

WYSPA SKYE

Przygotowanie:

- umieścić na stole **planszę** (wybór strony: na 2-4 lub 5 graczy) i czarny **znacznik rundy** na pierwszej rundzie
- umieścić 4 **losowe** kafelki **punktacji** na polach A, B, C i D
- umieścić w **woreczku kafelki** terenu (oprócz kafelków zamku)
- każdy gracz:
 - ustawia przed sobą **parawan**
 - po odkrytej stronie umieszcza **kafelek zamku**, a po zakrytej stronie żeton odrzucenia (**topór**)
 - na torze punktacji umieszcza znacznik w swoim kolorze

Dążymy do tego, żeby:

- kupować kafelki od innych graczy, które dodatkowo przyniosą nam najwięcej punktów
- wystawiać za odpowiednią cenę posiadane kafelki, aby na nich zarobić lub zablokować sprzedaż

Gra trwa 6 rund (5 w przypadku gry pięcioosobowej), a każda runda ma 6 faz:

1) Faza **przychodu:**

- każdy gracz otrzymuje:
 - 1) +5 złota za zamek
 - 2) +1 złota za każdy stos beczek na kafelkach połączonych drogą z zamkiem
 - 3) +1/2/3/4 (według toru rund) złota za każdego gracza, który jest dalej na torze punktacji (od 3 rundy)

2) Faza **wyceny:**

- każdy gracz losuje z woreczka 3 kafelki i umieszcza odkryte po odkrytej stronie
- wskazuje po zakrytej stronie **toporem** kafelek, który będzie odrzucony
- do 2 pozostałych kafelków **przysięga** po zakrytej stronie min. 1 złoto (określając jego cenę)
 - pozostałe złoto trzyma w ukryciu

3) Faza **odrzuć:**

- każdy gracz odstania parawan i odrzuca do woreczka kafelek wskazany toporem

4) Faza **zakupów:**

- a) każdy gracz kolejno (od pierwszego gracza) może raz wybrać 1 kafelek u dowolnego innego gracza i go kupić
 - kupujący **płaci** sprzedającemu cenę za kafelek i zabiera kafelek
 - sprzedający **zabiera z powrotem** złoto przypisane do kafełka
- **niesprzedane kafelki** zabierają do siebie **sprzedający**, odrzucając przypisane do nich złoto

5) Faza **budowy:**

- każdy gracz dokłada do swojej mapy posiadane kafelki według reguł:
 - muszą przylegać krawędzią
 - muszą pasować rodzajem terenu
 - nie muszą mieć kontynuacji ścieżki
- jeżeli nie da się dołożyć kafełka, jest on odrzucany do woreczka

6) Faza **punktowania:**

- rozpatrywane są zasady punktowania z **kafelków punktacji** wskazane w danej rundzie (A-D):
 - +2 pkt za każdy kwadrat (4 kafelki), +3 pkt za każdą kolumnę z min. 3 kafełkami, +1 pkt za każdą owcę, +2 pkt za każde bydło na kafelku połączonym drogą z zamkiem, +5/2pkt (najwięcej/drugi w kolejności) złota, statków, stosów beczek, +2 pkt za każde zamknięte góry, +3 pkt za każdy zamknięty obszar na min. 3 kafełkach, +1 pkt za każdy zamknięty obszar, +2 pkt za każdy kafelek największego zamkniętego obszaru wodnego, +3 pkt za każdą wodę z ze statkiem i latarnią, +5 pkt za każdy zestaw: farma, wieża, latarnia, +1 pkt za każdy kafelek z drogą połączoną z zamkiem, +1 pkt za każdą owcę/bydło sąsiadujące z farmą, +1/3/6 pkt za każdy obszar z 1/2/3+ wieżami

7) kolejna osoba zostaje pierwszym graczem i następuje przesunięcie znacznika rundy**Koniec gry:**

- gdy zakończy się ostatnia runda

Punktacja:

+N punktów z toru punktacji (wynikające z punktowań we wszystkich rundach)

+N punktów za żetony **ze zwojami** na dołożonych kafełkach:

- +1 pkt za 2 owce, +1 pkt za 2 stosy beczek, +1 pkt za 2 łodzie, +1 pkt za 1 bydło, +1 pkt za 1 wieżę (**broch**),
- +1 pkt za 1 latarnię, +1 pkt za 1 farmę
- liczy się łączna suma wskazanych obiektów na wszystkich kafełkach
- jeżeli obszar (woda, łąki, góry) został **zamknięty** (nie da się go rozbudować), zwój w tym obszarze punktuje x2

+1 punkt za każde 5 złota

Pamiętaj:

-

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki