, nie przez wykorzystanie jej zdolności*). Powtórzenie nie powoduje reakcji łańcuchowej (*zignoruj wszystkie zdolności „Powtórzenia" na Powtarzanej Mocy*). Powtarzana Moc jest Pośpieszna albo Powolna, w zależności od typu oryginalnej Mocy. Kilka dodatkowych zasad:

- wszelkie zmiany dla Mocy są przenoszone na Powtórzoną Moc (*jeśli np. Moc jest przyśpieszona albo dodany jest jej dodatkowy Zasięg, będzie to również dotyczyć Powtórzonej Mocy*),
- rozpatrując zdolność Powtórzonej Mocy, możesz dokonać innych wyborów (*np. wybrać inny Cel*),
- jeśli Powtórzenie określa dokładnie, gdzie możesz go użyć, postępuj zgodnie z tymi instrukcjami (*zamiast zwykłych ograniczeń Zasięgu oraz Celu*). W przeciwnym razie postępuj zgodnie ze zwykłymi ograniczeniami. Cel zdolności może być ten sam, jak za pierwszym razem,
- powtórzenie karty Mocy nie jest uznawane za zagranie kolejnej karty Mocy (*np. Dar Wigoru*). Jest uważane jako użycie nowej Mocy (*np. Zsyłający Sny i Koszmary*).

PRZYKŁADOWA KARTA ZAWIERAJĄCA ZGROMADŹ I WYPCHNIJ

USPRAWNIENIE ROZGRYWKI

UPS!

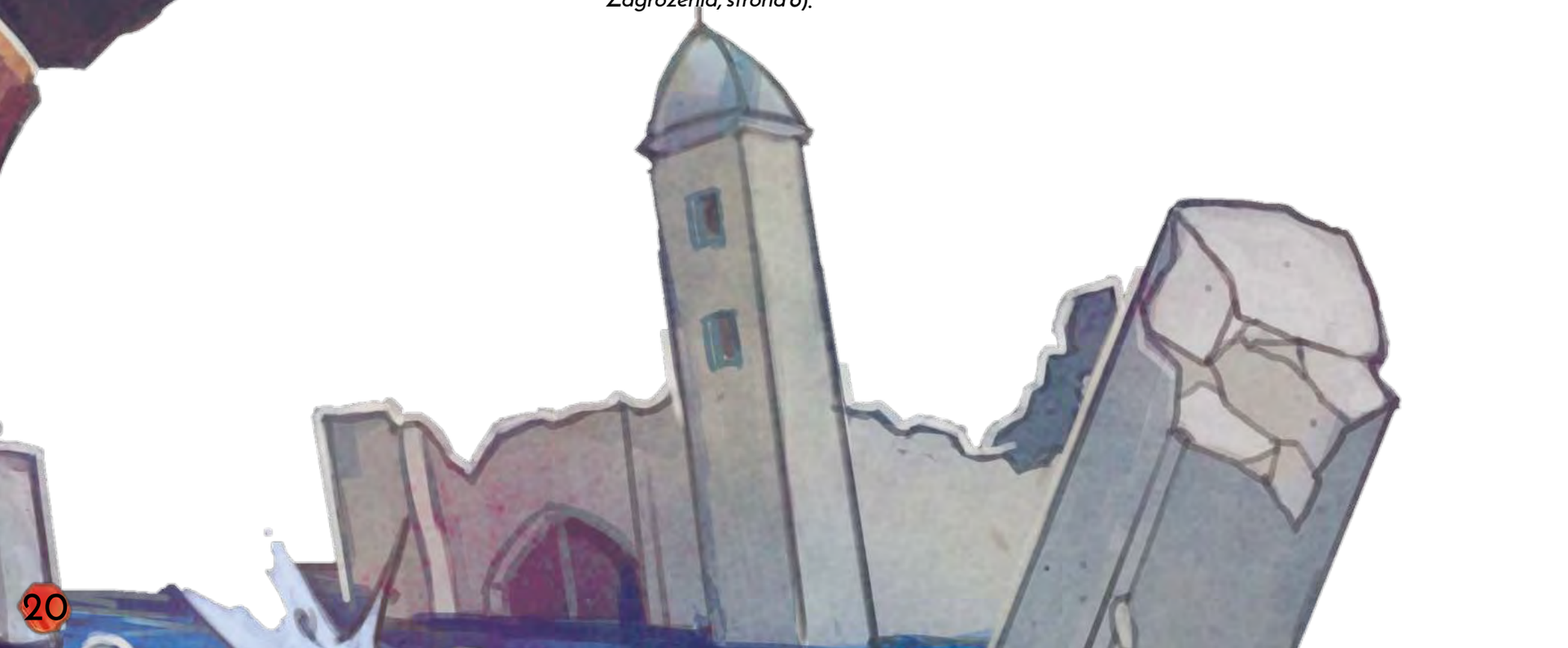
Nagle zorientowaliście się, że przez ostatnie cztery rundy wykorzystywaliście zdolność jakiejś karty Mocy w krainie, w której nie mogliście tego robić. Co wtedy?

Odpowiedź brzmi: nie przejmujcie się.

Zwłaszcza podczas waszych pierwszych rozgrywek prawdopodobnie zdarzy się wam popełnić drobne błędy tu i tam. Jest mało prawdopodobne, by cokolwiek to zepsuło. Gra po prostu będzie nieznacznie łatwiejsza lub trudniejsza.

Dopóki wszyscy dobrze się bawią, wszystko jest w porządku. Nie ma potrzeby cofać ruchów i całych rund. Po prostu od chwili, gdy zorientowaliście się o popełnieniu błędu, grajcie już według prawidłowych zasad.

- Podczas zagrywania kart Mocy, połóż na nich wymaganą liczbę znaczników Energii. W ten sposób będziesz pamiętać, by za nie zapłacić. Odrzuć je do zasobów ogólnych dopiero po zakończeniu Fazy Duchów. W ten sposób będziesz wiedzieć, czy zapłaciłeś już za kartę, czy nie.
- Po rozpatrzeniu karty Mocy, możesz przesunąć ją do przodu albo obrócić o 90 stopni, by zaznaczyć, że już ją wykorzystałeś. Nie odrzucaj jej na swój stos kart odrzuconych aż do końca rundy, ponieważ możesz nadal użyć wygenerowane przez nią Źródła Mocy.
- Gdy rozpatrujecie efekt Strachu, wpływający na Akcje Najeźdźców (*jak np. „Obrona 2 we wszystkich krainach"*), połóżcie ją na odpowiedniej karcie Najeźdźców, by nie zapomnieć o jej zastosowaniu.
- Na każdej planszy Wyspy znajdują się dokładnie po dwie krainy każdego typu terenu. Mając tę wiedzę, łatwiej odnajdziecie wszystkie krainy odpowiedniego typu.
- Rozpatrując Akcje Najeźdźców, wyraźnie określcie, który gracz za co odpowiada, by przypadkiem dwukrotnie nie przeprowadzić Akcji Dewastacji, Budowy czy Eksploracji. Możecie podzielić się tak, by każdy rozpatrywał Akcje Najeźdźców na swojej startowej planszy. To dodatkowo pomoże nowym graczom zrozumieć działanie Najeźdźców.
- Przygotowując grę, po położeniu znaczników Zarazy na karcie Zarazy oraz na Wyspie, zwróćcie wszystkie pozostałe znaczniki do pudełka. Zapobiegniecie w ten sposób przypadkowemu zabraniu/zwróceniu Zarazy z nieodpowiedniego miejsca. Kiedy Wyspa stanie się Zarażona, sięgniecie jednorazowo do pudełka, by uzupełnić znaczniki Zarazy.
- Gdy koordynujecie swoje akcje, próba zapamiętania, co każdy z was robi, może was przeciążyć. Bardziej efektywne będzie skupienie się na celach, wnikając w szczegóły jedynie w razie potrzeby.
- Niektórzy czerpią radość z analitycznego i ostrożnie przemyślanego stylu gry, podczas gdy inni preferują bardzo beztroskie podejście. Gra będzie dobrze działać w jednym i drugim przypadku (*albo gdzieś pomiędzy nimi*), ale niezbyt dobrze poradzi sobie w ich połączeniu, wywołując frustrację. Upewnijcie się, że wszyscy są tego samego zdania odnośnie podejścia do gry (*zobaczcie Stan Zagrożenia, strona 8*).



PODSTAWY STRATEGII

Nie czujcie się zobowiązani do czytania i wykorzystania poniższych wskazówek – zapoznajcie się z nimi dopiero wtedy, kiedy będziecie czuć się zagubieni podczas pierwszych rozgrywek.

WALKA Z NAJEŹDŹCAMI

- Starajcie się wyczyścić krainy z Najeźdźców, zanim zaczną Budować. Zwykle nowo odkryta kraina będzie zawierać tylko 1 Odkrywcę. Przesuńcie albo Zniszczcie go przed następną Fazą Najeźdźców, powstrzymując ich tym samym od zbudowania Osady w tym miejscu.
- Zniszczcie Najeźdźców przed Akcją Dewastacji, aby powstrzymać ich przed zaszkodzeniem krainie i Dahanom.
- Gdy Najeźdźcy przybędą na określone tereny podczas Eksplorowania, wiecie, że w następnej rundzie będą tam Budować, a później Dewastować. Wiedza ta jest przydatna przy planowaniu wykorzystania zdolności Powolnych Mocy.
- Skupcie się najbardziej na krainach, w których Najeźdźcy będą Budować czy Dewastować, ponieważ są to najbardziej bezpośrednie zagrożenia.

GDZIE POWINNO SIĘ KŁAŚĆ OBECNOŚĆ/MIEJSCA KULTU?

- Swoją Obecność umieszczajcie blisko Najeźdźców tak, byście mogli używać na nich swoich Mocy.
- Unikajcie krain, w których Najeźdźcy będą Dewastować i dodadzą znacznik Zarazy, ponieważ to spowoduje zniszczenie waszej Obecności.
- Rozproszcie swoją Obecność na całej Wyspie w sposób umożliwiający współpracę. Trzy Moce „1 Obrażenie" mogą zniszczyć jedno Miasto!
- Wiele Mocy zadających Obrażenia i efekty Strachu wymagają Miejsc Kultu. Stawiajcie je więc blisko Najeźdźców.

GDZIE PRZESUWAĆ WIOSKI DAHAN?

- Najlepiej do krain z niewieloma Najeźdźcami. Wiele efektów Strachu spowoduje ucieczkę z przerażenia Najeźdźców z krain, w których obecni są Dahanie albo zainspiruje Dahan do podjęcia ofensywy. Dodatkowo, gdy Najeźdźcy Dewastują krainę, Wioski Dahan, które przetrwały, kontratakują.
- Z krain z wieloma Najeźdźcami. Jeśli Dahanie mają zostać zniszczeni podczas Akcji Dewastacji, ocalcie ich, odsuwając od zagrożenia.

INNE

- Zaraza nabiera tempa, gdy się rozprzestrzenia. Starajcie się oczyszczać krainy przed dodaniem kolejnej Zarazy.
- Jeśli masz problem ze znalezieniem dobrego celu dla swoich Mocy, może to oznaczać, że:
  1. Jesteście blisko zwycięstwa! Skupcie się na osiągnięciu wygranej!
  2. Twoja Obecność/Miejsca Kultu nie są wystarczająco blisko części planszy, na którą chcesz wpłynąć. Skup się na przesunięciu swojej Obecności i Miejsc Kultu w te części wyspy, które zapewnią twoim Mocom pożądane cele.
- Jeśli ciągle odczuwasz braki w Energii:
  1. Spróbuj zabrać więcej znaczników Obecności z górnego Toru Obecności odpowiadającego za Energię,
  2. Nie zagrywaj wszystkich kart, wybieraj te mniej kosztowne,
  3. Wybieraj podczas Rozwoju tę sekcję, która da ci dodatkową Energię.

GRA JEST ZBYT TRUDNA?

Jeśli zostaliście zmiażdżeni i niezbyt wam się to podoba:

- Dla **lekkiego ułatwienia**, przeprowadźcie dla wszystkich Duchów dodatkowy Rozwój pod koniec *Przygotowania gry*.
- Dla **umiarkowanie łatwiejszej gry**, pomińcie wstępną Eksplorację Najeźdźców pod koniec *Przygotowania gry*.
- Dla **znacznego ułatwienia**, wykonajcie obie powyższe czynności.

Uwaga: dwie zasady dotyczące Zarazy mogą uczynić grę wyjątkowo trudną, jeśli źle je zinterpretujecie. Dewastacja dodaje wyłącznie JEDEN znacznik Zarazy w krainie (a nie jeden na każde 2 Obrażenia!), a Zaraza rozprzestrzenia się tylko na JEDNĄ sąsiednią krainę (nie na wszystkie sąsiednie!).

PLANSZE PRZECIWNIKÓW

KRÓLESTWO BRANDENBURGII I PRUS

Dodatkowy Warunek Przegranej
Brak

Etap II Eskalacja
Szturm: Na każdej planszy Wyspy z przynajmniej 1 / dodajcie 1 do krainy bez .

Poziom	*Karty Strachu*	*Efekty w Grze (kumulujące się)*
1	9 (3/3/3)	**Szybki Start:** przygotowując grę, na każdej planszy dodajcie 1 do krainy #3.
2	9 (3/3/3)	**Napływ Kolonistów:** przygotowując talię Najeźdźców, umieśćcie 1 kartę Etapu III pomiędzy kartami Etapu I oraz Etapu II. *(Nowa kolejność kart w talii Najeźdźców: III-3-2222-3333)*
3	10 (3/4/3)	**Wydajność:** przygotowując talię Najeźdźców, usuńcie dodatkowo 1 kartę Etapu I. *(Nowa kolejność kart w talii Najeźdźców: II-3-2222-3333)*
4	11 (4/4/3)	**Agresywne Planowanie:** przygotowując talię Najeźdźców, usuńcie dodatkowo 1 kartę Etapu II. *(Nowa kolejność kart w talii Najeźdźców: II-3-222-3333)*
5	11 (4/4/3)	**Bezlitosna Efektywność:** przygotowując talię Najeźdźców, usuńcie dodatkowo 1 kartę Etapu I. *(Nowa kolejność kart w talii Najeźdźców: I-3-222-3333)*
6	12 (4/4/4)	**Przerażająca Efektywność:** przygotowując talię Najeźdźców, usuńcie wszystkie karty Etapu I. *(Nowa kolejność kart w talii Najeźdźców: 3-222-3333)*

KRÓLESTWO ANGLII

Dodatkowy Warunek Przegranej
Dumna i Potężna Stolica: Jeśli 7 lub więcej / znajdzie się kiedykolwiek w jednej krainie, Najeźdźcy wygrywają.

Etap II Eskalacja
Rozkwit Budownictwa: Na każdej planszy z / , Najeźdźcy przeprowadzają Akcję Budowy w krainie z największą liczbą / .

Poziom	*Karty Strachu*	*Efekty w Grze (kumulujące się)*
1	10 (3/4/3)	**Słudzy Otrzymują Ziemię:** Akcja Budowy obejmuje także krainy bez Najeźdźców, jeśli przed Akcją Budowy kraina przylega do przynajmniej 2 /
2	11 (4/4/3)	**Kryminaliści i Malkontenci:** przygotowując grę, na każdej planszy dodajcie 1 w krainie #1 oraz 1 w krainie #2.
3	13 (4/5/4)	**Wysoka Migracja (I):** połóżcie znacznik „Wysoka Migracja" na Planszy Najeźdźców, po lewej stronie pola „Dewastacja". Najeźdźcy wykonują tę Akcję Budowy w każdej Fazie Najeźdźców przed Akcją Dewastacji. Karty z pola Dewastacji przesuwajcie na to pole, a stamtąd na stos kart odrzuconych. Kiedy mielibyście przesunąć na to pole pierwszą kartę Etapu II, usuńcie znacznik z gry, a kartę odłóżcie na stos kart odrzuconych.
4	14 (4/5/5)	**Wysoka Migracja (pełna):** znacznik „Wysokiej Migracji" pozostaje na planszy całą grę.
5	14 (4/5/5)	**Lokalna Autonomia:** / posiadają +1 Witalności.
6	13 (4/5/4)	**Niezależna Wola:** przygotowując grę, dołóżcie tyle do Puli Strachu, ilu jest graczy. Podczas każdej Fazy Najeźdźców, w której nie rozpatrujecie żadnej karty Strachu, Najeźdźcy przeprowadzają Akcję Budowy z Wysokiej Migracji dwukrotnie *(bez efektu, jeśli nie ma tam żadnej karty).*

IMPERIUM SZWEDZKIE

Dodatkowy Warunek Przegranej
Brak

Etap II Eskalacja
Pod Wpływem Najeźdźców: jeśli po Eksploracji krainy przez Najeźdźców, znajduje się w niej przynajmniej tylu Najeźdźców, ile , zamień 1 na .

Poziom	*Karty Strachu*	*Efekty w Grze (kumulujące się)*
1	9 (3/3/3)	**Intensywne Wydobycie:** jeśli Najeźdźcy zadali przynajmniej 6 Obrażeń krainie podczas Dewastacji, dodajcie jeszcze jedną . Dodatkowa nie Niszczy oraz nie rozprzestrzenia się.
2	10 (3/4/3)	**Presja Populacji:** przygotowując grę, na każdej planszy dodajcie 1 w krainie #4. Na planszach, gdzie kraina #4 miałaby rozpocząć z , połóżcie zamiast tego w #5.
3	10 (3/4/3)	**Solidna Stal na Narzędzia i Broń:** zadają 3 Obrażenia, zadają 5 Obrażeń.
4	11 (3/4/4)	**Królewskie Wsparcie:** przygotowując grę, po dodaniu wszystkich Najeźdźców, odrzućcie górną kartę z talii Najeźdźców. Na każdej planszy dodajcie 1 w krainie z najmniejszą liczbą Najeźdźców, której typ jest zgodny z odrzuconą kartą.
5	12 (4/4/4)	**Gorączka Wydobycia:** kiedy podczas Dewastacji w krainie dodawana jest przynajmniej 1 , dodajcie również 1 w przyległej krainie bez / . Rozprzestrzenianie nie wywołuje tego efektu.
6	13 (4/4/5)	**Placówka Poszukiwawcza:** przygotowując grę, na każdej planszy dodajcie 1 oraz 1 w krainie #8. Znaczniki dokładaj z pudełka, nie z planszy Najeźdźców.

TRYB JEDNOOSOBOWY

Rozgrywka jednoosobowa przebiega podobnie do wieloosobowej. Całą Wyspę stanowi jedna plansza. Jedyną różnicą w zasadach jest to, że możesz wybierać samego siebie jako Cel Mocy, które mówią, że Celem ma być „Inny Duch". Nie zyskujesz przy tym dodatkowych korzyści z Mocy, które wynikają z zagrania jej na innego Ducha, jak na przykład „Dar Stałości" lub „Łaska Żywiołów". Duży wpływ na rozgrywkę ma to, jakie karty dobierzesz. Ponadto nie będziesz mieć do pomocy przyjaznych Duchów, które uzupełnią słabości twojego Ducha.

PRZECIWNICY

Przeciwnicy symbolizują określone siły kolonizujące Wyspę w świecie gry. Wykorzystanie Przeciwnika jest opcjonalne, ale dzięki temu rozgrywka nabiera dodatkowej głębi i strategii. Pamiętajcie, by wybrać Przeciwnika przed rozpoczęciem *Przygotowania gry*, ponieważ czasami może on wpłynąć na to, w jaki sposób macie je przeprowadzić.

Na planszy Przeciwnika znajdziecie opis efektu Eskalacji, który zachodzi, gdy odkrywana jest karta Najeźdźców Etapu II z symbolem (*zobaczcie margines, strona 10*). Niektórzy Przeciwnicy wprowadzają również dodatkowe warunki przegranej. Te zasady stanowią „poziom podstawowy" Przeciwnika, wprowadzając niewielki wzrost trudności. Dalej, każdy z Przeciwników oferuje wiele kolejnych poziomów trudności, oznaczonych cyfrą po lewej stronie. Zasady kumulują się ze sobą, czyli jeśli walczycie przeciwko Poziomowi 3, obowiązują was również efekty Poziomu 1 i Poziomu 2. Niektórzy Przeciwnicy modyfikują Akcje Najeźdźców. By o tym pamiętać, połóżcie odpowiednie znaczniki Przeciwników poniżej pól Akcji Najeźdźców. Pełną listę poziomów trudności poszczególnych Przeciwników znajdziecie w tabeli na stronie 28.

KARTY STRACHU

Razem ze wzrostem poziomu trudności, osiągnięcie kolejnych Poziomów Terroru staje się coraz cięższe. Każdy poziom trudności mówi o tym, ile kart Strachu użyć oraz ile kart ma znajdować się na górze/ środku/spodzie talii Strachu.

KRÓLESTWO BRANDENBURGII I PRUS

- Doskonałe jako pierwszy Przeciwnik, ponieważ wprowadza tylko kilka nowych zasad. Większość dotyczy *Przygotowania gry*.
- Szybkość to ich drugie imię: Najeźdźcy robią wszystko w przyśpieszonym tempie. Karty zawierające dwa typy terenu pojawiają się zdecydowanie szybciej, zwykle zanim Duchy zdążą się na nie przygotować.
- Ten Przeciwnik jest **zauważalnie trudniejszy** dla Duchów, które potrzebują więcej czasu na rozwój.

KRÓLESTWO ANGLII

- Budynki, budynki i jeszcze więcej budynków – Anglia wysyła mnóstwo imigrantów na swoje kolonie, które rozszerzają się coraz bardziej na niezbadane ziemie. Początkowo nie działa za szybko, ale stale przesuwa swoje granice. Dołoży wszelkich starań, by założyć stolicę podczas II Etapu.
- Anglia jest **zauważalnie łatwiejsza** dla Duchów specjalizujących się w niszczeniu Osad (*jak na przykład Błyskawica z Serca Burzy*).
- Ten Przeciwnik jest **wyraźnie trudniejszy** dla Duchów, które polegają głównie na przesuwaniu/ niszczeniu Odkrywców, by zatrzymać ich Budowę (*jak na przykład Cień Migoczący Niczym Płomień*).

IMPERIUM SZWEDZKIE

- Szwedzka Dewastacja jest bardziej niebezpieczna niż inne. Zaawansowana militarna taktyka oraz duża populacja zainteresowana rolą i górnictwem szybko wyniszcza Wyspę. Ich polityka sprzyja asymilacji Dahan, ale tylko jeśli populacja Najeźdźców jest zdecydowanie większa.
- Przeciwnik ten jest **wyraźnie łatwiejszy** dla Duchów zapobiegających Dewastacji (*jak na przykład Nieokiełznany Siewca Zieleni czy Kolosalna Siła Ziemi*).
- **Uwaga dotycząca *Przygotowania gry*:** Imperium Szwecji może dodać Zarazę podczas *Przygotowania gry*, ale nie powoduje to rozprzestrzeniania czy też zniszczenia Obecności Duchów.

SCENARIUSZE

Scenariusze zmieniają możliwości Duchów lub to, w jakiej sytuacji się one znajdują. Mogą zawierać inne warunki zwycięstwa albo dodatkowe wymagania prócz tych standardowych. Mogą także modyfikować inne zasady. Wszystkie scenariusze posiadają w prawym górnym rogu numer oznaczający poziom trudności w porównaniu do normalnej rozgrywki, w skali: od 0 (*bez zmian*) do 10 (*niesamowicie trudny*).

Użycie scenariuszy jest opcjonalne. Możecie zagrać, używając jedynie Scenariusza, Scenariusza i Przeciwnika, tylko Przeciwnika albo żadnego z nich. Jeżeli Scenariusz wprowadza zasadę, która stoi w sprzeczności z zasadą, którą wprowadza Przeciwnik, stosujcie się do zasad Scenariusza.

PLANSZA SCENARIUSZA

PLANSZA TEMATYCZNA

Na odwrocie każdej planszy Wyspy znajdziecie alternatywną mapę. Reprezentuje ona bardziej naturalny rozkład terenu. Większy nacisk położony jest na kompozycję terenu, niż na jego równomierny rozkład na planszy. Na planszy Tematycznej tereny jednego typu mają tendencję do występowania w skupiskach, tereny podmokłe najczęściej występują na nawietrznej stronie gór itd.

Plansza Tematyczna jest przeznaczona dla zaawansowanych graczy, ponieważ rozpoznawanie na niej poszczególnych terenów jest trudniejsze ze względu na jej bardziej realistyczny wygląd, a niektóre zmiany na niej wprowadzone zwiększają poziom trudności (*więcej krain na planszy, skupiska terenów, więcej początkowych Najeźdźców itd.*)

PRZYGOTOWANIE PLANSZY TEMATYCZNEJ

Tematyczne plansze Wyspy przygotujcie według schematu przedstawionego z prawej strony. W zależności od tego, ile osób będzie brało udział w rozgrywce, użyjcie następujących planszy Wyspy:

- **1 gracz:** północno-wschodniej,
- **2 graczy:** zachodniej i wschodniej, stykających się krawędziami przeciwnymi do krawędzi z Oceanem,
- **3 graczy:** zachodniej i wschodniej jak wyżej oraz dodajcie północno-wschodnią nad wschodnią,
- **4 graczy:** zachodniej, wschodniej, północno-zachodniej i północno-wschodniej jak w normalnym układzie gry dla 4 graczy.

Niektóre krainy mogą delikatnie nachodzić na inne plansze. Uznaje się, że kraina zawsze znajduje się na planszy, na której znajduje się jej numer i ikony *Przygotowania gry*. Zignorujcie wszystkie niepołączone fragmenty krain - nie biorą udziału w rozgrywce.

Na niektórych krainach znajdują się ikony znaczników z rozszerzenia ***Zarośla i Szpony***. Zignorujcie je podczas rozgrywki w wersję podstawową. Ilustracje Duchów, rzek i pożarów są jedynie elementami klimatycznymi i nie mają wpływu na rozgrywkę.

2 GRACZY

3 GRACZY

4 GRACZY

PUNKTACJA

Jeśli chcecie śledzić postęp swojej grupy pomiędzy rozgrywkami, skorzystajcie z poniższego systemu punktacji:

- **Zwycięstwo:** wynik = 5x Poziom Trudności + 10 punktów za zwycięstwo + 2 punkty za każdą kartę Najeźdźców, która pozostała w talii.
- **Porażka:** wynik = 2x Poziom Trudności + 1 punkt za każdą kartę Najeźdźców nieznajdującą się w talii (*karty ze stosu kart odrzuconych i odkryte karty pod Akcjami Najeźdźców*).
- **Zwycięstwo i Porażka:** dodajcie 1 punkt za każdych X żyjących Dahan i odejmijcie 1 punkt za każde X znaczników Zarazy na Wyspie, gdzie X oznacza liczbę graczy.

ALTERNATYWNA HISTORIA

Świat, który znajdujemy w grze, jest podobny do naszego świata. Trendy społeczne i rozwój technologiczny są niemal identyczne, różnią się jednak wydarzeniami historycznymi.

Europa nie jest wyjątkiem. Jej polityka poszła w innym kierunku, jednak zwyczaje i zachowania jej mieszkańców są podobne do tych znanych nam z naszej własnej historii. Gdzieniegdzie można spotkać się z wiarą w zjawiska nadprzyrodzone - religia opisuje siły dobra i zła, występują ludowe zwyczaje i przesądy. Nigdzie jednak w Europie czy innym znanym ludziom imperium, nie spotkamy się z miejscem, gdzie kamienie mówią, a drzewa wyciągają korzenie z ziemi i przemieszczają się.

Nie ma się więc co dziwić, że Najeźdźcy nie potrafili zrozumieć Wyspy, gdy na nią przybyli.

WYSPA

Istniała na długo przed przybyciem ludzi. Pomimo istnienia naocznych świadków, opisanie jej spójnej historii jest praktycznie niemożliwe. Przebieg wydarzeń opisywany przez Duchy różni się, a ich historie są pełne sprzecznych ze sobą faktów. Czy Głos Otchłani poświęcił się, a może zatracił się w swoim przeznaczeniu, czy też pozostał niezmienny pełniąc rolę wyroczni? Podobno wszystkie wersje są prawdziwe. Określenie czasu zdarzeń i ich kolejności jest jednak bardzo trudne.

DUCHY

Wyspę zamieszkuje wiele zróżnicowanych Duchów, takich jak smuga wiatru, dziwny przezroczysty cień na stojącej wodzie czy promień światła formujący idealne wzory nawet przez poplątane obumarłe gałęzie... Większość z nich nie walczy z Najeźdźcami, mniejsze są zbyt słabe, największe zbyt powolne lub tak silne, że mogłyby zniszczyć Wyspę. Niektóre, jak Bezczynny Czatownik są ograniczone przez ich własną naturę, a innych Najeźdźcy w ogóle nie interesują. Nie każdy wąwóz czy zagajnik to Duch, ale z pewnością Wyspę zamieszkuje więcej Duchów niż Dahan.

DAHANIE

Dahanie byli pierwszymi ludźmi zamieszkującymi Wyspę. Przybyli na nią wieki temu w czasie, gdy Zryw Wygłodniałego Oceanu rzadziej nawiedzał pobliskie wody. W ich przekazach pojawiały się wzmianki o Duchach. Dahanie spodziewali się, że Wyspę mogą zamieszkiwać Duchy, jednak zaskoczeni byli ich liczebnością, witalnością i częstotliwością z jaką im się one objawiały. Część Dahan brała większe Duchy za bogów.

Rolnictwo i hodowla zwierząt powodowały dewastowanie Wyspy, co wywołało konflikt Dahan z Duchami, który doprowadził do Pierwszego Osądu. Dahanie szybko skapitulowali i zawarto porozumienie, w myśl którego Duchy przemieniły uprawy i zwierzęta tak, by nie ingerowały one w ekosystem. Dahanie zmienili metody upraw i często radzili się przyjaźniejszych Duchów.
Od tego czasu Dahanie i Duchy wspólnie zamieszkiwali Wyspę, jednak Dahanie pozostali w pełni zależni i posłuszni Duchom.

DRUGI OSĄD

Wiele pokoleń później miał miejsce Drugi Osąd. Kiedy Dahanie odkryli, że ich doradcy i obrońcy nie byli z nimi całkowicie szczerzy, nastąpiła zmiana rozkładu sił - to jednak całkowicie inna historia. Wystarczającym będzie powiedzieć, że od tego czasu Dahanie nie postrzegają już Duchów jako bogów.

NAJEŹDŹCY

Najeźdźcy trafili na Wyspę dekadę temu. Ich początkowe kontakty z Dahanami były przyjazne. Zostali przyjęci z gościnnością. Dahanie postrzegali nowych przybyszy jako odpowiedników „Tych, którzy podróżują". Najeźdźcy zobaczyli żyzną, słabo zaludnioną Wyspę. Wrócili do domu ogłaszając, że znaleźli ziemię do zdobycia.

Pierwsze statki z kolonistami dopłynęły na Wyspę pięć lat później. Wraz z nimi na Wyspę trafiła masa chorób, które wyniszczały Dahan. Pomoc Duchów uratowała wielu z nich. W momencie, w którym zaczynacie grę, Dahanie dopiero odzyskują siły, opłakują zmarłych i odkrywają, że plaga chorób nie była dziełem rozgniewanych Duchów. Dahanie nie są jednomyślni w sprawie tego, co zrobić dalej. Część z nich postrzega Najeźdźców jako zagrożenie, którego trzeba się pozbyć. Inni natomiast myślą o nich jak o „nowych sąsiadach" i są zafascynowani ich narzędziami, kulturą i wiarą.

Większe Duchy na Wyspie działają w znacznie dłuższej skali czasowej niż ludzie. Ich najczęstszą reakcją na przybycie kolejnych Najeźdźców było „och, nowi ludzie, znowu to samo". Duchy miały nadzieję, że wykorzystają Dahan jako mediatorów, co pozwoli im uniknąć konfrontacji z Najeźdźcami.

Najeźdźcy nie chcieli jednak słuchać i rozprzestrzeniali się tak szybko, jak było to możliwe. Nowe statki z kolonistami przybywały każdego roku. W mgnieniu oka liczba Najeźdźców zrównała się z liczbą Dahan. Prowadząc lekkomyślną ekspansję, niszczyli ziemię, Duchy i Dahan...

**TO WY JESTEŚCIE DUCHAMI,
CZY ZDOŁACIE URATOWAĆ WYSPĘ?**

HISTORIA NAJEŹDŹCÓW

Pomimo, że Najeźdźcy mogą wam się wydawać znajomi, przyglądając się im bliżej zauważycie, że ich historia znacząco różni się od tej, którą znajdziecie w książkach.
Jest rok 1700 i Wielkie Mocarstwa właśnie rozpoczęły walkę o rozsiane po całym świecie kolonie. W tej alternatywnej rzeczywistości wydarzenia historyczne doprowadziły do powstania wielu mocarstw morskich, więc walka o kolonie jest jeszcze bardziej zacięta.

KRÓLESTWO BRANDENBURGII I PRUS: FRYDERYK II

Fryderyk Wilhelm odziedziczył Prusy Książęce i Elektorat Brandenburgii po śmierci Jerzego Wilhelma w grudniu 1640 roku. Odciął się od nieefektywnej i niezdecydowanej polityki zagranicznej, jaką prowadził jego ojciec. Fryderyk Wilhelm zerwał sojusz z dynastią Wazów, sprzymierzył się z Królem Szwedzkim Gustawem Adolfem, występując następnie przeciw katolickiej Polsce. Sojusz Szwecji, Rosji i Prus doprowadził do upadku Rzeczypospolitej Obojga Narodów, następujący po nim rozbiór podwoił dotychczasowe terytorium Prus.

W rezultacie tego zwycięstwa Fryderyk Wilhelm, Wielki Elektor Brandenburgii mianował się Fryderykiem I, Królem Prus. Wprowadził w życie proces budowy infrastruktury i głębszej kontroli nad nowo zdobytym terytorium. Po jego śmierci w 1701 roku, jego syn Fryderyk II odziedziczył potężne pruskie królestwo z jedną z najsilniejszych europejskich armii.

Fryderyk II szukał sposobu na dalszą ekspansję Prus, jednocześnie starając się nie naruszyć równowagi sił na kontynencie pomiędzy Szwecją, Rosją, Francją i dynastią Habsburgów. Rozwijając marynarkę wojenną, nowy król dążył do zrównania jej siły z innymi europejskimi mocarstwami, chcąc pozyskać nowe kolonie, które mogłyby wzmocnić pruską gospodarkę.

KRÓLESTWO ANGLII

Królowa Anglii Elżbieta I poślubiła w 1562 roku Roberta Dudley'a, syna Księcia Northumberland. Małżeństwo zawarte w cieniu skandalu, wywołanego tajemniczą śmiercią pierwszej żony Dudley'a, doprowadziło do buntu kilku szlacheckich rodów. Mimo to monarchowie, Robert I i Elżbieta I, zdobyli popularność ludu po stłumieniu buntu w 1564 roku i narodzinach ich syna Edwarda w 1566 roku. Odpierając inwazję Hiszpanii i Szkocji w 1587 roku, Królestwo Angielskie stało się jedną z największych potęg morskich na Północnym Atlantyku. Po śmierci Roberta w 1588 i Elżbiety w 1603 roku, ich syn Edward VII został mianowany Królem Anglii.

Anglia przez krótki czas była zaangażowana w wojnę religijną panującą na kontynencie w XVII wieku. W następstwie tragicznej próby inwazji na Francję w 1633 oraz konfliktu ze Szkocją w 1651 roku, Królestwo Angielskie skupiło się na umocnieniu granic oraz rozbudowie marynarki wojennej.

Bez możliwości rozwoju swoich wpływów na kontynencie i ograniczone do południowej części Wysp Brytyjskich, Imperium Brytyjskie jako pierwsze rozpoczęło poszukiwania terenów do skolonizowania w Nowym Świecie. Celem rozwoju kolonialnego miało być zapewnienie krajowi rozwoju, wzmacnianie potęgi i wpływów, co łatwiej było osiągnąć poza granicami starego kontynentu, niż na ojczystej ziemi.

IMPERIUM SZWEDZKIE: KRÓL ERYK XV

Po zwycięstwie w Bitwie pod Lützen w 1632 roku, Król Gustaw Adolf poprowadził Imperium Szwedzkie do kolejnych zwycięstw nad katolickimi armiami. W 1644 roku, wraz z Prusami i Rosją, doprowadził do pierwszego rozbioru Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Po śmierci Gustawa Adolfa w 1651 roku, na tron wstąpił jego syn Gustaw III, który w latach 1657-1668 poprowadził armię do serii zwycięskich potyczek nad Królestwem Danii. Po tych wydarzeniach Imperium Szwedzkie przejęło kontrolę nad większością linii brzegowej Morza Bałtyckiego.

Następcą Gustawa III został w 1683 roku jego syn Eryk - ósmy król Szwecji z dynastii Wazów. Pod rządami Eryka, ograniczone przez Rosję na wschodzie oraz Brandenburgię i Prusy na południu, Imperium Szwedzkie rozpoczęło rozwój kolonialny.

Aneksja terytoriów Rzeczypospolitej na wschodzie Bałtyku zapewniła Szwecji znaczący dopływ ludności słowiańskiej oraz nacji innych niż skandynawskie. Wzrost liczby ludności umożliwił wzrost gospodarczy oraz rozwój armii, jednak zmiany demograficzne były przyczyną wewnętrznych zawirowań. Imperium Szwecji zostało postawione przed trudnym zadaniem zintegrowania zróżnicowanego, wieloetnicznego społeczeństwa. Jego głównym powodem była chęć pozyskania zasobów naturalnych i potrzeba stworzenia „buforu bezpieczeństwa" - miejsca dla niezadowolonych obywateli i przeciwników politycznych.

EUROPA

-1700-

IMPERIUM SZWEDZKIE
Sztokholm
Morze Północne
Morze Bałtyckie
KRÓLESTWO ANGLII
Londyn
BRANDENBURGIA-PRUSY
Berlin
SAKSONIA
Warszawa
RZECZPOSPOLITA OBOJGA NARODÓW
Paryż
KRÓLESTWO FRANCJI
BAWARIA
Wiedeń
MONARCHIA HABSBURGÓW
REPUBLIKA WENECJI
IMPERIUM
Rzym
PORTUGALIA
Lizbona
KRÓLESTWO HISZPANII
Madryt
Majorka
Minorka
Morze Śródziemne
OCEAN ATLANTYCKI
KRÓLESTWO MAROKAŃSKIE
Afryka Północna

TABELA POZIOMÓW TRUDNOŚCI

	SCENARIUSZE	KRÓLESTWO BRANDENBURGII I PRUS	KRÓLESTWO ANGLII	KRÓLESTWO SZWECJI
TRUDNOŚĆ 0 (*BEZ ZMIAN*)	BŁYSKAWICZNA KOLONIZACJA OCHRONA SERCA WYSPY			
TRUDNOŚĆ 1		POZIOM PODSTAWOWY	POZIOM PODSTAWOWY	POZIOM PODSTAWOWY
TRUDNOŚĆ 2		POZIOM 1		POZIOM 1
TRUDNOŚĆ 3	RYTUAŁY TERRORU		POZIOM 1	POZIOM 2
TRUDNOŚĆ 4	INSUREKCJA DAHAN	POZIOM 2	POZIOM 2	
TRUDNOŚĆ 5				POZIOM 3
TRUDNOŚĆ 6		POZIOM 3	POZIOM 3	POZIOM 4
TRUDNOŚĆ 7		POZIOM 4	POZIOM 4	POZIOM 5
TRUDNOŚĆ 8				POZIOM 6
TRUDNOŚĆ 9		POZIOM 5	POZIOM 5	
TRUDNOŚĆ 10		POZIOM 6	POZIOM 6	

WYKORZYSTANIE MAPY TEMATYCZNEJ (*ZOBACZCIE STRONA 23*) ZWIĘKSZA POZIOM TRUDNOŚCI O 3.

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.

Każdy kolejny punkt poziomu trudności jest odczuwalny podczas rozgrywki. Zwiększając poziom trudności, polecamy, by robić to o 1 na raz albo 2, jeśli w poprzedniej rozgrywce udało się wam osiągnąć miażdżące zwycięstwo (*karta Zarazy nigdy nie została odwrócona na Zarażoną stronę*).

STOPKA REDAKCYJNA

Autor gry: R. Eric Reuss
Deweloper: Ted Vessenes
Redaktor Naczelny: Christopher Badell
Dyrektor Kreatywny: Adam Rebottaro
Dyrektor Artystyczny: Jennifer Closson
Projekt Graficzny: SaRae Henderson, Darrell Louder
Okładka: Joshua Wright
Ramka Okładki: Nolan N. Nasser
Projektowanie Modeli 3D: Jorge Ramos
Redakcja: Brian Blankstein, Dylan Thurston, Ted Vessenes
Twórca Alternatywnej Historii: Paul Bender

Dziękuję ponad wszystko mojej żonie, Anne Cross, za wieloletnie, pełne miłości wsparcie oraz Tedowi Vessenes za wiele lat rozwoju i sugestii. Spirit Island nie powstałoby bez Was. - Eric

LACERTA

Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska

facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl

GREATER THAN GAMES
play greater

Gra na licencji:
Greater Than Games, LLC
© 2020 Wydawnictwo Lacerta.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Spirit Island jest znakiem towarowym
Greater Than Games LLC
www.GreaterThanGames.com

Tłumaczenie: Agata Alicja Syc
Konsultacje: Łukasz Małecki
Korekta: Marta Syc, Monika Syc, Marcin Lenkiewicz, Przemysław Korzeniewski, Jakub Kocjan, Wojciech Jasiński, Katarzyna Jasińska, Marta Róg, Jakub Róg

Grę polecają:
Planszą po kostkach, Game Troll TV, Planszowe Newsy, Gamerlab, DamaGier.pl, Big Bad Dice, Grajki Polecają!, Geek Factor Poleca, On Table

OD AUTORA

Pomysł na Spirit Island zrodził się podczas grania w inną grę - mogła to być Goa, Navegador albo Endeavor - gdzie podczas akcji kolonizacji pomyślałem: „Ciekawe jak bardzo źli są rdzenni mieszkańcy w obliczu tej nowej kolonizacji. Nigdy się nie dowiemy, bo gra w ogóle nie bierze pod uwagę ludzi, którzy od zawsze tam mieszkali. To bardzo niegrzeczne". Podzieliłem się tą myślą z moimi współgraczami. Może ktoś się zaśmiał, po czym wróciliśmy do gry.

Ta myśl została jednak ze mną, ponieważ w bardzo wielu grach gatunku Euro spotykamy się z tematami z tej ery: niektóre całkowicie o kolonializmie, inne o handlu czy kupcach. Wydawało mi się, że przedstawienie innego punktu widzenia może być ciekawe - przedstawienie kolonializmu jako czegoś, z czym będziemy walczyć.

Patrząc z perspektywy czasu, mogłem podążyć zupełnie inną drogą. Znaleźć konkretny problem dotyczący kolonializmu i antykolonializmu, i spróbować przenieść go do gry, podobnie jak to ma miejsce np. w King of Siam. Zamiast tego w mojej głowie zrodził się pomysł konfliktu, którego nigdy nie było, ale mógłby służyć jako zamiennik dla zmagań z rożnymi siłami kolonialnymi na przestrzeni dziejów. Spirit Island stara się odpowiedzieć na pytanie: co by było, gdyby rzeczywiści (*albo raczej: prawie rzeczywiści*) koloniści z epoki odkryć geograficznych natrafili na przeciwników, których nigdy by się nie spodziewali.

Na marginesie: jest powód, dla którego Duchy licznie występują w Spirit Island, lecz są nieznane reszcie ludzkiej cywilizacji. Sięga on wieków wstecz i jest związany z pewną umową.

Moim celem było stworzenie gry kooperacyjnej. oddziałującej na wyobraźnię równie mocno, jak gry w stylu Horroru w Arkham, ale ze zdecydowanie głębszą i bardziej strategiczną rozgrywką. Czas gry miał wynosić około dwóch godzin oraz chciałem wyeliminować problem „gracza alfa" występujący w niektórych grach kooperacyjnych. To była długa droga, ale jestem zadowolony z tego, jak wygląda gra i mam nadzieję, że rozgrywka w nią dostarczy Wam jeszcze więcej frajdy niż mi dostarczyło jej tworzenie.

R. Eric Reuss

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 Goldenoak, 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 dzięki dla Was wszystkich!

ARTYŚCI

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

SŁOWNICZEK POJĘĆ

+ : dodatni modyfikator wartości np. Obrażeń, Strachu, Witalności.
Akcja: patrz Akcja Najeźdźców.
Akcja Najeźdźców: jedna z trzech niepożądanych czynności, które Najeźdźcy wykonują podczas Fazy Najeźdźców: Dewastacja, Budowa, Eksploracja. [s. 9-11]
Bonusowe Źródło Mocy: Źródło Mocy nadrukowane na Torze Obecności. Gdy zostanie odkryte, daje ci Źródło Mocy wskazanego typu. [s. 14]
Budowa: jedna z Akcji Najeźdźców. Dodaje Miasto lub Osadę. [s. 10]
Cel: kraina albo Duch, na które wpływają zdolności Mocy. [s. 16]
Dahanie: patrz *Wioska Dahan*.
Dewastacja: jedna z Akcji Najeźdźców. Najeźdźcy symultanicznie zadają Obrażenia krainie oraz zamieszkującym ją Dahanom; Wioski Dahan, które przetrwały, kontratakują. [s. 9]
Do: górny limit czegoś. Może być równe 0. "Do 3" oznacza "0, 1, 2, lub 3".
Dodaj: weź z zasobów ogólnych i połóż na planszy.
+Dowolne: dowolne Źródło Mocy wybierane na nowo w każdej rundzie. Raz wybrane w danej rundzie, nie może zostać zmienione, aż do następnej. [s. 14]
Efekt Eskalacji ( ): coś co Przeciwnik wykona za każdym razem, kiedy podczas Eksploracji odkryjecie kartę Najeźdźców z symbolem Przeciwnika. Ten symbol pojawia się wyłącznie na kartach II Etapu. [s. 10, 22]
Efekt Strachu: wszystko co wydarzyło się dzięki zdobytej karcie Strachu. [s. 12, 18]
Eksploracja: jedna z Akcji Najeźdźców. Dodaje Odkrywców do krain, do których mają dostęp. [s. 10]
Energia: pokrywa koszt kart Mocy. Przechodzi z rundy na rundę. [s. 13]
Karta Mocy: Moc znajdująca się na karcie. Moce pochodzące z kart dzielą się na Pomniejsze, Większe oraz Unikalne. [s. 16]
Karta Najeźdźcy: karta w talii Najeźdźców, która wskazuje typ terenu na jaki oddziałują Akcje Najeźdźców. Podzielone są one na trzy etapy: Etap I, Etap II oraz Etap III. [s. 6]
Karta Strachu: karta pochodząca z talii Strachu, zdobywana dzięki generowaniu Strachu u Najeźdźców. Separatory Poziomu Terroru nie są kartami Strachu. [s. 9, 12]
Karta Zarazy: karta, na której przechowywane są elementy Zarazy nieznajdujące się na Wyspie. Kładziona na początku rozgrywki Witalną Stroną ku górze, może zostać odwrócona Zarażoną Stronę w trakcie gry. [s. 15]
Kraina: obrysowany obszar na planszy Wyspy (*inny niż Ocean*). Każdorazowo, gdy kraina otrzymuje przynajmniej 2 Obrażenia, dodawany jest na niej znacznik Zarazy. [s. 13, 15]
Kraina Nadbrzeżna: obszar łatwo dostępny dla statków, przyległy do obszarów Oceanu. [s. 13]
Kraina Wewnętrzna: obszar nieprzyległy do obszarów Oceanu. [s. 13]
Kraina z Zarazą/Wioską Dahan/Najeźdźcami: kraina, w której znajduje się przynajmniej jeden znacznik Zarazy/Wioski Dahan/Najeźdźców.
Miasto ( ): jeden z rodzajów znaczników Najeźdźców. Zadaje 3 Obrażenia i posiada 3 Witalności. Zniszczenie Miasta generuje 2 punkty Strachu. [s. 15]
Miejsce Kultu ( ): kraina, w której znajdują się przynajmniej 2 żetony Obecności Ducha. [s. 13]
Moc: karta Mocy albo Moc Wrodzona. [s. 16]
Moc wrodzona: Moc nadrukowana na planszach Duchów. [s. 14, 16]
Najeźdźca: Miasto, Osada lub Odkrywca. [s. 9-11]
Obecność ( ): element obrazujący w jakiej krainie na Wyspie zamieszkują Duchy. [s. 13]
Obrażenia: rany zadawane Najeźdźcom, krainom lub Dahanom. Ilekroć karta nie określa dokładnie komu, zawsze oznacza „Najeźdźcom". Zadanie Obrażeń równych Witalności Najeźdźców czy Dahan, niszczą ich. Zadanie przynajmniej 2 Obrażeń krainie, powoduje dodanie znacznika Zarazy w tej krainie. [s. 18]
Obrona: chroni przed Najeźdźcami. Redukuje Obrażenia zadane przez Najeźdźców zarówno krainie, jak i wszystkim Dahanom w tej krainie o określoną wartość. [s. 18]
Ocean: miejsce skąd przybywają Najeźdźcy. Obszar Oceanu na każdej planszy Wyspy określa, które krainy są Nadbrzeżne. Oceany nie są krainami. [s. 13]
Odkrywca ( ): jeden z rodzajów znaczników Najeźdźców. Zadaje 1 Obrażenie i posiada 1 Witalności. [s. 15]
Odzyskaj Jedną: wybierz jedną kartę Mocy ze swojego stosu kart odrzuconych na rękę. Kiedy to pole zostanie odkryte na Torze Obecności, możesz wykonywać tę akcję jednorazowo podczas każdej fazy Duchów, aktywne natychmiastowo po odkryciu. [s. 14]
Odzyskaj Karty: weź wszystkie karty Mocy ze swojego stosu kart odrzuconych na rękę. [s. 14]
Osada ( ): jeden z rodzajów znaczników Najeźdźców. Zadaje 2 Obrażenia i posiada 2 Witalności. Zniszczenie Osady generuje 1 punkt Strachu. [s. 15]
Plansza: patrz *Plansza Wyspy* lub *Plansza Najeźdźców*.
Plansza Najeźdźców: plansza, na której zarządzacie Akcjami Najeźdźców. Zawiera miejsce na talię Najeźdźców oraz strefę wszystkich trzech Akcji Najeźdźców. Dodatkowo na planszy Najeźdźców znajduje się Pula Strachu, talia Strachu oraz pole, na którym należy umieścić kartę Zarazy przygotowując grę. [s. 6]
Plansza Wyspy: pojedynczy fragment planszy, z którego złożona jest Wyspa. Na odwrocie znajduje się tematyczna plansza dla zaawansowanych graczy. [s. 6-7, 13]
Postęp Mocy: stała kolejność dociągania kart Mocy, zamiast zwykłego „dobierz 4, zatrzymaj 1" z talii kart Mocy Pomniejszych lub Większych. Wykorzystywany jest jedynie w rozgrywkach wprowadzających. [s. 3, 6]
Powtórz: wykorzystaj ponownie zdolność Mocy. Nie dostarcza kolejny raz Źródeł Mocy z karty. Powtórzenie nie powoduje reakcji łańcuchowej: zignoruj wszelkie Powtórzenia na Powtarzanej zdolności Mocy. [s. 19]
Poziom Terroru: wartość od 1 do 3, odzwierciedlająca jak bardzo przerażeni są Najeźdźcy. Określa obecne warunki zwycięstwa. [s. 12]
Pozyskaj Kartę Mocy: podczas zwykłej rozgrywki, dobierz cztery Pomniejsze Moce lub cztery Większe Moce i zachowaj jedną. Jeśli wykorzystujecie Postęp Mocy podczas waszej pierwszej rozgrywki, weź kolejną kartę Mocy z przygotowanej wcześniej talii. Gdy w jakikolwiek sposób zdobywasz Większą Moc, musisz Zapomnieć (*stracić*) jedną kartę Mocy. [s. 3, 18]
Przeciwnik: określony kolonizator, z którym należy walczyć. Zwiększa poziom trudności oraz sposób rozgrywki. [s. 22]

Przesunięcie: przełożenie elementu do danej krainy z innego miejsca na Wyspie, poprzez Wypchnięcie, Zgromadzenie lub w inny sposób.

Przewaga liczebna: „gdzie A przeważa liczebnie B" może obowiązywać w krainach, gdzie nie ma B (*np. „gdzie Dahanie przeważają liczebnie Miasta" obowiązuje w krainach gdzie nie ma Miast, o ile znajduje się tam przynajmniej 1 Wioska Dahan*).

Przyległa kraina: współdzieli granice lub styka się rogiem. [s.13]

Rozprzestrzenianie: po dodaniu Zarazy do już Zarażonej krainy, musicie dodać Zarazę również do jednej z Przyległych krain. [s. 15]

Rozwój: pierwsza część fazy Duchów. Podczas niej można dołożyć Obecność na Wyspę, zdobyć nowe Moce oraz odzyskać zagrane karty Mocy. [s. 8, 14]

Scenariusz: tryb wprowadzający alternatywne zasady/warunki zwycięstwa. Zwiększa poziom trudności oraz zmienia sposób gry. [s. 23]

Strach: przerażenie odczuwane przez Najeźdźców. Generuje punkty Strachu, dzięki którym zdobywacie karty Strachu. [s. 12]

Teren: Dżungla, Góry, Piaski lub Mokradła. Każda kraina ma jeden rodzaj terenu. [s. 13]

Twoja kraina: kraina zawierająca przynajmniej jeden żeton twojej Obecności. [s. 13]

Typ Krainy: opisuje, na którym obszarze należy przeprowadzać akcje. Może to być ściśle określony teren, np. Piaski albo Nadbrzeżna/Wewnętrzna kraina, albo wymóg dotyczący tego, co może/nie może znajdować się na niej (*np. kraina z Najeźdźcami*). [s. 13, 16]

Usuń: zdejmij z planszy i zwróć do zasobów. Wyjątek: Zarazę zawsze zwracaj na planszę Najeźdźców. W odróżnieniu od Zniszczenia, Usunięcie Najeźdźców nie generuje Strachu. [s. 18]

Wioska Dahan (🏠): znacznik symbolizujący klan/wioskę Tubylców, należących do Plemienia Dahan. Zadają 2 Obrażenia, posiadają 2 Witalności. [s. 16]

Witalna Wyspa: na początku gry Wyspa jest Witalna. Staje się Zarażona, kiedy wyczerpie się przygotowana na początku pula Zarazy, leżąca na karcie Zarazy (*wówczas odwracacie kartę na Zarażoną stronę*). [s. 15]

Witalność: określa liczbę Obrażeń, którą muszą przyjąć Najeźdźcy lub Dahanie, aby zostać zniszczeni. Wartość Witalności może być modyfikowana np. przez Przeciwników, Scenariusze albo zdolności Mocy (*+2 Witalności*) natomiast Obrażenia nie wpływają na jej wartość (*Miasto, któremu zadane zostały 2 Obrażenia, nadal posiada 3 Witalności*). [s. 15, 16]

Wymagane Źródła Mocy: patrz *Zdolności Warunkowe*.

Wypchnij: przesuń element z wybranej krainy do sąsiednich krain/krainy . [s. 19]

Wyspa: cały obszar gry, składający się z przynajmniej jednej planszy Wyspy. [p. 6-7, 13]

Zagrywane Karty: liczba kart Mocy, które może zagrać Duch w czasie każdej rundy, określona przez najwyższą widoczną wartość na Dolnym Torze Obecności Ducha. [s. 14]

Zamień: wymień element na inny (*ewentualnie wiele elementów*). Ta czynność nie jest uważana za Dodawanie czy Usuwanie, tylko jako Zamiana. [s. 18]

Zapomnienie Karty Mocy: odrzuć na stałe kartę Mocy z ręki, ze swojego stosu kart odrzuconych lub zagraną. Połóż ją na stosie kart odrzuconych odpowiedniej talii albo do pudełka, jeśli jest to Unikalna Moc twojego Ducha. [s. 18]

Zaraza (☠): Symbolizuje środowiskowe i duchowe zniszczenia na Wyspie. Kraina z przynajmniej jednym znacznikiem Zarazy staje się Zarażona. [s.15]

Zarażona Wyspa: Wyspa staje się Zarażona, kiedy wszystkie elementy Zarazy położone na karcie Zarazy (*Witalna strona*) zostaną przełożone na planszę Wyspy. Przegrywacie grę, kiedy wyczerpiecie wszystkie znaczniki Zarazy, leżące na Zarażonej stronie karty. [s. 15]

Zatop: Zatopienie elementów jest równoznaczne ich Zniszczeniu, jednak zamiast zwracać zatopionych Najeźdźców do zasobów ogólnych należy położyć ich na planszy Ducha (*Zryw Wygłodniałego Oceanu*).

Zasięg: maksymalna odległość liczona w krainach, mierzona od twojej Obecności (*chyba, że określono inaczej*), gdzie możesz użyć swojej Mocy lub zdolności. Zawsze możesz oddziaływać bliżej. [s. 16]

Zbierz: pobierz wskazaną liczbę znaczników Energii z zasobów ogólnych.

Zdolność: tekstowe instrukcje na karcie lub innym elemencie gry.

Zdolności Warunkowe: część zdolności Mocy, która zależy od posiadania odpowiednich Źródeł Mocy w tej rundzie. [s. 14]

Zgromadź: przesuń do wybranej krainy z krainy/krain przyległych. [s. 19]

Zniszcz: ściągnij element z planszy. Zniszczenie Miasta lub Osady generuje Strach.

Źródło Mocy: powiązanie z jednym z aspektów natury, zwykle pozyskiwane z karty Mocy. Pozwala na odblokowanie kolejnych Zdolności Warunkowych [s. 16, 32]

IKONOGRAFIA

Odkrywca: rodzaj Najeźdźcy. Zadaje 1 Obrażenie, posiada 1 Witalności.

Osada: rodzaj Najeźdźcy. Zadaje 2 Obrażenia, posiada 2 Witalności. Generuje 1 Strachu, gdy zostaje zniszczona.

Miasto: rodzaj Najeźdźcy. Zadaje 3 Obrażenia, posiada 3 Witalności. Generuje 2 Strachu, gdy zostaje zniszczone.

Wioska Dahan: plemię mieszkańców Wyspy. Zadaje 2 Obrażenia, posiada 2 Witalności.

Zaraza: szkody środowiskowe/duchowe wyrządzone Wyspie.

Strach: przerażenie wyczuwane przez Najeźdźców. Generuje znaczniki Strachu, dzięki którym zdobywacie karty Strachu.

Obecność: drewniany żeton Obecności, zaznacza krainy zamieszkiwane przez Duchy.

Miejsce Kultu: kraina, w której Duch posiada przynajmniej 2 żetony swojej Obecności.

Pośpieszna Moc: jej zdolności rozpatrywane są przed fazą Najeźdźców.

Powolna Moc: jej zdolności rozpatrywane są po fazie Najeźdźców.

/ Odnosi się zarówno do Odkrywców, jak i Osad. „Wypchnij 2 /" może wypchnąć 2 , 1 i 1 albo 2 .

/ Odnosi się zarówno do Osad, jak i Miast. „Kraina z /" oznacza krainę z przynajmniej 1 , przynajmniej 1 , albo tym i tym.

ZASIĘG

0 — Kraina zawierająca twój żeton Obecności.

G 1 — Zasięg 1 liczony od krainy o typie terenu Góry zawierającej twoją Obecność.

2 — Zasięg 2 liczony od krainy zawierającej twoje Miejsce Kultu.

+3 — Zasięg zwiększony o 3 krainy.

TORY OBECNOŚCI

1 — **Energia:** podczas każdej fazy Duchów, zbierz Energię odpowiadającą najwyższemu odkrytemu numerowi na Torze.

1 — **Zagrane Karty:** podczas każdej fazy Duchów, nie możesz zagrać więcej kart, niż wynosi najwyższy odkryty numer na Torze.

Odzyskaj Jedną: podczas każdej fazy Duchów, możesz wziąć na rękę jedną kartę ze swojego stosu kart odrzuconych.

Bonusowe Źródło Mocy: zdobywasz je w momencie odkrycia.

CEL

DOWOLNA — Dowolna kraina.

NADBRZEŻNA — Kraina przyległa do obszaru Oceanu.

WEWNĘTRZNA — Kraina, która nie jest przyległa do obszaru Oceanu.

NAJEŹDŹCY — Kraina, w której znajduje się przynajmniej 1 Najeźdźca.

NAJEŹDŹCY — Kraina bez Najeźdźców.

G M — Kraina o typie terenu Góry albo Mokradła.

DOWOLNY — Dowolny Duch.

INNY — Dowolny z Duchów, oprócz ciebie (*za wyjątkiem trybu jednoosobowego*)

Kraina z przynajmniej 1 Wioską Dahan.

Kraina z przynajmniej 1 znacznikiem Zarazy,

Kraina bez Zarazy.

PRZEBIEG RUNDY

Faza Duchów
- Rozwój
- Zbieranie Energii
- Zagranie i Opłacenie kart Mocy

Faza Pośpiesznych Mocy (*karty i Wrodzone Moce*)

Faza Najeźdźców
- Zarażona Wyspa
- Strach
- **Dewastacja:** Najeźdźcy zadają Obrażenia krainom i zamieszkującym je Dahanom. Dodajcie Zarazę do krain, którym zadano przynajmniej 2 Obrażenia. Ocalałe Wioski Dahan kontratakują.
- **Budowa:** jeśli w krainie znajdują się Najeźdźcy, dodajcie Osadę lub Miasto.
- **Eksploracja:** jeśli kraina sąsiaduje/znajduje się na niej źródło Najeźdźców, dodajcie Odkrywcę.
- Awans kart Najeźdźców

Faza Powolnych Mocy (*karty i Wrodzone Moce*)

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

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://spiritisland.lacerta.pl/