GAMEWRIGHT®

ZAKAZANA WYSPA™

PRZYGODA DLA PRAWDZIWYCH ŚMIAŁKÓW

2-4 GRACZY | OD 10 LAT

Zakazana Wyspa była niegdyś odludnym azylem tajemnego, starożytnego imperium Archean. Według legend Archeanie posiadali moc kontroli żywiołów naszej planety: ognia, wiatru, wody i ziemi. Używali do tego czterech świętych przedmiotów: Kryształu Ognia, Posążka Wiatru, Kielicha Oceanu oraz Kamienia Ziemi. Gdyby skarby te wpadły w niepowołane ręce, mogłoby to spowodować katastrofalne konsekwencje, dlatego też Archeanie ukryli je na Zakazanej Wyspie. Wyspa miała zatonąć gdyby trafił na nią ktokolwiek z zamiarem wykradzenia skarbów. Minęły setki lat od tajemniczego upadku imperium, a Zakazana Wyspa pozostała nieodkryta... aż do dziś. Czy wasz zespół śmiałków jako pierwszy przekroczy granice Wyspy, zdobędzie ukryte skarby i ujdzie z niej z życiem?

ZAWARTOŚĆ

58 kart podzielonych na:
- 28 Kart Skarbów (czerwony tył)
  - *5 dla każdego z 4 skarbów*
  - *3 Wzbiera Woda!*
  - *3 Lot Helikopterem*
  - *2 Worki z piaskiem*
- 24 Karty Zalania (niebieski tył)
- 6 Kart Śmiałków

24 dwustronne pola Wyspy

6 pionków

4 figurki skarbów:
- *Kamień Ziemi*
- *Posążek Wiatru*
- *Kryształ Ognia*
- *Kielich Oceanu*

1 Wodomierz

1 znacznik Poziomu Wody

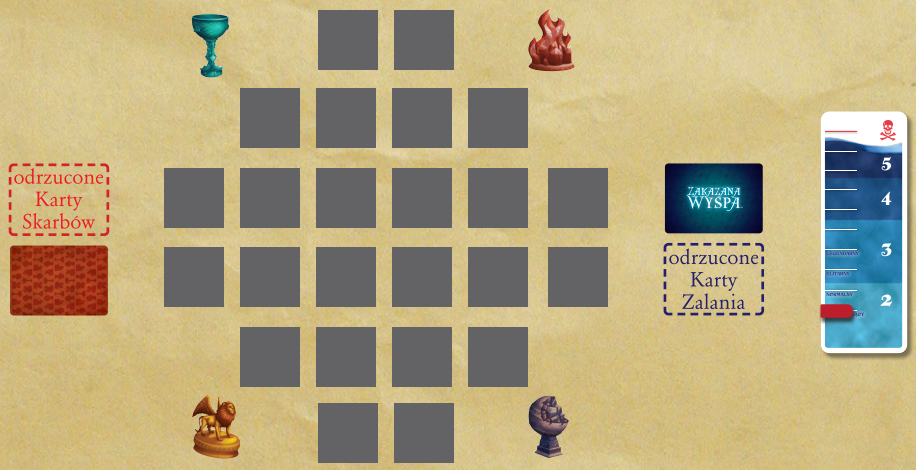
Instructions pl.indd 1 2011-07-22 18:57:30

Cel gry

Jesteście zespołem śmiałków poszukujących czterech ukrytych skarbów na Zakazanej Wyspie i tylko dzięki współpracy możecie powstrzymać Wyspę przed zatonięciem. Kiedy zdobędziecie skarby, musicie dostać się do Przystani Głupców i stamtąd uciec helikopterem zanim Wyspa pogrąży się w odmętach. Jeśli jednak Wyspa zatonie zanim wykonacie te zadania, wasza misja zakończy się porażką!

Przygotowanie do gry

1. Stwórz Zakazaną Wyspę: Potasuj 24 pola Wyspy i losowo rozłóż je (kolorową stroną do góry) w następujący sposób: stwórz najpierw kwadrat 4 x 4 pola po środku obszaru gry. Następnie połóż po 2 pola obok środka każdej z czterech krawędzi kwadratu. (Uwaga: pozostaw odstęp pomiędzy polami). Tak ułożone pola tworzą planszę Zakazanej Wyspy, po której będą przemieszczać się wasze pionki.



- Układ Początkowy -

2. Połóż Skarby: Obok planszy połóż 4 figurki skarbów - Kryształ Ognia, Posążek Wiatru, Kielich Oceanu oraz Kamień Ziemi. Śmiałkowie z waszego zespołu będą mogli zdobyć te skarby odrzucając 4 jednakowe Karty Skarbów na odpowiadających im polach Wyspy. Warto poświęcić chwilę przed rozpoczęciem gry na odszukanie 8 pól, na których można zdobyć skarby. Każdy skarb można zdobyć na jednym z dwóch pól, zgodnie ze wskazaniem symbolu w lewym dolnym rogu pola.

Instrucitons pl.indd 2 2011-07-22 18:57:37

3. Podziel Talie: Podziel karty na trzy talie według kolorów na tyłach kart: Talię Zalania (niebieski tył), Talię Skarbów (czerwony tył), Karty Śmiałków (6 kart).

Talia Zalania

Talia Skarbów

Karty Śmiałków

4. Wyspa Tonie: Potasuj Talię Zalania i umieść tyłem do góry w pobliżu Wyspy. Dobierz (pojedynczo) 6 wierzchnich kart i umieść je odkryte obok talii tworząc stos odrzuconych Kart Zalania. Za każdym razem, gdy dobierzesz kartę obróć odpowiadające pole Wyspy na stronę „zalaną" (biało-niebieska).

Karta Zalania

normalne pole

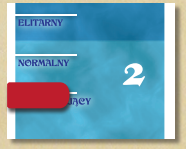
zalane pole

5. Pojawiają się Śmiałkowie: Potasuj 6 kart Śmiałków i losowo rozdaj po jednej karcie każdemu graczowi. Każdy z was podejmie rolę śmiałka dysponującego wyjątkową zdolnością. Przeczytajcie na głos swoje role oraz opis zdolności waszych postaci, aby wszyscy wiedzieli jakimi atutami dysponujecie. Gra stanie się łatwiejsza, jeżeli będziecie ze sobą współpracować i wykorzystacie zdolności specjalne waszych postaci.

Każdy gracz otrzymuje pionek w kolorze karty śmiałka a następnie umieszcza go na odpowiadającym polu Wyspy (poszukaj symbolu pionka w prawym dolnym rogu pól Bram oraz Przystani Głupców). Odłóż niewykorzystane Karty Śmiałków i pionki do pudełka. **Uwaga: jest możliwe, że pionek śmiałka rozpocznie rozgrywkę na zalanym polu.**

6. Rozdaj Karty Skarbów: Dokładnie przetasuj Talię Skarbów i rozdaj po dwie karty każdemu graczowi. Gracze odkrywają karty i kładą je przed sobą tak, aby wszyscy dobrze je widzieli. Jeżeli ktoś otrzyma kartę „Wzbiera Woda!", powinien wtasować ją ponownie do Talii Skarbów i dobrać w zamian kolejną kartę. Talię Skarbów należy umieścić w pobliżu Wyspy. **Uwaga: zostaw trochę miejsca obok Talii Skarbów na stos kart odrzuconych.**

7. Ustaw Poziom Wody: Połóż znacznik Poziomu Wody po lewej stronie Wodomierza i ustaw go na poziomie trudności, na jakim ma przebiegać rozgrywka (na przykład, jeżeli jest to wasza pierwsza gra kooperacyjna, ustaw znacznik na poziomie Początkujący).



Instrucitons pl.indd 3 2011-07-22 18:57:45

Uwaga: w dowolnym momencie gry można przeglądać stosy kart odrzuconych.

Kolejność Rozgrywki

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio odwiedził jakąś wyspę, następnie kolejny gracz siedzący po lewej stronie. W każdej turze gracz wykonuje trzy czynności w następującej kolejności:

1. **Wykonaj do 3 akcji**
2. **Dobierz 2 Karty Skarbów**
3. **Dobierz tyle Kart Zalania, ile wskazuje znacznik Poziom Wody**

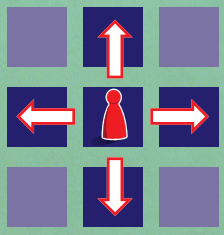
Dokładny opis poszczególnych faz znajduje się poniżej.
Ponadto, na odwrocie każdej Karty Śmiałka jest skrócony opis zasad.

1. Wykonaj do 3 Akcji

W każdej turze możesz wykonać do 3 akcji (a więc także 0, 1 lub 2). Pozostali gracze mogą (a nawet powinni) doradzać ci jak najkorzystniej je wykonać. Do wyboru są:

- **Ruch**
- **Umocnienie**
- **Przekazanie Kart Skarbów**
- **Zdobycie Skarbu**

Ruch



Kosztem 1 lub więcej akcji możesz przemieścić swój pionek na sąsiednie pole Wyspy: w górę, w dół, w lewo lub prawo, ale nie na skos. Możesz wejść na pole zalane, ale nie możesz wejść na (lub przejść przez) miejsce, z którego pole Wyspy zostało usunięte (pole zatopione).

Wyjątki:

Odkrywca może poruszać się na skos.

Pilot kosztem 1 akcji może przemieścić się na dowolne pole (tylko raz na turę).

Nawigator kosztem 1 akcji może przemieścić pionki innych graczy o 1 lub 2 sąsiednie pola.

Nurek kosztem 1 akcji może przemieścić się przez jedno lub więcej sąsiednich pól usuniętych (zatopionych) i/lub pól zalanych.

Umocnienie

Kosztem 1 akcji możesz umocnić dowolne sąsiednie pole Wyspy (na górze, dole, po prawej lub po lewej stronie), lub też pole, na którym stoi twój pionek. Aby umocnić pole obróć je nie-zalaną stroną ku górze (z biało-niebieskiej na stronę kolorową).

Wyjątki:

Inżynier kosztem 1 akcji może umocnić do 2 pól.

Odkrywca może umacniać pola na skos.

Instrucitons pl.indd 4 2011-07-22 18:57:47

Przekazanie Kart Skarbów

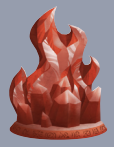
Możesz przekazać jedną lub więcej Kart Skarbów innemu graczowi, jeżeli wasze pionki znajdują się na tym samym polu. Przekazanie karty wymaga zużycia 1 akcji za każdą kartę, którą przekazujesz (patrz: ograniczenia „Limitu Kart"). **Nie możesz przekazać kart Akcja Specjalna.**

Wyjątek:

Posłaniec może przekazywać karty bez konieczności przebywania na tym samym polu.

Zdobycie Skarbu

Kosztem 1 akcji możesz zdobyć skarb odrzucając z ręki 4 jednakowe karty przedstawiające ten skarb, kiedy twój pionek znajduje się na odpowiadającym polu ze skarbem:

Odrzucane karty	Pionek na odpowiadającym polu			Zdobyty skarb
		-LUB-		
		-LUB-		
		-LUB-		
		-LUB-		

Uwagi:

- **Kiedy zdobywasz skarb odrzuć karty na stos odrzuconych Kart Skarbów i połóż figurkę skarbu przed sobą.**
- **Możliwe jest zdobycie skarbu z zalanego pola.**

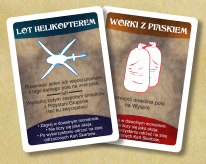
Instrucitons pl.indd 5 2011-07-22 18:57:57

2. Dobierz 2 karty z Talii Skarbów

Po wykonaniu akcji musisz dobrać 2 karty z wierzchu Talii Skarbów i położyć przed sobą odkryte. Karty dobieraj pojedynczo. Jeżeli dobierzesz kartę „Wzbiera Woda!" nie kładź jej przed sobą, ale postępuj zgodnie z instrukcją na karcie a następnie połóż na stos odrzuconych Kart Skarbów.

Karty Skarbów

W Talii Skarbów znajduje się po 5 kart każdego skarbu. Aby móc zdobyć skarb Zakazanej Wyspy należy zebrać 4 jednakowe Karty Skarbu. Można je przekazywać innym graczom dzięki akcji **Przekazanie Karty Skarbów**.



Karty Akcja Specjalna

W Talii Skarbów są 2 rodzaje kart Akcji Specjalnych: „Lot Helikopterem" (3) oraz „Worki z Piaskiem" (2), które stanowią pomoc dla waszego zespołu. Karty te można zagrać w dowolnym momencie – nawet w czasie tury innego gracza. **Zagranie karty Akcji Specjalnej nie wymaga zużycia akcji.** Po zagraniu należy natychmiast odrzucić kartę na stos odrzuconych Kart Skarbów. **Uwaga: można zagrać kartę Akcji Specjalnej nawet jeżeli gracz jest zmuszony do jej odrzucenia.**

Karty „Wzbiera Woda!"

W Talii Skarbów znajdują się 3 karty „Wzbiera Woda!". Kiedy dobierzesz kartę „Wzbiera Woda!" musisz natychmiast podjąć następujące kroki:

1. Przesuń znacznik Poziom Wody do góry aby zakryć następny poziom na Wodomierzu. Zwróć uwagę na liczbę po prawej stronie, która wskazuje na ilość kart, jaka od tej pory będzie dobierana na koniec rundy.

2. Weź wszystkie karty ze stosu odrzuconych Kart Zalania. Oznacza to, że wszystkie karty dobrane wcześniej będą mogły zostać dobrane ponownie.

3. Odrzuć kartę „Wzbiera Woda!" na stos odrzuconych Kart Skarbów.

Uwagi:

- **Gdy dobierasz kartę „Wzbiera Woda!" nie otrzymujesz karty zastępczej.**
- **Jeżeli dobrałeś 2 karty „Wzbiera Woda!" jedna po drugiej, przetasuj stos odrzuconych Kart Zalania tylko raz, ale przesuń znacznik poziomu wody o dwa 2 poziomy.**
- **Jeżeli dobrałeś kartę „Wzbiera Woda!" a na stosie odrzuconych Karty Zalania nie ma żadnej karty, po prostu przesuń znacznik na Wodomierzu o 1 pole.**

Instrucitons pl.indd 6 2011-07-22 18:58:04

Jeżeli skończy się Talia Skarbów

Gdy dobrana zostaje ostatnia karta z Talii Skarbów, natychmiast przetasuj karty ze stosu odrzuconych Kart Skarbów i stwórz z nich nową Talię Skarbów.

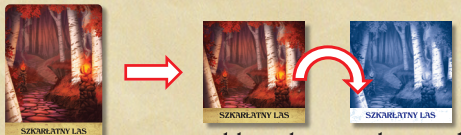
Limit Kart

Możesz mieć przed sobą tylko 5 kart, włączając w to Karty Skarbów i karty Akcji Specjalnych. Jeżeli zdarzy się, że masz 6 lub więcej kart (na przykład dobrałeś więcej kart, lub otrzymałeś je od innego gracza), powinieneś natychmiast odrzucić nadmiar na stos odrzuconych Kart Skarbów. Pamiętaj, że możesz zagrać kartę Akcji Specjalnej przed jej odrzuceniem.

3. Dobierz Karty Zalania

Po dobraniu 2 Kart Skarbów przejmujesz teraz rolę Zakazanej Wyspy! Dobierz karty z wierzchu Talii Zalania w ilości równej aktualnemu poziomowi wody na Wodomierzu (na przykład, jeżeli poziom wynosi 3, dobierasz 3 karty). Karty dobieraj pojedynczo i odkładaj je na stos odrzuconych Kart Zalania. Za każdym razem gdy dobierasz kartę odszukaj odpowiadające pole Wyspy i postępuj w następujący sposób:

- Jeżeli odpowiadające pole Wyspy nie jest zalane, obróć je na stronę „zalaną" (biało-niebieską).



Karta Zalania — zwykłe pole — zalane pole

- Jeżeli odpowiadające pole Wyspy jest już zalane, wówczas zapada się tonąc w głębinach! Pole należy **usunąć z gry** razem z Kartą Zalania i odstawić poza obszar gry.

-Przed- -Po-

Uwaga: nie można umocnić pola, które zostało usunięte z gry.

Pionki na zatopionych polach

Jeżeli pionek znajduje się na polu, które zostaje zalane, podnieś pionek, obróć pole na drugą stronę a następnie odłóż pionek z powrotem na to pole.

Jeżeli pionek znajduje się na polu, które trzeba usunąć z gry, pionek musi natychmiast „przepłynąć" na sąsiednie pole (w górę, w dół, w lewo, w prawo), które wciąż jest częścią Wyspy (nawet jeżeli jest to pole zalane). Jeżeli pionek znajduje się na polu, które trzeba usunąć lecz nie można przemieścić go na sąsiednie pole, przepada wówczas w głębinach i gra kończy się porażką dla wszystkich graczy!

Instrucitons pl.indd 7 2011-07-22 18:58:11

Wyjątki: Nurek może przepłynąć do najbliższego pola. Odkrywca może przepłynąć na skos. Pilot może przelecieć na dowolne pole.

Jeżeli skończy się Talia Zalania

Jeżeli kiedykolwiek skończy się Talia Zalania, natychmiast potasuj odrzucone karty Zalania i stwórz z nich nową Talię Zalania. Jeżeli wydarzy się w to w czasie trwania tury, dobierz pozostałe karty z nowoutworzonej talii.

Koniec Gry

Zwycięstwo

Przedostańcie się do Przystani Głupców! Gdy tylko uda wam się zdobyć wszystkie cztery skarby, każdy gracz musi dojść swoim pionkiem do Przystani Głupców. Następnie jeden z graczy musi odrzucić kartę „Lot Helikopterem" aby wszyscy mogli opuścić Zakazaną Wyspę i odlecieć ku zwycięstwu.

Uwaga: Nawet jeśli pole Przystań Głupców zostało zalane, zwycięstwo w grze nadal jest możliwe.

Porażka

Można przegrać na cztery sposoby:

1. Jeżeli oba pola Świątyń, Jaskiń, Pałaców lub Ogrodów zostały usunięte z gry nim gracze zabrali z nich skarby.
2. Jeżeli pole „Przystań Głupców" zostało usunięte z gry.
3. Jeżeli pionek gracza znajduje się na polu Wyspy, które ma zostać usunięte a nie ma sąsiednich pól, na które mógłby przepłynąć.
4. Jeżeli poziom wody dojdzie do symbolu czaszki.

Poziom Trudności

Jeżeli udało wam się wygrać na poziomie Początkujący, spróbujcie gry na poziomie Normalny, Elitarny lub Legendarny. Możecie również zagrać z innym zestawem Śmiałków.

Słowo od Gamewright

Mamy wielki zaszczyt przedstawić najnowsze dzieło mistrza gier kooperacyjnych Matta Leacocka. Ta niezwykła gra składa się z wielu fascynujących elementów: od bogatych ilustracji, przez kooperacyjny charakter rozgrywki, innowacyjne zasady, aż po nieskończone możliwości tworzone przez układ pól i kart. Nie zdziw się, jeżeli wkrótce po rozpoczęciu gry Twój puls nagle przyspieszy – ta gra natychmiast wytwarza elektryzującą atmosferę, napięcie i emocje!

Autor Matt Leacock
Ilustracje C.B. Canga
Tłumaczenie Krzysztof Kurek
Skład edycji polskiej Michał Oracz
Wydanie polskie:
REBEL Centrum Gier - http://wydawnictwo.rebel.pl

Under license from Gamewright, a division of Ceaco
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
United States of America
jester@gamewright.com
www.gamewright.com

Instrucitons pl.indd 8 2011-07-22 18:58:12