

SPIRIT ISLAND

Przygotowanie:

- możesz wybrać **przeciwnika** w tym jego poziom i/lub **scenariusz** i uwzględnić dodatkowe przygotowanie
 - w **pierwszej rozgrywce** zrezygnuj z przeciwników (najłatwiejszy: Królestwo Brandenburgii i Prus) i scenariuszy
- połącz tyle **kafelków wyspy**, ilu jest graczy, tworząc kształt z instrukcji
 - na każdym kafelku jest ocean oraz 8 **obszarów** (po 2x: džungla (D), piaski (P), góry (G), mokradła (M))
 - w wariantcie standardowym kolorową stroną do góry, w wariantcie trudnym topograficzną stroną do góry
- umieść w każdym z obszarów tyle figurek miast, osad, odkrywców (**najeźdźcy**), **wioski** Dahan i znaczników **zarazy** ile jest tam symboli tych typów (numery wskazują numer krainy i nie mają znaczenia)
 - na planszy najeźdźców połóż **żetony strachu** w obszarze **Pula Strachu** (ciemne tło) w liczbie 4x graczy
 - potasuj **karty strachu**, dobierz 9 i rozdziel co 3 separatorami „Poziom Terroru II” i „III”, umieść jako **Talię Strachu**
 - potasuj poziomami **karty najeźdźców**, ułóż **odkryte** w stosie **Eksploracja**: od góry 3 karty (I poziomu), 4 (II) i 5 (III)
 - na wskazanym typie obszaru przeprowadź Eksplorację (faza 3e) i przenieść kartę na pole **Budowa**
- wylosuj 1 z 2 **kart zarazy**, połóż stroną „Witalna Wyspa” i umieść na niej wskazaną liczbę znaczników zarazy
 - w **pierwszej rozgrywce** zrezygnuj z kart zarazy umieść wymagane znaczniki zarazy na polu **Zaraza**
- potasuj osobno **talię Pomniejszych Mocy** i **talię Większych Mocy** i ułóż **zakryte**
 - w **pierwszej rozgrywce** używaj kart mocy niepotasowanych, w kolejności według **kart Postępu Mocy** duchów
- każdy z graczy:
 - bierze 13 **żetonów obecności** i 3 znaczniki jednorazowych zdolności w wybranym kolorze
 - wybiera planszatkę swojego Ducha, według niej umieszcza w obszarach na kafelku wyspy najbliżej siebie żetony obecności, pozostałe żetony obecności umieszcza na przerywanych polach planszетки w sekcji **Obecność**
 - w **pierwszej rozgrywce** wybierz łatwego Ducha (np. Błyskawica z Serca Burzy, Kolosalna Siła Ziemi, Skąpana Słońcem Rzeka i Cień Migoczący Niczym Płomień)
 - dobiera do ręki 4 karty Unikalnych Mocy tego Ducha

Dążymy do tego, żeby:

- współpracować, podczas wykonywania akcji = omawiać ze sobą stosowaną strategię
- odpowiednio przesuwając wioski, jeżeli miałyby zostać zniszczone i niszczyć najeźdźców zanim zdążą budować
- zapobiegać namnażaniu się zarazy (nie wolno jej zlekceważyć) i niszczyć budynki

Każda runda składa się z 5 faz (gracze wykonują akcje równocześnie w każdej fazie):

1) Faza Duchów (kolejno 3 etapy):

- a) Rozwój** = wybierz sekcję rozwoju na planszecie i wykonaj w dowolnej kolejności podane akcje, np.:
- dobierz ponownie na rękę **wszystkie** swoje **odrzucone** Karty Mocy
 - dobierz nową Kartę Mocy (wybierz 1 z 4 górnych; dobierając Większą Moc odrzuć na stałe z gry jedną z posiadanych kart, możesz wybrać również ze stosu kart odrzuconych)
 - dobierz **dodatkowe** żetony energii
 - przenieść żetony obecności z toru Obecności (pierwszy wolny żeton od lewej) do obszarów w podanej odległości od obszaru w którym jest już jakiś Twój żeton obecności
 - zamiast dodania nowej obecności zawsze można przenieść swoją obecność z innego obszaru

b) Uzupełnienie Energii:

- dobierz żetony energii w największej odśloniętej liczbie na **Torze Obecności Energii** (górny tor)

c) Zagranie Kart Mocy:

- wybierz Karty Mocy z ręki maksymalnie w największej odśloniętej liczbie na **Torze Obecności Zagrywanych Kart** (dolny tor), które chcesz użyć w tej rundzie (zostaną odrzucone)
- opłać wszystkie karty posiadanyimi żetonami energii (**koszt** w górnym lewym rogu)
- otrzymaj na tę turę **źródła mocy** z tych kart (wzdłuż lewej krawędzi, 1 źródło można użyć do wielu akcji)

2) Faza Pośpiesznych Mocy:

- możesz rozpatrzyć efekty kolejnych zagranych kart Pośpiesznych Mocy (oznaczonych **ptakiem**)
 - do zagrania opcjonalnej **zdolności warunkowej** musisz posiadać wskazane źródła mocy
 - naależy wybrać cel (np. **obszar**), którego ma dotyczyć efekt (karty mogą mieć wymuszony **rodzaj** obszaru)
 - efekty mogą działać w odległości wskazanej parametrem **zasieg** od tego obszaru (0 = ten obszar)
 - polecenia:
 - **zgromadź**: przenieś wskazane elementy wyłącznie z sąsiednich obszarów do wybranego obszaru
 - **wypchnij**: przenieś wskazane elementy z wybranego obszaru wyłącznie do sąsiednich obszarów
 - **zniszcz**: usuń wskazane elementy na wybranym obszarze i wygeneruj strach
 - **usuń**: usuń wskazane elementy na wybranym obszarze (nie generuj strachu)
 - **powtórz**: jednokrotnie wykonaj ponownie efekt bez dodatkowego kosztu (możesz zmienić cel)
 - **obrona**: zwiększa możliwość przyjęcia ataku w obszarze o podaną wartość
- pamiętaj o mocach **wrodzonych**, umieszczonych na planszecie Ducha (wymagają źródeł mocy, a nie energii)
- użyj żetonu **jednorazowej zdolności**, aby oznaczyć na całą rundę obszar wskazany kartą (np. **obrona**)

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

3) Faza Najeźdźców (kolejno 5 etapów):

a) Rozpatrzenie zarażenia:

- jeżeli karta zarazy ma widoczną stronę „Zarażona Wyspa” postępuj zgodnie z jej instrukcjami

b) Rozpatrzenie strachu:

- jeżeli są karty w **stosie Zdobytych Kart Strachu** rozpatrz je w kolejności dokładania (według aktualnego poziomu terroru), następnie odrzuć je na stos Odrzuconych Kart Strachu

c) Dewastacja (rodzaj obszaru wskazany przez kartę dewastacji):

- zsumuj **atak** (+1 za każdego odkrywcę, +2 za osadę, +3 za miasto, -N za obronę)
- za **atak** ≥ 2 dodaj ≤ 1 **zarazę** w tym obszarze, jeżeli już jest, dodaj **też** 1 zarazę w 1 sąsiedniej krainie
- za dodanie zarazy usuń z gry po 1 **znaczniku obecności** każdego koloru Ducha, jeżeli jest
- za każde 2 **obrażenia** usuń dodatkowo 1 **wioskę Dahan**, jeżeli jest (przy 1 obrażeniu obróć wioskę)
- każda wioska Dahan która przetrwa, zadaje 2 obrażenia **kontrataku** najeźdźcom (cel wybierają gracze)

d) Budowa (rodzaj obszaru wskazany przez kartę budowy):

- jeżeli na obszarze jest min. 1. odkrywca lub osada lub miasto:
 - **dodaj** 1 miasto, jeżeli osad jest więcej niż miast, 1 osadę w pozostałych przypadkach

e) Eksploracja (rodzaj obszaru wskazany przez kartę eksploracji):

- przy grze z przeciwnikiem, gdy na karcie pojawi się **symbol flagi**, rozpatrz najpierw eskalację przeciwnika
- gdy we wskazanym lub sąsiednim do wskazanego obszarze jest ≥ 1 miasto/osada/ocean
 - dodaj do wskazanego obszaru ≤ 1 **nowego odkrywcę**
- przesuń 1) kartę dewastacji do odrzuconych najeźdźców, 2) budowy do dewastacji, 3) eksploracji do budowy

4) Faza Powolnych Mocy:

- możesz rozpatrzyć efekty kolejnych zagranych kart Powolnych Mocy (oznaczonych **żółtciem**)
- zasady są analogiczne jak w przypadku Fazy Pośpiesznych Mocy

5) Przemijanie:

- odrzuć wszystkie zagrane Karty Mocy na stos kart odrzuconych
- wszystkie wioski, miasta, osady, które **nie zostały zniszczone** ustaw w pozycji pionowej (mają pełne zdrowie)
- zabierz wszystkie znaczniki jednorazowych zdolności
- pozostaw sobie posiadane żetony energii

Koniec gry:

- wygrana gdy (wystarczy jedno):

- na mapie nie będzie elementów wskazanych przez aktualny poziom Terroru (odkrywców, osad, miast)
- zostanie odkryta ostatnia karta strachu

- przegrana gdy (wystarczy jedno):

- skończy się stos kart najeźdźców
- skończą się dostępne żetony zarazy na polu Zarazy
- zostanie usunięty z mapy ostatni żeton obecności jakiegokolwiek ducha

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- jest 8 źródeł mocy: słońce, księżyc, ogień, powietrze, woda, ziemia, rośliny, zwierzęta
- nie ma limitu kart na rękę, ani żetonów energii, ani figurek najeźdźców (zastąp np. żetonami energii)
- przy braku porozumienia decyduje kolejno: gracz używający mocy, gracz na którego części startowej wyspy wywołany zostanie efekt, właściciel gry
- odkrywca ma 1 punkt **Witalności** oraz tyle samo **Ataku**, osada 2 punkty, wioska 2 punkty, miasto 3 punkty
- **Miejsce Kultu** Ducha jest wówczas, gdy na obszarze są co najmniej 2 żetony obecności tego ducha
- niektóre pola na torach Obecności mają bonusy (np. **stałe źródło mocy**, odzyskanie jednej odrzuconej karty mocy)
- krainy są sąsiednie również wtedy, gdy stykają się wierzchołkiem
- krainy przy oceanie nazywane są **Nadbrzeżnymi**, położone dalej w głębi nazywane są **Wewnętrznyimi**
- **Strach**:
 - przenieś żetonu strachu z **Puli Strachu** do **Wygenerowanego Strachu**:
 - za użycie Karty Mocy z symbolem żetonu strachu
 - za zniszczenie osady (+1 żeton) lub miasta (+2 żeton)
 - gdy wszystkie żetony znajdują się w Wygenerowanym Strachu:
 - zdobądź wierzchnią kartę z **Talii Strachu** i przenieś wszystkie żetony z powrotem do Puli Strachu
 - jeżeli został zdobyty poziom **Terroru**, umieść go od razu jako aktualny po prawej stronie
- usunięcie z mapy **żetonu zarazy** powoduje jego powrót na pole Zaraza,
- usunięcie z mapy **żetonu obecności** powoduje jego odrzućenie z gry