



SPIRIT ISLAND

ROZDZIAŁ 1

ZIEMIA

R. ERIC REUSS



SPIS TREŚCI

Najeźdźcy ogoławają krainy, żarłocznie konsumując wszystko, co znajdują na swej drodze, aby mogli się dalej rozwijać. Gdy sieć życia zostaje przerwana, nawet ci bardziej niszczycielscy z nas ulegną. Trzy rzeczy mogą nam jednak pomóc przetrwać.

Pierwszą z nich jest nasza wola, nasza determinacja, nasz sprzeciw, nasza nieugiętość. Na naszych barkach spoczywa mądrość wielu pokoleń, która napędza nas nadzieją i inspirowanie do działania. Wykazując nieugiętą siłę woli, możemy sprawić, że nasze sny staną się rzeczywistością.

Drugą jest ziemia. Sprawiamy, że staje się śmiertelnie niebezpieczna, przekształcając ją w jałowe pustkowia. Okalamy ją całunem grozy, skrywamy przed wzrokiem śmiertelników, utrwalamy w czasie niczym w bursztynie. Wzywamy żyjące na niej bestie, roje, trucizny i inne niebezpieczeństwa.

Trzecią stanowią Dahanie, którzy nawet w tym momencie toczą tysiące małych potyczek z Najeźdźcami. Ubierają w czyny nasz gniew. Gromadzą się w obronie swoich najbliższych, stawiając opór na sposoby, które niekiedy ledwie dostrzegamy. Co prawda niektórzy mogą nadal współpracować z Najeźdźcami, ale nie obawiamy się już dłużej Trzeciego Osądu. Przynajmniej tak zapewniamy nas Rozmawiający z Duchami. W zamian będziemy im pomagać, chroniąc wioski Dahan na tyle, na ile jesteśmy w stanie.

Nie poddawajmy się.

Wstęp	3
 Komponenty	4
 Nowe komponenty	6
Plansze Wyspy	6
Zmiany w Przygotowaniu gry	6
Znaczniki Zarośli i Szponów	7
Znaczniki Pustkowi	8
Znaczniki Źródeł Mocy	8
Karty Aspektów	9
„Wciąż Witalne” karty Zarazy	9
Karty przypominające o trwałych efektach	9
 Nowe zasady	10
Izolacja	10
Akcje	10
Nadwyżkowe albo brakujące karty Najeźdźców	11
Duchy	11
Wydarzenia	12
Wydarzenia Wyboru	13
 Nowe pojęcia	14
„Nie Uczestniczy w Dewastacji”	14
Źródłowa kraina	14
Uznawanie jednych komponentów jako innych	14
Witalność i Obrażenia	15
Ocaleni od Zniszczenia	15
 Warianty Rozgrywki	16
Układy Wyspy	16
Archipelagi (wiele mniejszych wysp)	17
Dodatkowa plansza Wyspy (większe wyspy)	18
Łączenie dwóch Przeciwników	19
Rozgrzywka bez Wydarzeń	20
Rozgrzywka z mniejszą liczbą (albo bez) znaczników	21
Opcja po zakończeniu rozgrywki: zmiana nazw Duchów	21
 Przeciwnicy	22
Carstwo Moskiewskie: Piotr Romanow	22
Monarchia Habsburgów: Cesarz Józef I	22
 Aneks	24
Dodatek: opis Akcji	24
Dodatek: Uściślenia	28
Opracowanie	33
Słownik pojęć	34

GRAJĄC Z TYM ROZSZERZENIEM

Ta instrukcja zawiera zasady rozszerzenia *Rozdarta Ziemia* oraz zasady wcześniejszego rozszerzenia, *Zarośla i Szpony*. Zasady, które pochodzą z rozszerzenia *Zarośla i Szpony*, są zawarte w szarych ramkach z symbolem tego rozszerzenia: . Jeśli poznaliście już zasady *Zarośla i Szponów*, możecie pominąć te fragmenty. Jeśli nie graliście jeszcze z rozszerzeniem *Zarośla i Szpony*, możecie pominąć te fragmenty i wszystkie materiały odnoszące się do tego rozszerzenia (zobaczcie poniżej) albo zapoznać się z całością i spróbować przyswoić wiedzę z dwóch rozszerzeń jednocześnie.

Zdecydowanie zalecamy rozegranie przynajmniej kilku partii w grę podstawową przed dodaniem komponentów z tego rozszerzenia, **zwłaszcza** tych wykorzystujących zasady *Zarośla i Szponów*. Aby to ułatwić, komponenty oznaczone są jednym z trzech symboli odzwierciedlających, ile nowych zasad jest wprowadzanych podczas rozgrywki z nimi:



Symbol **uśpionego wulkanu** na komponentcie oznacza, że wystarczy wam jedynie znajomość zasad gry podstawowej, by móc go włączyć do rozgrywki. Treść może odnosić się do Wydarzeń, ale jeśli gracie bez Wydarzeń, po prostu pomijajcie te fragmenty. Zasady mogą wykorzystywać komponenty z rozszerzenia *Rozdarta Ziemia*, takie jak znaczniki *Źródła Mocy*, ale najpierw dokładnie wyjaśnię wam, jak z nich korzystać. Możecie używać tych komponentów bez dalszego zapoznawania się z tą instrukcją, poza kilkoma przypadkami, gdy będzie to niezbędne, jak w przypadku „Akcji” na stronie 10, czy zapoznania się z „Dodatkim: Uściślenia” na stronie 28. Komponenty, które zawierają ten symbol:

- Przeciwnik: *Monarchia Habsburgów*
- Karty Zarazy: *Wszystko Marnieje*, *Moc Deprawuje Ducha*, *Zapomniane Ziemie Niszczęją*
- Scenariusze: *Przywołanie Żywiółów*, *Wielka Rzeką*
- Duchy: *Odłamki Dni Rozdzierające Niebo*, *Zmienne Echo Wieczności*, *Całun Bezszelestnej Mgły*, *Poszukujące Światło Gwiazd*



Symbol **dymiącego wulkanu** na komponentcie oznacza, że wystarczy wam jedynie pojęcia i objaśnienia zawarte w tym rozszerzeniu, które nie pochodzą z rozszerzenia *Zarośla i Szpony*. Zapoznajcie się z odpowiednimi fragmentami rozdziałów „Nowe komponenty”, „Nowe zasady” oraz „Nowe pojęcia”, zanim wprowadzicie te komponenty do gry. Komponenty, które zawierają ten symbol:

- Karty Aspektów: *Sięgający*, *Porywista*, *Słoneczna*, *Odporny*
- Karty Zarazy: *Kraina Odpowiednia Dla Najeźdźców*, *Powolny Rozpad Wytrzymałej Ziemi*
- Plansze Wyspy: E, F
- Scenariusz: *Podła Grabież*
- Duch: *Niewzruszony Opór Skały*



Symbol **aktywnego wulkanu** na komponentcie oznacza, że powiązany jest on z rozszerzeniem *Zarośla i Szpony* (możliwe, że również z tym rozszerzeniem). **Posiadacie wszystko, czego potrzebujecie, by wprowadzić te komponenty do rozgrywki** – zasady *Zarośla i Szponów* są zawarte w tej instrukcji, a wszystkie potrzebne znaczniki znajdują się w pudełku. Komponenty, które zawierają ten symbol:

- Przeciwnik: *Carstwo Moskiewskie*
- Karty Aspektów: *Nieobliczalny*, *Pandemonium*
- Karty Zarazy: *Nienaturalny Rozrost*, *Rozwijające się Społeczności* (najlepiej łączyć z Wydarzeniami; zobaczcie strona 20)
- Wszystkie karty Wydarzeń
- Wszystkie karty Mocy*. Wiele nowych kart Mocy wykorzystuje znaczniki , a inne z nich nie korzystają. Jednak wszystkie karty Mocy są zaprojektowane tak, by były włączone do rozgrywki w całości. Jeśli będziecie wybierać, które włączyć do gry, a które nie, możecie zaburzyć balans talii Mocy, sprawiając, że niektóre Duchy mogą stać się mocniejsze, a inne słabsze.
- Wszystkie pozostałe Duchy

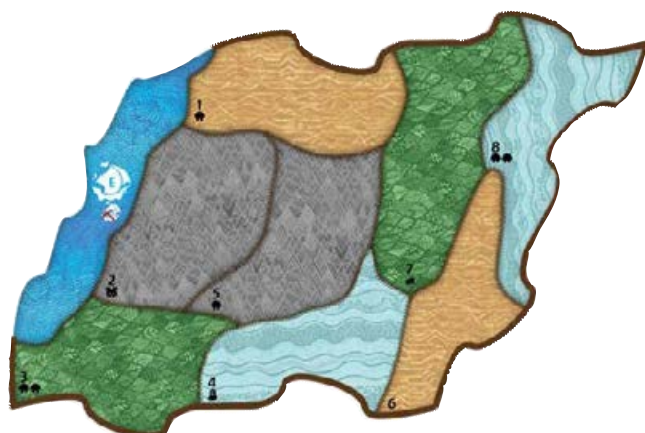
***Karta Większej Mocy *Morskie Potwory*, pochodząca z rozszerzenia *Zarośla i Szpony*, została zaktualizowana, by rozwiązać problem z balansem Ducha *Jednomysłność Istnień*. Jeśli posiadacie egzemplarz *Zarośla i Szponów*, podmieńcie tę kartę na tę z tego rozszerzenia. Jeśli nie posiadacie tego rozszerzenia, zostawcie tę kartę w pudełku.**

WARIANTY ROZGRYWKI

W tej instrukcji znajdziecie rozdział dotyczący Wariantów Rozgrywki (strona 16), które są alternatywnymi sposobami Przygotowania gry niewymagającymi dodatkowych komponentów. Przykładowo: rozgrywka bez talii Wydarzeń albo łączenie dwóch Przeciwników. Dzięki nowym układom plansz Wyspy czeka na was również wiele wyzwań, jak na przykład: rozdzielając plansze stworzycie archipelag, albo wykorzystacie podczas rozgrywki większą liczbę plansz, których krainy będziecie musieli również chronić. Pamiętajcie, że te wyzwania są całkowicie opcjonalne!

KOMPONENTY

2 PLANSZE WYSPY



10 PLANSZ DUCHÓW



6 KART POMOCY



18 WIOSEK DAHAN



35 ZNACZNIKÓW BESTII



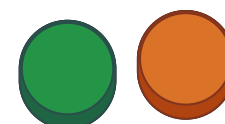
30 ZNACZNIKÓW CHOROBY



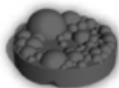
24 ZNACZNIKI ENERGII
(18 Z NOMINAŁEM 1)
(6 Z NOMINAŁEM 3)



26 ŻETONÓW OBECNOŚCI
(PO 13 W DWÓCH KOLORACH)



24 ZNACZNIKI ZARAŻY



22 ZNACZNIKI DZICZY



22 ZNACZNIKI KONFLIKTU



28 ZNACZNIKÓW SCENARIUSZY (11 NUMEROWANYCH, 17 PUSTYCH)



6 ZNACZNIKÓW JEDNORAZOWYCH ZDOLNOŚCI (OBRONA) (PO 3 W DWÓCH KOŁORACH)



25 ODKRYWCÓW



25 ZNACZNIKÓW PUSTKOWI



16 ZNACZNIKÓW STRACHU



18 ZNACZNIKÓW JEDNORAZOWYCH ZDOLNOŚCI (IZOLACJA)



16 OSAD



10 MIAST



4 ZNACZNIKI PRZECIWNIKÓW



64 ZNACZNIKI ŹRÓDEŁ MOCY (PO 8 KAŻDEGO)



6 KART STRACHU



7 KART ZARAŻY



6 KART ASPEKTÓW



30 KART WYDARZEŃ



24 KARTY WIĘKSZYCH MOCY



33 KARTY POMNIEJSZYCH MOCY



41 KART UNIKALNYCH MOCY



W TYM NOWA WERSJA KARTY
MORSKIE POTWORY (ZOBACZCIE STRONA 3)

2 PLANSZE PRZECIWNIKÓW



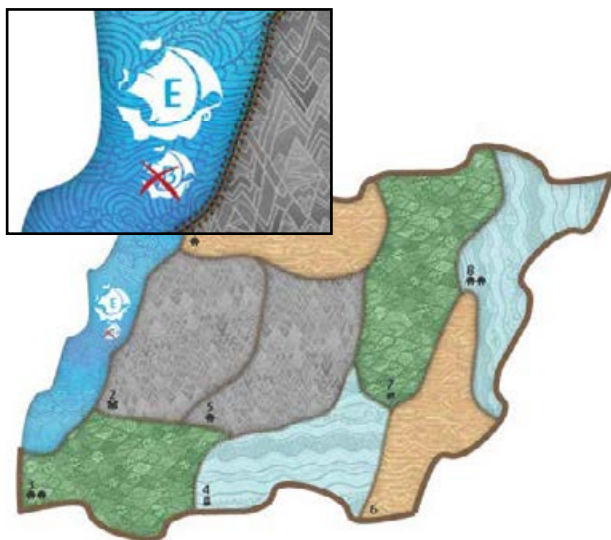
3 PLANSZE SCENARIUSZY



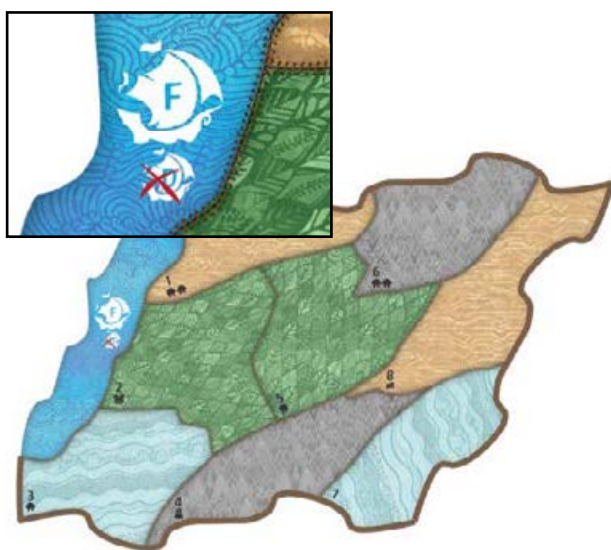
8 KART PRZYPOMIENIEN



PLANSZA WYSPY E



PLANSZA WYSPY F



PLANSZE WYSPY

To rozszerzenie zawiera dwie dodatkowe plansze Wyspy, które zwiększają regrywalność oraz umożliwiają rozgrywkę do 6 graczy. Poniżej oznaczenia literowego nowych plansz znajduje się przekreślona litera: na planszy E przekreślono B, a na planszy F przekreślono D. Rekomendujemy, abyście nie wykorzystywali kombinacji tych plansz podczas rozgrywek wykorzystujących 4 i mniej plansz Wyspy. W przeciwnym razie może to sprawić, że niektóre typy terenów będą lepsze (te, które rozpoczynają bez / / od innych, co może wpłynąć na zmienny poziom trudności, zależny od dobranych kart Najeźdźców. Jeśli potencjalne wahania poziomu trudności są dla was niestraszne, a bardziej zależy wam na zróżnicowaniu terenów, zignorujcie to ostrzeżenie i korzystajcie z dowolnych plansz (zobaczcie standardowe układy Wyspy dla 5-6 graczy na stronie 16).

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

- Umieśćcie znaczniki Bestii , Dzikich , Choroby , Konflikty oraz Pustkowi w pobliżu Wyspy, tworząc z nich zasoby ogólne.
- Potasujcie talię Wydarzeń i połóżcie ją obok planszy Najeźdźców. Używanie karty Zarazy jest teraz obowiązkowe, a nie opcjonalne (talia Wydarzeń jest zależna od niej).
- Przygotowując grę, połóżcie po 1 oraz 1 na każdej z plansz Wyspy. Znacznik umieśćcie w krainie z najniższym numerem bez nadrukowanych symboli odnoszących się do Przygotowania gry. Znacznik w krainie #2 (z).

STARTOWE ZNACZNIKI BESTII I CHOROBY



STARTOWA OBECNOŚĆ NA PLANSZACH TEMATYCZNYCH

Może się zdarzyć, że instrukcje Przygotowania gry dla Ducha nie pasują do wszystkich 6 tematycznych plansz, nie tyle pod kątem niejednoznaczności (wtedy to ty decydujesz), ale np. „połóż 1 na swojej planszy startowej w krainie z ” na planszy, na której nie ma w ogóle lub „połóż 1 na typie terenu A przyległym do typu terenu B”, gdy na planszy nie występuje taka kombinacja. W takim przypadku możesz albo nie wybierać tej planszy jako startowej dla swojego Ducha, albo podążać za instrukcjami na tyle, na ile jesteś w stanie – jeśli instrukcje mówią by położyć , zrób to wybierając dowolną krainę, jeśli żadna nie spełnia wymogów.

Plansze Tematyczne: zamiast umieszczać pojedyncze znaczniki oraz na każdej z plansz, umieśćcie znaczniki zgodnie z symbolami nadrukowanymi na planszach.

PUSTKOWIA NA TEMATYCZNYCH PLANSZACH

Tematyczne plansze z gry podstawowej nie zawierają symboli Pustkowi. Jeśli gracze na tematycznych planszach z wykorzystaniem znaczników , dodajcie w każdej z wymienionych krain:

- Północno-Zachodnia plansza, kraina 7, 1
- Zachodnia plansza, kraina 9, 2
- Wschodnia plansza, kraina 6, 1

ZNACZNIKI ZAROŚLI I SZPONÓW

To rozszerzenie wykorzystuje znaczniki, które reprezentują niebezpieczeństwa i zagrożenia utrudniające życie Najeźdźców. Znaczniki Bestii, Dzikich i Choroby są dodawane w krainach, natomiast znaczniki Konflikty są dodawane do konkretnych Najeźdźców. Nie ma limitu liczby znaczników w krainie ani liczby znaczników Konflikty przypisanych do Najeźdźcy.

BESTIE

Znaczniki Bestii reprezentują wszelkiego rodzaju dzikie bestie, które licznie występują na Wyspie i stanowią duże zagrożenie dla Najeźdźców (Dahanie wiedzą, jak ich unikać lub przepędzać, by ograniczyć swoje straty). Są nieprzewidywalnymi sojusznikami, którzy są bardziej skłonni do atakowania Odkrywców niż Osad czy Miast.

Znaczniki Bestii nie mają żadnego dodatkowego efektu. Wiele Mocy, które dodają , posiada dodatkową zdolność dotyczącą krain z , wiele kart Wydarzeń dotyczy znaczników .

DZICZ

Znaczniki Dzikich reprezentują krainy, których Eksploracja jest bardzo groźna. Rośliny wyglądające na jadalne, ale w rzeczywistości trujące. Trudności ze znalezieniem wody pitnej. Bardzo niebezpieczne trakty. Kiedy Odkrywczy poznają te zagrożenia, starają się je w przyszłości omijać.

Kiedy Najeźdźcy mieliby Eksplorować krainę z , zamiast tego Usunąć jedną  z tej krainy.

CHOROBA

Znaczniki Choroby reprezentują przeróżne dolegliwości i ogólnie zły stan zdrowia. Redukują one populację: czasami gwałtownie, ale częściej poprzez hamowanie rozwoju Najeźdźców. Choroba jest również niebezpieczna dla Dahan - nie w niszczyielski sposób, jak to miało miejsce w historii (dzięki ich bliskiej relacji z Duchami i ich uzdrawiającej Mocą), ale niektóre Wydarzenia związane ze Znacznikami  mogą zaszkodzić również Dahanom.

Kiedy Najeźdźcy mieliby Budować w krainie z , zamiast tego Usunąć jedną  z tej krainy.

KONFLIKT

Znaczniki Konflikty reprezentują wewnętrzną niezgodę i zamieszanie w szeregach Najeźdźców. Podczas takich burzliwych i niepewnych czasów, pola uprawne pozostają zaniedbane, gospodarstwa nie rozwijają się, a walka z Dahanami schodzi na drugi plan.

W przeciwieństwie do trzech pozostałych rodzajów znaczników, Konflikt jest dodawany do konkretnego Najeźdźcy, nie do krainy. Kiedy dodajecie Konflikt w określonej krainie, wybieracie, któremu Najeźdźcy w tej krainie go przydzielacie i kładziecie go pod jego figurką (jeśli w krainie nie znajdują się Najeźdźcy, nie można dodać w niej Konflikty).

Za każdym razem, kiedy Najeźdźcy zadają Obrażenia Dahanom i/ albo krainie, każdy atakujący Najeźdźca z dowolną liczbą  zadaje dokładnie 0 Obrażeń i Usuwa jeden . Użycie  jest obowiązkowe, nie możecie pozostawić go na później, nawet jeśli Najeźdźcy już zadają 0 Obrażeń np. dzięki Obronie. Jeśli Najeźdźca zadaje Obrażenia jednocześnie kilku celom (tak jak podczas Dewastacji),  wpływa na nie wszystkie. Jeśli Najeźdźcy zadają Obrażenia innym Najeźdźcom, Konflikt nie ma efektu i nie zostaje Usunięty.

Przypomnienie: nawet jeśli Obrażenia są zredukowane do 0 (dzięki Obronie i/ albo Konfliktowi), Dahanie wciąż kontratakują! Jedynie jeśli coś anuluje albo pomija Akcję Dewastacji, wtedy Dahanie pozostają bierni wobec Najeźdźców.

Jeśli Najeźdźca, do którego został przydzielony Konflikt, się porusza, Konflikt podąża za nim. Jeśli jest Usunięty lub Zniszczony, zwróćcie znacznik Konflikty do zasobów ogólnych. Jeśli zostaje zamieniony innym Najeźdźcą, Konflikt pozostaje, ale jeśli zostaje zamieniony czymś innym, jak znacznikiem Bestii czy Wioską Dahan - Konflikt znika.

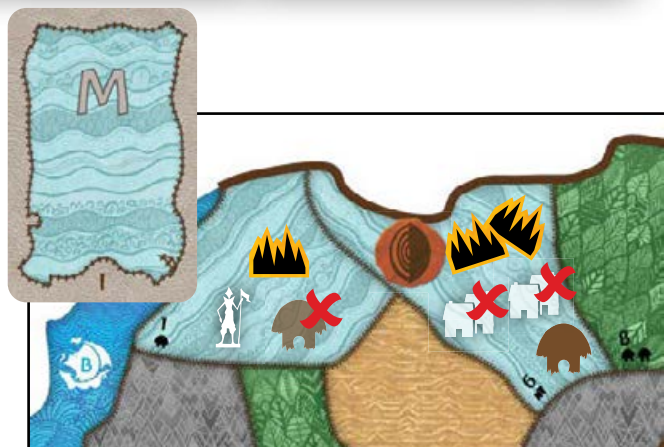


KOLEJNOŚĆ OBRAŻEŃ PODCZAS DEWASTACJI

(zmiana w stosunku do istniejących zasad)

1. Dodajcie do siebie Obrażenia od każdego Najeźdźcy. Indywidualne modyfikatory Obrażeń Najeźdźców - jak  - rozpatrzyć w tym momencie. Usunąć po 1  każdemu Najeźdźcy, który jakiś posiada.
2. Jeśli Najeźdźcy zadają 1 lub więcej Obrażeń, zwiększcie je o modyfikatory nałożone na krainę.
3. Pomniejszcie Obrażenia o Obronę krainy.
4. Równocześnie:
 - a. Przydzielcie te Obrażenia krainie.
 - b. Przydzielcie te Obrażenia  w krainie. Jeśli 1 lub więcej Obrażeń jest zadanych , przydzielcie +1 Obrażenie za każdy znacznik  w tej krainie.
5. , które przetrwały, kontratakują, zadając Obrażenia Najeźdźcom (wszelkie modyfikatory zastosować w tej samej kolejności jak powyżej). Jeśli 1 lub więcej Obrażeń jest zadanych Najeźdźcom, przydzielcie +1 Obrażenie za każdy znacznik  w tej krainie.

NOWE KOMPONENTY



W tym przykładzie Dewastacja ma miejsce na Mokrądlach, w których znajdują się znaczniki Pustkowi.

- W krainie #1 Odkrywca zadaje 1 Obrażenie krainie, a więc nie dodajecie znacznika Zarazy. Odkrywca zadaje 1 Obrażenie Dahanom oraz dodatkowe 1 Obrażenie, co sprawia, że wioska Dahan zostaje Zniszczona.
- Kraina #6 jest chroniona Obroną 4. Obrażenia pochodzące od 2 Osad są całkowicie zredukowane przez tę Obronę, a więc nie dodajecie znacznika Zarazy. Ponieważ Dahanie nie otrzymali żadnych Obrażeń (Obrona 4), to dodatkowe Obrażenia pochodzące ze znaczników Pustkowi nie są dodawane. Następnie Dahanie kontratakują, zadając 2 Obrażenia oraz dodatkowe 2 Obrażenia pochodzące ze znaczników Pustkowi. W wyniku tego obie Osady zostają Zniszczone.



Zatrzymany Przepływ Świeżej Wody jest przykładem Mocy, której działanie wymaga zastosowania efektu znaczników Pustkowi.

W Dżungli albo na Mokrądlach: 1 Obrażenie dla Osady albo Miasta oraz jedno dodatkowe Obrażenie dla tego samego celu za każdy znacznik Pustkowi w tej krainie.

W Górach albo na Piaskach: 1 Obrażenie dla każdej Osady oraz Miasta oraz jedno dodatkowe Obrażenie za każdy znacznik Pustkowi w tej krainie, które może zostać dowolnie rozdzielone pomiędzy tymi Osadami i Miastami.

Jeśli Obrażenia pojedynczego Najeźdźcy są zwiększone, a posiada on znacznik Konflikty, to Konflikt rozpatrywany jest później, niwelując te dodatkowe Obrażenia. W przypadku, gdy całkowita liczba Obrażeń jest zwiększona (np. dzięki karcie Wydarzenia *Narastająca Agresja*), to dzieje się to po rozpatrzeniu Konflikty, o ile Najeźdźcy zadali przynajmniej 1 Obrażenie (przed rozpatrzeniem Obrony), w przeciwnym razie nie ma Obrażeń, które mogłyby zostać zwiększone.

Jeśli każdy pojedynczy Najeźdźca w krainie zadaje 0 Obrażeń (najczęściej w wyniku działania , ale Moce takie jak *Mesmeryczny Spokój* mogą również do tego doprowadzić), to nie może on zadać więcej Obrażeń w wyniku Wydarzeń takich jak *Zaangażowanie Społeczne*.

ZNACZNIKI PUSTKOWI

Pustkowie są krainami nieprzyjawnymi dla człowieka. Mogą być jałowe i wymarłe albo bujne i zarośnięte, a przy tym zabójcze, przeklęte. W żaden sposób nie wpływają na Duchy, ale są zagrożeniem dla Najeźdźców oraz Dahan, co w języku gry oznacza: więcej Obrażeń. Tak jak znaczniki Bestii, Dzikich oraz Choroby, znaczniki Pustkowi dodawane są w krainie.



Każde  zwiększają Obrażenia zadawane Najeźdźcom o 1 oraz zwiększają zadawane Obrażenia Dahanom o 1. Obrażenia zadawane w wyniku Pustkowi są obowiązkowe i zostają zadawane dokładnie jeden raz na Akcję (zobaczcie Akcje, strona 10). Oznacza to np., że jeśli pojedyncza Moc zadaje wielokrotnie Obrażenia, Duch decyduje, kiedy zastosować efekt Pustkowi.

SZCZEGÓŁY:

- Ograniczenia co do rodzaju komponentu, który ma otrzymać Obrażenia (np. „1 Obrażenie dla / ”) również dotyczą dodatkowych Obrażeń pochodzących ze znaczników .
- Jeśli Obrażenia są zredukowane do 0, np. dzięki Mocom Obrony, które chronią Dahan, to znaczniki  są ignorowane.
- Jeśli Obrażenia Mocy są ograniczone górnym limitem, to dodatkowe Obrażenia od znaczników  nie mogą sprawić przekroczenia tej wartości maksymalnej.
- Akcje zadające Obrażenia „każdemu Najeźdźcy” lub „każdej Wiosce Dahan” w krainie **nie otrzymują** dodatkowych Obrażeń dla każdego komponentu, a wyłącznie 1 Obrażenie za każdy znacznik ! Wy decydujecie, jak je przydzielić.
- Akcje zadające Obrażenia w wielu krainach, zadają dodatkowe Obrażenia dla każdej krainy z osobna, w zależności od tego, ile znaczników  znajduje się w tej krainie.
- Znaczniki  jedynie zwiększają Obrażenia, nie zmieniają działania efektów Zniszczenia.
- Znaczniki  są aktywne od momentu dodania ich na planszę, a więc Moc, która dodaje 1 , a następnie zadaje Obrażenia, zyskuje dodatkowe Obrażenie dzięki temu znacznikowi  (oraz za wszystkie pozostałe znaczniki , które już się znajdowały w tej krainie).

Znaczniki  pozostają na planszy, dopóki działanie jakiegoś efektu wprost nie nakaze, by je Usunąć. Stanowią ponure przypomnienie o stratach poniesionych przez Dahan w wyniku walk.

ZNACZNIKI ŹRÓDEŁ MOCY

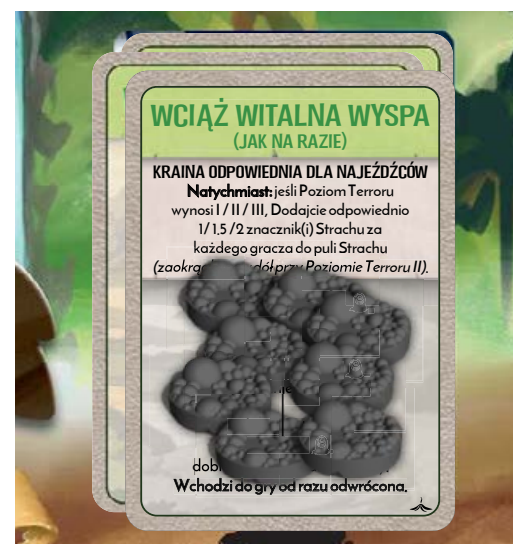
Znaczniki te w głównej mierze zostały stworzone dla waszej wygody. Dzięki nim możecie śledzić Źródła Mocy pochodzące z nietypowych efektów.

Jednakże są one też wykorzystywane w inny sposób przez dwa Duchy oraz jeden Scenariusz. Te przypadki opisane są w ich zasadach działania. Znaczniki Źródeł Mocy nie są ograniczone liczbą dostępnych komponentów.

KARTY ASPEKTÓW

Karty Aspektów pozwalają na odkrycie nowych możliwości znanych już Duchów, przedstawiając dany aspekt natury Ducha w wyraźniejszy lub inny sposób. W tym rozszerzeniu znajdują się Aspekty dla czterech Duchów z gry podstawowej o najniższym poziomie złożoności.

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



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

„WCIAŻ WITALNE” KARTY ZARAZY

Dwie z nowych kart Zarazy posiadają na odwrocie dość małą pulę Zarazy oraz tytuł „Wciąż Witalna Wyspa”. Gdy pula Zarazy z tej strony karty się wyczerpie, **nie przegrywacie gry**, a zamiast tego podążacie za instrukcjami opisanymi na tej karcie. Dobieracie nową kartę Zarazy od razu kładąc ją jej drugą stroną ku górze (może to być „Zarażona Wyspa” ale również „Wciąż Witalna Wyspa”).

ZMIANA W PRZYGOTOWANIU GRY DLA KARTY ZARAZY

Ze względu na to, że podczas rozgrywki możecie potrzebować więcej niż jednej karty Zarazy, przetasujcie i połóżcie talię kart Zarazy na miejscu Zarazy. Wierzchnia karta tej talii jest waszą początkową kartą Zarazy. Jeżeli będziecie potrzebować kolejnej, po prostu wykorzystajcie następną kartę z talii.

KARTY PRZYPOMINAJĄCE O TRWAŁYCH EFEKTACH

Wiele Przeciwników, Wydarzeń, Większych Mocy oraz wariantów rozgrywki wprowadza efekt trwający do końca rozgrywki. Małe karty Przypomnień, które możecie położyć obok planszy, powstały po to, by wam o tym przypominać. Karty o czerwonym tle związane są z wariantami rozgrywki lub Przeciwnikami wybranymi podczas Przygotowania gry. Karty o żółtym tle związane są z ogólnymi efektami, których działanie rozpoczyna się w trakcie rozgrywki.



Jeśli nie jesteście fanami trwałych efektów, możecie usunąć karty Wydarzeń oraz karty Większych Mocy wspomniane na małych kartach Przypomnień, co będzie miało niewielki wpływ na balans rozgrywki.

Karty Przypomnień, które wchodzi w skład talii (np. dzięki *Monarchii Habsburgów* na poziomie 5 i wyżej lub grając bez Wydarzeń) **nie są uważane** za karty Najeźdźców. Znajdują się tam dla was, w celu przypomnienia wam o rzeczach mających miejsce w konkretnych momentach. Efekty oddziałujące na talię Najeźdźców ignorują karty Przypomnień, nie zmieniajcie ich położenia. Położenie karty Przypomnienia w talii Najeźdźców może być zmienione jedynie poprzez dodanie lub usunięcie karty z wierzchu talii, w każdym innym przypadku jest stałe.

ZARAZA JEST NIEOGRANICZONA

Liczba znaczników  nie jest ograniczona liczbą dostępnych komponentów. W rzadkim przypadku, gdy zabraknie wam znaczników, wykorzystajcie znaczniki Energii albo komponenty innej gry, w celu oznaczenia dodatkowej  (podobnie jak w przypadku oznaczenia dodatkowych Najeźdźców).

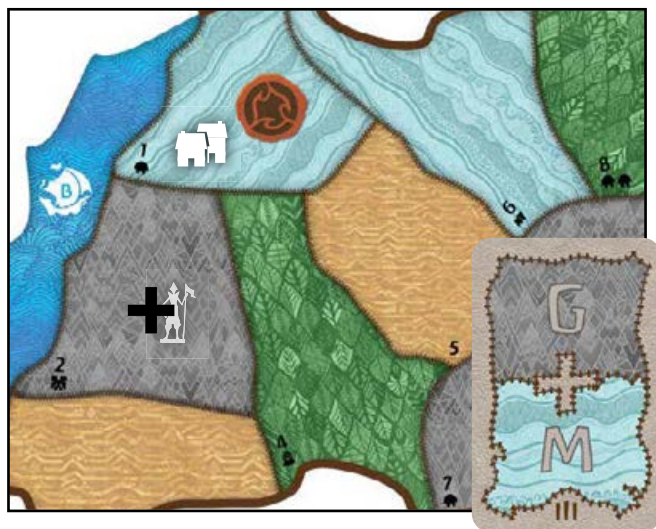
WYBÓR KART ZARAZY

Karty Zarazy mają za zadanie wprowadzić niepewność dotyczącą zarówno liczby znaczników  dostępnych po odwróceniu karty, oraz jaki zwrot akcji w związku z tym nastąpi. Nie jest istotne, czy korzystacie ze wszystkich dostępnych kart Zarazy podczas tworzenia talii kart Zarazy. Jeżeli jakieś karty nie przypadły wam do gustu, po prostu odłóżcie je do pudełka (nie niszczone ich! To nie jest gra typu Legacy, może kiedyś jednak te karty polubicie).

NOWE ZASADY



STRONA ZNACZNIKÓW JEDNORAZOWYCH EFEKTÓW OZNACZAJĄCA IZOLACJĘ KRAINY



W tym przykładzie Eksploracja ma miejsce w Górach oraz na Mokradłach. Kraina #1 jest Izolowana.

- W krainie #1 nie dochodzi do Eksploracji, ponieważ jest Izolowana.
- W krainie #2 dochodzi do Eksploracji, ponieważ jest przyległa do Oceanu.
- W krainach #6 oraz #7 nie dochodzi do Eksploracji ponieważ nie są przyległe do źródła Odkrywców (Osada w krainie #1, która jest przyległa do krainy #6 nie może stanowić źródła Odkrywców, ponieważ kraina z Osadą jest Izolowana).

UŻYTECZNOŚĆ IZOLACJI

W przeciwieństwie do pomijania Budowy oraz Dewastacji, Izolacja nie jest silnym efektem, ponieważ nie wiecie, które krainy będą Eksplorowane przez Najeźdźców. Czasami macie pewność co do miejsca, gdzie ją wykorzystać, np. duży zbiór krain, które mogą być Eksplorowane tylko z jednej przyległej do nich krainy z  lub jeśli zasady Przeciwnika w przewidywalny sposób przesuwają Najeźdźców (*Monarchia Habsburgów*) lub zależą od przylegania (*Królestwo Anglii*). Jednak znacznie częściej możecie jedynie zgadywać, którą krainę najkorzystniej będzie Izolować. Pamiętajcie, że Moce umożliwiające Izolację, często posiadają też inne efekty.

IZOLACJA OCEANU

Jeśli obszary Oceanu są grywalną częścią planszy (*Wpływ Oceanu* - Specjalna Zasada), Izolowanie Oceanu nie ma wpływu na to, czy krainy do niego przyległe są Nadbrzeżnymi, ale nie może być wtedy źródłem .

IZOLACJA

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

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

SZCZEGÓŁY:

- Izolacja **nie wpływa** na Rozprzestrzenianie Zarazy. Zaraza nie jest jednym ze znaczników Najeźdźców, a więc Izolacja jej nie dotyczy (tłumacząc to tematycznie: przeszkody uniemożliwiające ludziom przemieszczanie się nie mają wpływu na rozprzestrzenianie się szkód w ekosystemie).
- Izolacja **nie zmienia tego czy dana kraina jest krainą Nadbrzeżną**, czy też nie („Nadbrzeżna” określa przyleganie krainy do Oceanu. Zmiany zasad sąsiedowności dotyczące Najeźdźców nie mają na to wpływu).
- Podobnie jak wszystkie inne zdolności, które trwale nie wpływają na sytuację na planszy, **Izolacja trwa tylko jedną rundę**.
- Jeśli chcecie, możecie uznać (na potrzeby działań związanych z Najeźdźcami), że dana kraina nie jest Izolowana od dowolnych przyległych do niej krain.

AKCJE

W niniejszym rozszerzeniu wprowadzamy bardziej doprecyzowane określenia, które będą obowiązywać w grze. Znaczniki Pustkowi, Poziom 2. Carstwa Moskiewskiego oraz inne zasady określające, że coś powinniście wykonać „raz na Akcję”, „pierwszy raz podczas Akcji” lub „po (jakiejś Akcji, która wykonuje daną rzecz)”.

Akcja stanowi grupę efektów gry, które łączą się ze sobą. **Poniżej wymieniliśmy najczęściej używane Akcje:**

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

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

Dzięki temu doprecyzowujemy wszelkie zwroty „zdolności” i „efekty” (a także określenie zawarte na karcie Większej Mocy *Zemsta Umarłych* z gry podstawowej: „Po każdej Mocy Niszczącej...”.) występujące w grze podstawowej. Nie ma to na celu zmiany czegokolwiek w zasadach gry podstawowej czy rozszerzenia Zarośla i Szpony, ale ma kluczowe znaczenie dla karty Mocy *Zemsta Umarłych* (zobaczcie informację na marginesie na stronie 25). Więcej wyczerpujących informacji znajdziecie w „Dodatku: Opis Akcji”, rozpoczynającym się na stronie 24.

AKCJE NAJEŹDŹCÓW

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

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

NADWYŻKOWE ALBO BRAKUJĄCE KARTY NAJEŹDZCÓW

Niektóre z kart Strachu czy Wydarzeń mogą zmienić zwykłą, uporządkowaną kolejność kart Najeżdźców na planszy Najeżdźców, powodując, że na pojedynczym polu może się znaleźć wiele kart albo żadna karta.

Jeśli żadna karta nie znajduje się na polu, to pomijacie odpowiadający jej krok podczas Fazy Najeżdźców, ponieważ nie ma karty, którą należałoby rozpatrzeć.

Jeśli na polu znajduje się więcej niż jedna karta, to podczas odpowiadającego im kroku podczas Fazy Najeżdźców, rozpatrujecie każdą kartę oddzielnie. Jeśli kolejność ma znaczenie (np. wielokrotna Budowa w rozgrywce przeciwko *Królestwu Anglii* na Poziomie 2), kartą, która zostanie rozpatrzona jako pierwsza, jest ta na samym spodzie. Jeśli Eksploracji przypadnie więcej niż jedna karta, odkrywajcie je po kolei i w pełni rozpatrujecie (włączając wszelkie ) zanim odkryjecie kolejną kartę.

Podczas awansowania kart Najeżdźców wszystkie karty znajdujące się na jednym polu Akcji są przesuwane razem (zobaczcie poniżej). Jeśli więc macie dwie karty na polu Budowy w tej rundzie, będziecie mieć dwie Dewastacje w następnej rundzie.



POMINIĘCIE AKCJI NAJEŹDZCÓW

Niektóre karty Mocy mówią o tym, że możecie „pominąć jedną Akcję Najeżdźców” w wybranej krainie. Nie musicie wybierać od razu, którą Akcję chcecie w ten sposób pominąć. Możecie to zrobić w momencie, kiedy Akcja miałaby zostać rozpatrywana.

DUCHY

WIELOKROTNY WYBÓR SEKCJI ROZWOJU

Duchy posiadające na swojej planszy „Rozwój (Wybierz X)” mogą wybrać wskazaną liczbę sekcji Rozwoju, w dowolnej kolejności, jednakże nie mogą wybrać tej samej sekcji Rozwoju dwukrotnie w jednej turze. Muszą również w pełni rozpatrzeć jedną sekcję, zanim przejdą do kolejnej.

ROZWÓJ KOSZTUJĄCY ENERGIE

Niektóre Duchy posiadają sekcję Rozwoju, która wymaga opłacenia kosztu w Energii, by móc ją wybrać. Jeśli Duch nie posiada wskazanej liczby Energii, to nie może wybrać tej sekcji. Jeśli Duch posiada wielokrotny wybór sekcji Rozwoju, to może wykorzystać do opłacenia takiego kosztu Energię, którą zdobył podczas rozpatrywania poprzedniej sekcji Rozwoju (**Uwaga:** „sekcja Rozwoju” odnosi się do całej grupy symboli, a nie jedynie tego znajdującego się najbardziej z lewej strony).





Unikalna Moc *Przeszłość Powraca* wymaga do jej użycia zarówno dodatkowej Energii jak i jednostek Czasu (jednostki Czasu są specjalną mechaniką *Odłamków Dni Rozdzierających Niebo*). Za każdym razem, gdy Moc jest używana (również wtedy, gdy jest Powtarzana) jej koszt musi zostać w pełni opłacony. Zawsze możesz zagrać tę kartę jedynie dla jej Źródeł Mocy i nie płacić dodatkowego kosztu, by skorzystać z jej efektu.

ZMIANY W WYDARZENIACH

Wprowadzone zostały dwie zmiany dotyczące Wydarzeń w porównaniu do tego, jak działają one w *Zaroślach i Szponach*:

1. W pierwszej rundzie gry nie rozpatrujcie tekstu na dobranej karcie Wydarzenia. Po dobraniu odłóżcie ją na odpowiedni stos kart odrzuconych. Niektóre Wydarzenia okazały się niezbyt zrównoważone, jak na 1. rundę gry. Kartę dobieracie, by utrzymać m.in. odpowiednie tempo dla francuskiej kolonii plantacyjnej oraz jako utrwalenie tej czynności, by pamiętać o niej podczas każdej następnej Fazy Najeźdźców. Dzięki temu gra stanie się nieznacznie łatwiejsza.
2. Jeśli posiadacie egzemplarz *Zarośli i Szponów*, usuńcie Wydarzenie *Dziwny Obłąd Wśród Bestii*. Wydarzenie to jest wyjątkowo niebalansowane grając przeciwko *Carstwu Moskiewskiemu* oraz grając Duchem *Jednomysłność Istnień*. Możecie zostawić je w grze jeśli nie wykorzystujecie w rozgrywce żadnego z wymienionych komponentów.

ZGROMADŹ I WYPCHNIJ

Gdy Wydarzenie mówi, że „Na każdej planszy: Zgromadźcie...” albo „Na każdej planszy: Wypchnijcie...”, to owe „na każdej planszy” oznacza, że tylko krainy z których Wypychacie albo w których Zgromadzacie muszą znajdować się na różnych planszach.

ROZWÓJ: ZMIANY NA PLANSZY

Niektóre Aspekty oraz nowe Duchy mogą wpłynąć na sytuację na planszy podczas Fazy Duchów w inny sposób, niż dodając albo przenosząc Obecność. Może to wprowadzić u pozostałych graczy wrażenie, że zaczęliście rozpatrywanie swoich Pośpiesznych Mocy. By uniknąć zamieszania, podczas wykonywania tych Akcji możecie poinformować pozostałych graczy o tym, że jest to „Akcja Toru Obecności” albo po prostu „wciąż Rozwój”.

Przypomnienie: opcje Rozwoju (symbole) w ramach jednej sekcji Rozwoju mogą być rozpatrywane w dowolnej kolejności.

MOCE: OBNIŻANIE KOSZTU

Koszt Mocy wyrażony w Energii nigdy nie może zejść poniżej 0, chyba że wyraźnie zaznaczono, że jest to możliwe.

MOCE: DODATKOWY KOSZT

Niektóre Moce posiadają „koszt użycia” podany nad danym efektem. By skorzystać z efektu takiej Mocy, musisz zapłacić wskazany koszt. Jeśli Powtarzasz taką Moc również musisz opłacić go ponownie albo Powtórzenie nie będzie mieć efektu.

Niektóre Moce posiadają zdolności warunkowe z kosztem w Energii wymienionym zaraz obok Źródeł Mocy. Musisz go zapłacić tylko wtedy, gdy zdecydujesz się skorzystać z tej zdolności warunkowej. Możesz zdecydować, by nie opłacać tego dodatkowego kosztu i nie rozpatrywać tej zdolności warunkowej.

Jeśli Powtórzysz taką Moc, możesz zapłacić ten koszt ponownie albo pominąć efekt zdolności warunkowej podczas Powtarzania Mocy.



By użyć drugiej zdolności warunkowej tej Wrodzonej Mocy Wulkanu Wznoszącego się Wysoko, gracz musi dodatkowo ponieść koszt 2 Energii.

BONUSY TORU OBECNOŚCI

Niektóre Duchy posiadają na swoich torach Obecności bonusy inne niż Źródła Mocy czy „Odzyskaj Jedną (kartę)”.

Źródła Mocy czy stałe premie (jak np. „+1 Zasięgu do wszystkiego”) działają trwale i nie mogą zostać „wyłączone”.

Pola dające np. „+2 Energii” albo „Zagraj +1 kartę w tej rundzie” modyfikują przychód Energii albo liczbę kart możliwych do zagrania.

Wszystkie pozostałe bonusy (Odzyskaj Jedną, Przesuń Obecność, Wypchnij Dahan, Zapłać 2 Energii i Pozyskaj kartę Mocy, itp.) stanowią opcjonalne Akcje, które możesz wykonać raz podczas Fazy Duchów w każdej rundzie.

WYDARZENIA

W grze podstawowej Najeźdźcy są przewidywalni, z wyjątkiem tego, którymi krainami będą zainteresowani. W zwykłym świecie, wszystkie żywe istoty – Najeźdźcy, Dahanie czy Dzikie Bestie – działają czasami w nieoczekiwany sposób. Aby to odzwierciedlić, podczas każdej Fazy Najeźdźców, po rozpatrzeniu jakiegokolwiek efektu Zarażonej Wyspy, a przed rozpatrzeniem jakichkolwiek zdobytych kart Strachu, dobierzcie i rozpatrzcie kartę Wydarzenia.

W pierwszej rundzie gry dobierzcie wierzchnią kartę Wydarzenia, ale nie rozpatrujcie jej. Po dobraniu odłóżcie ją na odpowiedni stos kart odrzuconych.

Większość kart przedstawia dwa możliwe Wydarzenia podstawowe, oba negatywne (zobaczcie na marginesie). To, które z nich przeprowadzicie, zależy będzie od:

1. **Witalności Wyspy** (Witalna/Zarażona, według tego co przedstawia karta Zarazy) albo
2. **Poziomu Terroru** (I, II, III), albo
3. **Etapu Najeźdźców** (I, II, III). Obecny Etap wskazuje wierzchnia karta talii Najeźdźców.

Wyjątek: jeśli gracie przeciwko *Królestwu Brandenburgii* i *Prus* na poziomie trudności od 2. w górę, traktujcie wczesną kartę Etapu III tak, jakby była kartą Etapu II.

Większość kart Wydarzeń przedstawia również dwa potencjalnie dobre Wydarzenia:

4. **Wydarzenie Znaczników:** odnosi się do Bestii, Chorób lub Konfliktu.
5. **Wydarzenie Dahan:** Dahanie podejmują działania lub dbają o swoją społeczność.

Tak jak w przypadku innych efektów, podczas rozpatrywania Wydarzeń, jeśli nie określono inaczej:

- Wykonajcie tyle z instrukcji zawartych na karcie, ile możecie, z góry do dołu, pomijając wszystko, co nie dotyczy waszej sytuacji lub jest niemożliwe do zastosowania.
- Efekty, które nie zmieniają komponentów na planszy, trwają tylko do końca bieżącej rundy.
- Komponenty wpływają jedynie na krainę, w której się znajdują, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej, np. jeśli znacznik Dahan powoduje Strach/Obrażenia/Zniszczenie, robi to jedynie w krainie, w której się znajduje.

Gracze podejmują wszystkie niezbędne decyzje. Kiedy jakieś Wydarzenie mówi: „Na każdej planszy: (zróbcie to ALBO to)”, możecie wybrać różnie dla każdej planszy. Dozwolone jest przeczytanie całości treści karty Wydarzenia, zanim podejmiecie jakiekolwiek decyzje, ale nie musicie tego robić, jeśli wasza grupa woli skupić się na jednej rzeczy naraz.

Podobnie jak w przypadku innych efektów, kiedy Wydarzenia zadają Obrażenia, to zadają je jedynie Najeźdźcom (chyba, że wyraźnie zaznaczono inaczej). Niektóre Wydarzenia wpływają na Obrażenia zadawane przez Najeźdźców lub zadają Obrażenia Dahanom (zobaczcie „Witalność i Obrażenia”, strona 15).

WYDARZENIA WYBORU

Jak zobaczycie w przykładzie po prawej stronie, niektóre karty są Wydarzeniami Wyboru. Opisują one sytuację i dają Duchom kilka możliwości działania, które mogą nieść ze sobą różne konsekwencje. Zazwyczaj wybór powinien być wspólną decyzją i gracze muszą dojść do porozumienia przy obraniu swojej ścieżki. Jeśli nie uda się wam dogadać, pierwsza wymieniona opcja jest waszym domyślnym wyborem.

Często jedna z opcji wiąże się z poniesieniem kosztu: zazwyczaj wymaga to tyle Energii, ile wynosi liczba graczy. Koszt jest opłacany wspólnie przez Duchy wedle ich uznania, nie musi być równo pomiędzy nie podzielony. Może też zostać całkowicie pokryty przez jednego gracza.

Jeśli koszt mówi o „Wspomaganiu przez określone Źródło Mocy”, to oznacza, że Duchy mogą:

- Policzyć +1 Energii na pokrycie kosztu za każde wskazane Źródło Mocy, które posiadają w obszarze gry (z zagranych kart Mocy, torów Obecności lub innych efektów).
- Odrzucić jedną lub więcej kart Mocy (z ręki na swój stos kart odrzuconych) ze wskazanym Źródłem Mocy, by policzyć +2 Energii na pokrycie kosztu za każdą odrzuconą w ten sposób kartę.
- Zapomnieć jedną lub więcej kart Mocy (z ręki, kart zagranych lub swojego stosu kart odrzuconych) ze wskazanym Źródłem Mocy, by policzyć +4 Energii na pokrycie kosztu za każdą Zapomnianą kartę.

Karta Mocy może zostać wykorzystana tylko dla jednego z wymienionych bonusów. Jeśli odrzucisz w tym celu kartę, nie możesz jej później Zapomnieć. Ponadto, Zapomniana karta nie dostarcza już Źródła Mocy. Energia, jaką otrzymujesz dzięki „Wspomaganiu przez”, może być wykorzystana jedynie w celu pokrycia kosztu Wydarzenia - nie otrzymujesz fizycznie znaczników Energii!



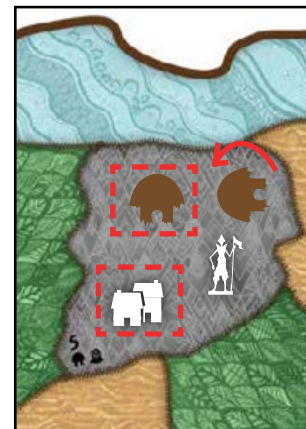
posiadają +1 Witalności.
WYKORZYSTAĆ JE, BY STWORZYĆ POTĘŻNĄ OCHRONĘ
Koszt: 4 Energii za gracza. Wspomagane przez
 • Obrona pochodząca od Duchów jest o 4 niższa w tej rundzie (minimalnie 0).
 • Podczas jednej z przyszłych Faz Duchów, gracze

„NIE UCZESTNICZY W DEWASTACJI”

Najeżdźcy lub Dahanie, którzy „nie uczestniczą w Dewastacji”, są ignorowani podczas kroku Dewastacji oraz Akcji Dewastacji w wybranej krainie. Tym samym nie wpływają na to czy kraina jest Dewastowana, nie zadają ani nie otrzymują Obrażeń podczas Dewastacji, a wszelkie efekty sprawdzające co znajduje się w danej krainie podczas Dewastacji, nie biorą tych komponentów pod uwagę, itd.



Górska kraina przed Dewastacją.



Krok 1.



Krok 2.

W tym przykładzie Dewastacja ma miejsce w Górach. Dzięki Wydarzeniu Tymczasowy Rozejm, 1 Wioska Dahan oraz 1 Osada nie biorą w niej udziału.

Krok 1. Odkrywca zadaje 1 Obrażenie drugiej Wiosce Dahan znajdującej się w tej krainie (by to zaznaczyć obracacie ją „do góry nogami”) oraz zadaje 1 Obrażenie krainie.

Krok 2. Następnie sprowokowana Wioska Dahan kontratakuje i Niszczy Odkrywcę (Obrażenia nie mogą być zadane Osadzie, ponieważ nie uczestniczy ona w Dewastacji).

ŹRÓDŁOWA KRAINA

Podczas korzystania z Mocy, jej **źródłowa** kraina oznacza krainę z twoją Obecnością, z której liczysz Zasięg dla swojej Mocy do wybranej krainy (w wyjątkowych przypadkach może nie zawierać twojej Obecności, jak na przykład dzięki Większej Mocy *Splecione Moce*). Kiedy korzystasz z Mocy o Zasięgu 0, źródłowa kraina jak i wybrana kraina stanowią tę samą krainę.

UZNAWANIE JEDNYCH KOMPONENTÓW JAKO INNYCH

Niektóre efekty mówią na przykład, że “ są traktowane również jako ”. Tak długo, jak ten efekt jest aktywny, każdy znacznik Bestii na obszarze objętym swoim działaniem jest traktowany również jako znacznik Pustkowi.

Zwróćcie uwagę, że „1  za każde / ” w krainie z 1 znacznikiem Bestii zadaje tylko 1 Strachu. Oznacza to „1  za komponent, który jest znacznikiem  albo ”, a więc komponent, który jest zarówno jednym jak i drugim, wciąż pozostaje 1 komponentem.

Jeśli efekt jest opcjonalny, to możecie zdecydować zarówno dla całej Akcji, jak i dla poszczególnego komponentu. Na przykład jeśli „twoje  mogą być uznawane również jako ”, to możesz traktować 2 ze swoich Obecności jako Bestie dla jednej karty Mocy, a następnie, dla późniejszej karty Wydarzeń, obie Obecności traktować zwyczajnie jako Obecności. Zanim podejmiecie swoje decyzje, możecie zapoznać się z całością tekstu kart Strachu czy kart Wydarzeń.

WITALNOŚĆ I OBRAŻENIA

OBRAŻENIA ZADAWANE DAHANOM

Kiedy Moce Duchów zadają Obrażenia Dahanom, możecie wybrać, jak te Obrażenia są przydzielane, tak jak robiliście to do tej pory zadając Obrażenia Najeźdźcom. Kiedy Wydarzenia albo Najeźdźcy zadają Obrażenia Dahanom, musicie przydzielić te Obrażenia Dahanom w taki sposób, by Zniszczyć Wioski Dahan najbardziej skutecznie jak to jest możliwe. Nie możecie rozdzielać Obrażeń pomiędzy kilka znaczników Wiosek Dahan, by uniknąć ich Zniszczenia.

ZMIANY WITALNOŚCI

Niektóre zdolności zwiększają albo zmniejszają Witalność Najeźdźców czy Dahan. Zdolności te nigdy nie mogą zmniejszyć Witalności poniżej wartości 1. Jeśli Najeźdźca czy Wioska Dahan otrzymała Obrażenia równe lub większe jej nowej wartości Witalności, powoduje to natychmiastowe Zniszczenie tego komponentu.

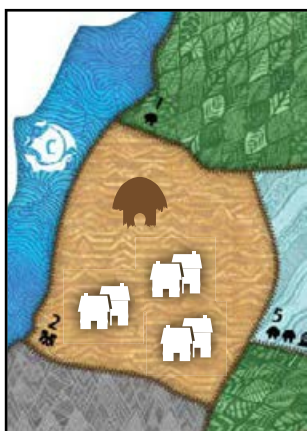
ZMIANY OBRAŻEŃ

Jeśli występują jakieś modyfikatory Obrażeń konkretnych Najeźdźców (np. „każda [ikonka] zadaje +1 Obrażenie”) oraz Najeźdźców jako całości (np. Obrona), zastosujcie najpierw indywidualne modyfikatory, a następnie te ogólne (zobaczcie „Kolejność Obrażeń podczas Dewastacji”, strona 7).

OCALENI OD ZNISZCZENIA

Kilka efektów może powstrzymać Zniszczenie Dahan lub Najeźdźców.

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



Piaski przed Dewastacją.



Krok 1.



Krok 2.

Na potrzeby tego przykładu, Akcja Dewastacji ma miejsce na Piaszczach. Duch Zmienne Echo Wieczności użył karty Mocy Współdzielenie Sekretów Przetrwania w tej krainie (i wybrał pierwszą opcję przedstawioną na karcie alternatywnej).

Krok 1. Najeźdźcy zadają 6 Obrażeń, dodajecie więc w tej krainie Zarazę. Z kolei dzięki efektowi karty znajdującej się w krainie Wioska Dahan została ocalona od Zniszczenia.

Krok 2. Następnie Dahanie kontratakują, Niszcząc jedną Osadę w tej krainie.

WITALNOŚĆ PODCZAS CAŁEJ GRY

Niektóre karty Strachu mówią, że „do końca tej rundy Najeźdźcy posiadają -1 Witalności za każdy [ikonka]”. Jest to zasada ogólna obowiązująca podczas tej rundy dla wszystkich działań w grze. Za każdym razem, kiedy Najeźdźca zyskuje albo traci [ikonka], to odpowiednio jest na niego nakładana albo ściągana kara -1 Witalności.

Podobnie, jeśli *Monarchia Habsburgów* na Poziomie 4 sprawia, że wszystkie [ikonka] w krainach bez [ikonka] zyskują +2 Witalności, to w przypadku ich Wypchnięcia do krainy z [ikonka], stracą tę dodatkową Witalność.

KOMPONENTOBILNOŚĆ WSTECZNA

Niektóre komponenty z wcześniejszego rozszerzenia, czy z gry podstawowej, wchodziły w interakcje z nowymi komponentami w sposób, który nie został przez twórców przewidziany. Oto kilka sugestii i zaleceń dotyczących najbardziej skrajnych przypadków:

WYDARZENIE: DZIWNY OBLĘD WŚRÓD BESTII (ZAROŚLA I SZPONY)

To Wydarzenie jest samo w sobie trochę niezrównoważone, a staje się jeszcze bardziej w przypadku rozgrywek z *Duchem Jednomyslności Istnień* lub grając przeciwko *Carstwu Moskiewskiemu*. **Rekomendacja:** usuńcie tę kartę z talii Wydarzeń.

WIĘKSZA MOC: MORSKIE POTWORY (ZAROŚLA I SZPONY)

Stara wersja karty była zepsuta w połączeniu z *Duchem Jednomyslności Istnień*. **Zamieńcie** tę kartę na nową kartę, która znajduje się w tym rozszerzeniu.

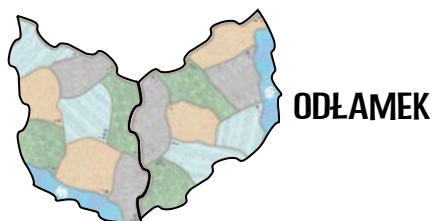
SCENARIUSZ: OCHRONA SERCA WYSPY (GRA PODSTAWOWA)

Uwaga: ten Scenariusz staje się niesamowicie trudny podczas rozgrywek przeciwko *Monarchii Habsburgów* ze względu na ich nieustanną migrację.

SCENARIUSZ: RYTUAŁY TERRORU (GRA PODSTAWOWA)

Uwaga: ten Scenariusz staje się o wiele łatwiejszy z *Duchem Niewzruszony Opór Skały* dzięki jego karcie Unikalnej Mocy *Nieugięta Wytrzymałość*, która może zatrzymać Wioski Dahan w krainie, w której przeprowadzony został Rytuał.

ALTERNATYWNE UKŁADY



ODŁAMEK



PRZECIWNLEGŁE
BRZEGI

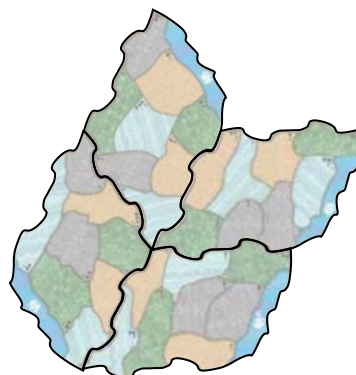


LINIA
BRZEGOWA

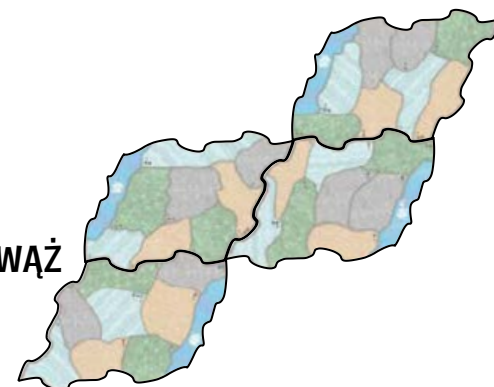
WSCHÓD
SŁOŃCA



LIŚĆ



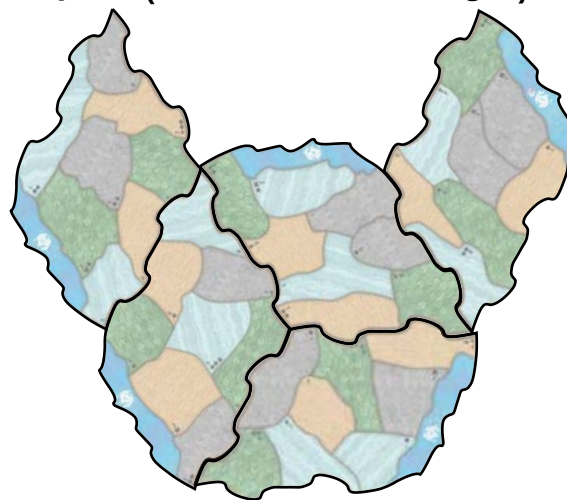
WĄŻ



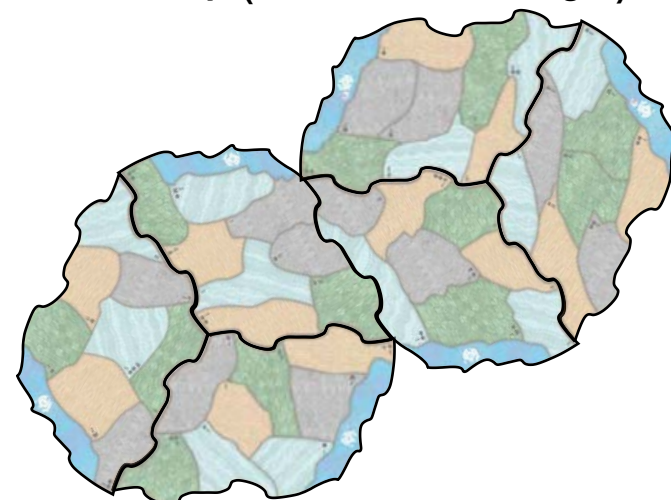
UKŁADY WYSPY

Standardowe układy planszy (ułożone stroną zbalansowaną, nie tematyczną) dla 5 oraz 6 graczy, prezentują się w następujący sposób:

KRAB (STANDARD DLA 5 GRACZY)



DWA ŚRODKI (STANDARD DLA 6 GRACZY)



Możecie też ułożyć plansze Wyspy w dowolny sposób. Może to nieznacznie wpłynąć na poziom trudności gry. Pamiętajcie jednak o tym, że:

- Gdy kraina Nadbrzeżna o niższym numerze (kraina #3) nie przylega do innej krainy na innej planszy, to rozprzestrzenianie Zarazy, w tym miejscu może skończyć się bardzo szybko źle, ze względu na ograniczone sąsiedztwo krain.
- Niektóre układy mogą spowodować stworzenie „bezpiecznej strefy”, czyli miejsca, w którym Najeźdźcy nie będą Eksplorować. Stanie się tak, gdy wierzchołek planszy (kraina #8) nie przylega do żadnej krainy lub gdy grupa krain znajduje się daleko od Oceanu.
- Zwarte układy sprzyjają zarówno Duchom (łączenie sił), jak i Najeźdźcom (rozprzestrzenianie się). Z kolei rozciągnięte układy działają odwrotnie. Sprawiają również, że łatwiej można skupić się na jednej części Wyspy, co w przypadku rozgrywek mniej doświadczonych graczy może być przydatne, zwłaszcza podczas większych gier.

Na tej i na następnej stronie znajdują się zaproponowane przez nas alternatywne układy plansz Wyspy, ale zachęcamy też do stworzenia swoich własnych!

Ważne: grając ze scenariuszem *Ochrona Serca Wyspy*, wspólnie zdecydujcie dla każdego gracza o tym, które krainy uznawane będą za środkowe krainy. Zaznaczcie to znacznikami Scenariuszy. Najlepiej będzie, gdy na każdej planszy będzie 1 taka kraina oraz gdy będą one zgrupowane.

Przypomnienie: jeśli dwie krainy stykają się ze sobą rogiem, to są do siebie przyległe. Obszar Oceanu nie jest przyległy do krain znajdujących się na innych planszach.

ARCHIPELAGI (WIELE MNIEJSZYCH WYSP)

Zamiast układania planszy Wyspy w formie jednej Wyspy, możecie stworzyć z nich dwie albo więcej małych wysepek. Wysepka może być pojedynczą planszą Wyspy. Połóżcie plansze Wyspy w taki sposób, by obszar Oceanu na tej wysepce był skierowany w stronę obszaru Oceanu na innej wysepce. W ten sposób wysepki są ze sobą połączone Oceanem.

Nadbrzeżne krainy na planszach, które skierowane są do siebie obszarem Oceanu, uznawane są za położone od siebie w Zasięgu 2. Obszary Oceanu nie są krainami i nie znajdują się w grze, chyba że coś stanowi inaczej, jak np. *Zryw Wygłodniałego Oceanu*. Wtedy skierowane do siebie obszary Oceanu są wciąż traktowane, jakby były w Zasięgu 2 od siebie.



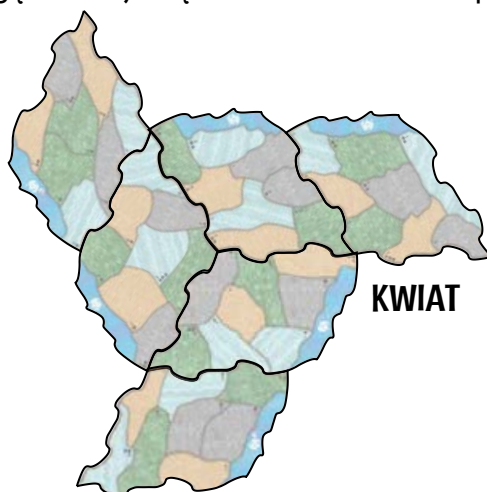
Moce obierające za cel Duchy działają standardowo, jeśli Duch, którego wybierasz jako cel twojej Mocy, znajduje się na wysepce razem z tobą (posiadacie swoją Obecność na tej wysepce). Obieranie za cel Mocy Ducha, który znajduje się na innej wysepce kosztuje 1 Energii za każdy dzielący was Ocean (nie obszary Oceanu, a Oceany łączące wysepki). Koszt należy opłacić w momencie korzystania z Mocy. Przykładowo Duch na planszy F musiałby wydać 2 Energii, by obrać za cel Mocy Ducha na planszy A.

Może to sprawić, że gra stanie się nieznacznie trudniejsza (maksymalnie +1 do poziomu trudności) w zależności od rozkładu wysepek. Jednakże zasada ta sprawia, że Scenariusze wymagające zgromadzenia wielu Dahan (np. *Rytuały Terroru*) stają się niezwykle trudne, a Przeciwnicy skupiający swoje siły (np. *Królestwo Szkocji*) stają się bardziej niebezpieczni.

Dzięki archipelagom możecie wyraźniej podzielić swoje obowiązki i zdecydować na czym podczas grywki poszczególni gracze mają skupić swoją uwagę. Łatwiej dzięki takiemu rozkładowi prześledzić też sytuację na planszy i zaplanować ruchy.

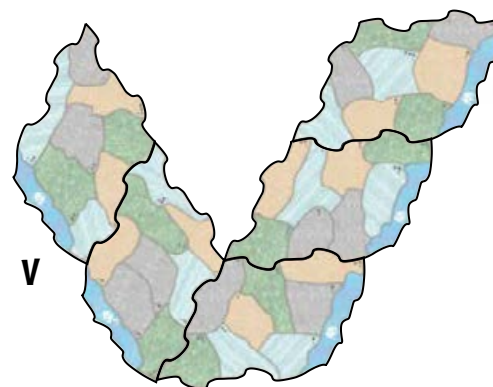


KALDERA

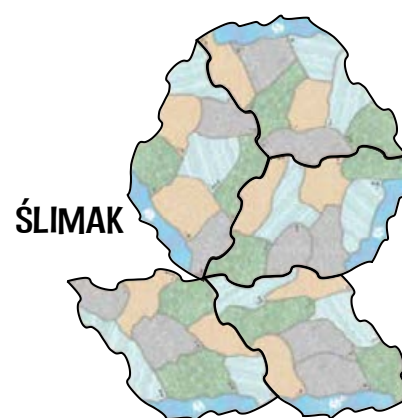


KWIAT

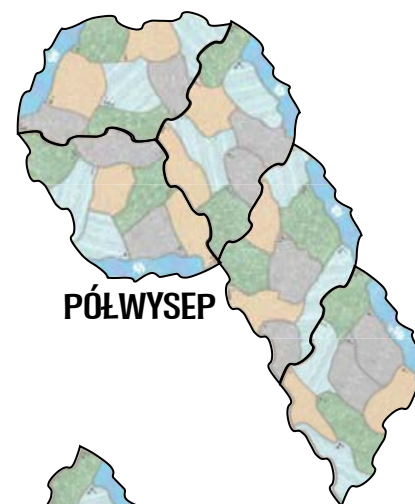
ALTERNATYWNE UKŁADY



V



ŚLIMAK



PÓŁWYSEP



GWIAZDA

DODATKOWA PLANSZA WYSPY (WIĘKSZE WYSPY)

Jeśli chcecie grać na większej Wyspie, co stanowi inny rodzaj zwiększenia poziomu trudności niż Przeciwnicy czy Scenariusze, to możecie wprowadzić dodatkową planszę, która nie będzie startową planszą żadnego Ducha. Jedna dodatkowa plansza zwiększa poziom trudności o +2-4, na który wpływają następujące czynniki:

- Im wyższy jest obecny poziom trudności, tym bardziej zwiększy go dodanie kolejnej planszy. Jako przybliżoną zasadę przyjmijcie: +2 przy obecnym poziomie trudności 0, +3 przy obecnym poziomie trudności 3, +4 przy obecnym poziomie trudności 6.
- Duchy nastawione na działania lokalne (np. *Wulkan Wznoszący się Wysoko*) słabiej poradzą sobie z dodatkowym terytorium.
- Przy mniejszej liczbie graczy, Duchy, które dobrze radzą sobie z kontrolowaniem cyklu Eksploracji-Budowy (np. *Skąpana Słońcem Rzeka*), mogą mieć łatwiej, ze względu na ich Moce powstrzymujące Najeźdźców przed zdobyciem znaczącej przewagi na nowej planszy.

Są też inne różnice wynikające z czynników związanych z m.in. kolejnością kart Najeźdźców oddziałujących na mniejsze Wyspy.

ZASADY I ZMIANY WPŁYWAJĄCE NA CAŁĄ ROZGRYWKĘ

- Pula Zarazy, z którą rozpoczynacie rozgrywkę, a także uzupełniana podczas odwracania karty Zarazy, zależy od liczby **plansz Wyspy**, a nie od liczby graczy.
- Dodajcie za każdego gracza +1 Strachu do puli Strachu podczas Przygotowania gry.
- Efekty „każda plansza” oddziałują raz dla każdej planszy. Efekty „każdy gracz” działają raz dla każdego gracza.

PRZYGOTOWANIE DODATKOWEJ PLANSZY:

- Przygotujcie Dahan, Zarazę oraz pozostałe znaczniki Duchów (🐾, 🌀, itd.) na dodatkowej planszy w standardowy sposób.
- Na dodatkowej planszy **nie kładźcie** żadnych Najeźdźców ani Zarazy, związanych z instrukcjami przygotowania wybranego Przeciwnika.
- Pozostałych (niezwiązanych z Przeciwnikiem) Najeźdźców połóżcie w następujący sposób:

LICZBA GRACZY	NAJEŹDŹCY UMIESZCZENI NA DODATKOWEJ PLANSZY PODCZAS PRZYGOTOWANIA GRY
1	Brak (nawet podczas początkowej Eksploracji Najeźdźców)
2	Tylko podczas początkowej Eksploracji Najeźdźców
3	Nadbrzeżne Miasto + początkowa Eksploracja Najeźdźców
4	Wewnętrzna Osada + początkowa Eksploracja Najeźdźców
5	Zgodnie ze standardowymi zasadami

Jeśli korzystacie z plansz Tematycznych, najprawdopodobniej będziecie musieli nieco zmodyfikować powyższe instrukcje. Dla przykładu, podczas rozgrywki 3-osobowej, gdy na dodatkowej planszy nie znajduje się miejsce dla Nadbrzeżnego Miasta, połóżcie zamiast tego Nadbrzeżną Osadę. Dodatkowo usunięcie Najeźdźców podczas Przygotowania będzie miało mocniejszy wpływ, więc zwiększenie poziomu trudności przez wprowadzenie dodatkowej planszy będzie nieco niższe.

WIĘKSZA FRANCUSKA KOLONIA

Początkową wielkość puli 🏰 liczycie w zależności od liczby plansz Wyspy, a nie liczby graczy.



Przykład przygotowania dodatkowej planszy w grze 1-osobowej.



Przykład przygotowania dodatkowej planszy w grze 3-osobowej z początkową Eksploracją Piasków.

ŁĄCZENIE DWÓCH PRZECIWNIKÓW

W wyniku podbojów lub aranżowanych małżeństw, narody jednych Przeciwników łączą się z innymi, co wpływa na ich społeczeństwo oraz ich podejście do kolonizacji.

Możecie połączyć dwóch Przeciwników, by stworzyć nowe wyzwanie łączące cechy ich obu. Może to urozmaicić rozgrywkę oraz zostać wykorzystywane przez doświadczonych graczy, chcących przetestować niższe Poziomy nowych Przeciwników (dzięki połączeniu z lżejszym wyzwaniem jakim jest np. *Królestwo Brandenburgii i Prus*), by zrekompensować niższy poziom trudności.

Wybierzcie dwóch Przeciwników oraz dla każdego zdecydujcie, na którym Poziomie chcecie wprowadzić go do rozgrywki. Przygotujcie rozgrywkę uwzględniając wszystkie zmiany związane z wybranymi Przeciwnikami, z następującymi wyjątkami:

- **Przygotowanie talii Strachu:** dla każdego Poziomu Terroru wykorzystajcie po 3 karty Strachu (jako podstawę) oraz dodatkowe karty wprowadzone lub odjęte przez każdego z Przeciwników. Czyli np. łącząc Przeciwników z talią Strachu składającą się z 3-4-3 (wprowadza 0-1-0 kart) oraz 4-4-4 (wprowadza 1-1-1 kart), stworzycie talię Strachu składającą się z 4-5-4.
- **Efekty Eskalacji:** wybierzcie **głównego** Przeciwnika, jego efekt Eskalacji zachodzi normalnie. Drugi Przeciwnik jest **wspierającym** i jego efekt Eskalacji zachodzi dla **wszystkich kart Najeźdźców etapu III** (jeśli Eskalacja zależy od terenu, jak w przypadku *Francji* czy *Szwecji*, wylosujcie jeden z terenów wskazywanych przez kartę).
- **Przygotowanie talii Najeźdźców:** jeśli obaj Przeciwnicy modyfikują talię Najeźdźców, to najpierw podążajcie za instrukcjami Przeciwnika wspierającego według podanej kolejności, a następnie podążajcie za instrukcjami Przeciwnika głównego według podanej kolejności.
- Postępujcie zgodnie z instrukcjami na tyle, na ile jesteście w stanie. Pomińcie niemożliwe do wykonania polecenia.
- Jeśli mielibyście wątpliwości, którą kartę macie usunąć, to usuniecie pasującą kartę znajdującą się najwyżej w talii.
- Jeśli mielibyście wątpliwości, którą kartę macie przemieścić, to przemieścicie pasującą kartę znajdującą się najniżej w talii.
- Traktujcie polecenie *Królestwa Brandenburgii i Prus* Poziomu 2 jako „Umieśćcie znajdującą się najniżej kartę Etapu III pod najniżej położoną kartą Etapu I”.

PRZYKŁAD: PRZYGOTOWANIE TALII NAJEŹDŹCÓW DLA KRÓLESTWA BRANDENBURGII I PRUS NA POZIOMIE 4 (GŁÓWNY PRZECIWNIK) ORAZ CARSTWA MOSKIEWSKIEGO NA POZIOMIE 4 (WSPIERAJĄCY PRZECIWNIK)

POZIOM	EFEKT	TALIA NAJEŹDŹCÓW
-	Stan początkowy	111-2222-33333
Carstwo Moskiewskie 4	Położcie 1 kartę Etapu III za każdą kartą Etapu II	111-2-3-2-3-2-3-2-33
Królestwo Brandenburgii i Prus 2	Umieśćcie znajdującą się najniżej kartę Etapu III pod najniżej położoną kartą Etapu I	111-3-2-3-2-3-2-3-2-3
Królestwo Brandenburgii i Prus 3	Usuńcie dodatkowo 1 kartę Etapu I	11-3-2-3-2-3-2-3-2-3
Królestwo Brandenburgii i Prus 4	Usuńcie dodatkowo 1 kartę Etapu II	11-33-2-3-2-3-2-3

Łączny poziom trudności dwóch Przeciwników jest w przybliżeniu równy wyższej wartości poziomu trudności plus 50-75% niższej wartości poziomu trudności. Od tej zasady zdarzają się wyjątki, twórcy gry nie testowali każdej kombinacji poziomów, ale w większości przypadków to przybliżenie jest poprawne.

ŁĄCZENIE Z KRÓLESTWEM SZKOCJI

Jeśli instrukcje zawarte w Przygotowaniu gry drugiego Przeciwnika miałyby dodać  w Nadbrzeżnej krainie innej niż #2, zamiast tego dodajcie  w przyległej krainie Wewnętrznej.

ŁĄCZENIE Z KRÓLESTWEM FRANCJI (KOŁONIĄ PLANTACYJNĄ)

Jeśli gracie przeciwko *Francji* na Poziomie 2 albo wyższym, to zwiększcie pulę dostępnych  o 1 na gracza, za każdy poziom drugiego Przeciwnika.

ROZGRYWKA BEZ WYDARZEŃ

Wydarzenia służą kilku celom: sprawiają, że wyspa „ożywia się”, wprowadzając niepewność, dzięki której bardziej doświadczeni gracze nie mogą być w 100% pewni zwycięstwa na wiele rund do przodu oraz sprawiają, że zbyt wczesne odwrócenie karty Zarazy na jej drugą stronę może być ryzykowne. Jednakże niektórzy gracze preferują przystępność i przewidywalność gry podstawowej. By móc grać bez Wydarzeń, ale zachować znaczenie znaczników Bestii, postępujcie zgodnie z poniższymi instrukcjami:

PRZYGOTOWANIE GRY:

- Talię Wydarzeń zostawcie w pudełku.
- Dodajcie znaczniki na każdej planszy zgodnie ze standardowymi zasadami (zobaczcie strona 6).
- Dodajcie 1 dodatkową kartę Strachu do II Poziomu Terroru w talii Strachu.
- Dodajcie dwie karty Przypomnienia *Przewodzenie Bestiom* do talii Najeźdźców: jedną przed pierwszą kartą Etapu II (włączając w to wczesną kartę Etapu III w przypadku *Królestwa Brandenburgii i Prus*), drugą przed pierwszą kartą Etapu III.
- Nie używajcie kart Zarazy, których Zarażona strona mówi, by przygotować dwa razy tyle Zarazy, ile jest graczy albo posiadają tylko natychmiastowy efekt. Możecie te karty usunąć z talii kart Zarazy przed jej przetasowaniem albo wymienić kartę na inną, gdy taką wylosujecie. Bez talii Wydarzeń zapewniającej sporadyczne Wydarzenia dla Zarażonej Wyspy, karty z korzystnymi albo nietrwałymi efektami stają się mniej niebezpieczne. Karty Wciąż Witalnej Wyspy pozostają w użyciu, ponieważ samo pozostawanie na Witalnej stronie karty Zarazy w mniejszym stopniu wpływa na rozgrywkę.

ROZGRYWKA:

- Po dotarciu do Etapu II oraz III kart Najeźdźców Duchy zyskują zdolność jednorazowego **przewodzenia** wszystkim Bestiom na Wyspie. Weźcie kartę Przypomnienia z talii Najeźdźców, gdy pojawi się na jej wierzchu.
- Przewodzenie Bestiom wymaga porozumienia wszystkich Duchów podczas Fazy . Dla każdego  wybierzcie jedną z poniższych opcji:
 - 1 Obrażenie.
 - Wypchnijcie .
 - Jeśli Najeźdźcy są obecni, 1 .Następnie obróćcie kartę Przypomnienia, by zaznaczyć, że z niej skorzystaliście.
- Możecie skorzystać z obu kart *Przewodzenia Bestiom* w tej samej Fazie Pośpiesznych Mocy, jeśli obie są dostępne.
- Przewodzenie 1 lub więcej Bestiom w jednej krainie jest traktowane jako odrębna Akcja Wydarzenia.

ROZGRYWKA Z MNIJSZĄ LICZBĄ (ALBO BEZ) ZNACZNIKÓW

Niektórzy gracze mogą nie chcieć uczyć się jednocześnie zasad dla wszystkich 5 typów znaczników albo mogą chcieć grać bez ich wykorzystania podczas rozgrywek z nowymi graczami. W takim przypadku, gdy nie chcecie przeglądać wszystkich talii kart w poszukiwaniu kart, które musicie usunąć:

- Na początku gry zdecydujcie, których znaczników chcecie używać. Jeśli jeden z Duchów w grze korzysta z określonego typu znaczników (jest to zaznaczone na odwrocie planszy Ducha, przy Stylu gry), to nie pomijajcie tych znaczników.
- Po Przygotowaniu gry, za każdym razem, gdy mielibyście dodać znacznik typu, którego nie używacie podczas rozgrywki, zamiast tego zbieracie 1 Energii oraz generujecie 1  (gdy nie jest jasne, kto miałby zebrać Energię, gracze decydują).
- Jeśli efekt karty Strachu, który macie rozpatrzyć, opiera się w całości na typie znacznika, którego nie używacie podczas rozgrywki, możecie wymienić kartę Strachu na inną losowo dobraną z pudełka. Jeśli efekt stawałby się jedynie słabszy w przypadku braku tego typu znaczników, zastosujcie go zgodnie z opisem.

Ważne: ta opcja gry została stworzona, by łatwiej nauczyć się nowych zasad i w takim celu powinna być stosowana. Nie stanowi ona dobrze zbalansowanego systemu na kolejne rozgrywki. Wiele Mocy dodających znaczniki staje się przez to gorszymi, a wiele Wydarzeń Znaczników staje się bezużytecznymi.

OPCJA PO ZAKOŃCZENIU ROZGRYWKI: ZMIANA NAZW DUCHÓW

Unikalne karty Mocy Ducha nie tylko określają, co Duch może zrobić, ale również definiują Ducha. Jeśli przykładowo *Skąpana Słońcem Rzeka* pozyskałaby wiele Pomniejszych Mocy z Ogniem, jak: *Oczyszczający Płomień*, *Dar Żywej Energii* oraz *Powstańcie Drzewa i Głazy!*, a także Większą Moc: *Odrodzenie w Płomieniach*, wtedy przestałaby być Duchem wody i światła słonecznego. Jej natura się zmieniła, by okiełznać energię i odnowę płynącą z ognia, razem z niektórymi niszczycielskimi jego skutkami. Dlatego pozyskiwanie Większej Mocy wiąże się z Zapominaniem innej Mocy, ponieważ stanowi to dużą zmianę w istocie Ducha.

Wiele Duchów podczas rozgrywki przechodzi znaczącą przemianę i możliwe jest, że Dahanie zaczęłoby nazywać je innymi imionami po zakończeniu walki o Wyspę. Możecie wyobrazić sobie, jakimi nowymi imionami tubylcy nazwaliby wasze Duchy. Przyjrzyjcie się zebranych podczas gry Mocom oraz przypomnijcie sobie ich osiągnięcia podczas rozgrywki. W powyższym przykładzie ktoś mógłby zmienić nazwę *Skąpanej Słońcem Rzeki* na „Rzeka Lśniąca Ogniem Odnowy” albo „Potok Życiodajnego Płomienia”.

WALKA Z NOWYMI PRZECIWNIKAMI

Jeśli przywykliście do walki przeciwko Przeciwnikom na średnim i wysokim poziomie trudności, to nowi Przeciwnicy mogą wydać się Wam trudniejsi niż mogłoby to wynikać z ich poziomu trudności. Wynika to z waszego przyzwyczajenia i wyrobionej strategii dla obecnych Przeciwników. Musicie nauczyć się, jak radzić sobie z nowymi Przeciwnikami. Stawianie czoła wysokiemu poziomowi Przeciwnika oznacza wprowadzenie wielu nowych zasad, co na początku może być dość problematyczne. Możecie połączyć niższy poziom nowego Przeciwnika z jednym z Przeciwników, którego już dobrze znacie, jak na przykład *Królestwo Brandenburgii i Prus* (zobaczcie „Łączenie Dwóch Przeciwników”, strona 19).

CARSTWO MOSKIEWSKIE: PIOTR ROMANOW

Carstwo Moskiewskie przez długi czas było zacofanym rolniczo i technologicznie państwem, ale zaczęło się to zmieniać wraz z panowaniem cara Piotra I. Desperacko poszukiwał on wolnego od lodu portu na północy, który wspomagałby często skuty lodem port w Archangielsku. Otoczony od zachodu przez potężne królestwa Szwecji i Prus, Piotr I zdecydowanie zaangażował się w północny sojusz zapoczątkowany przez jego dziadka Michała I. Dzięki wysyłaniu słabo wyszkolonych, ale licznych armii do pomocy w wojnach kontynentalnych przeciwko Francji i Hiszpanii, Moskwa otrzymała od Szwecji część Wybrzeża Murmańskiego. Piotr zbudował nową północną stolicę i port morski w Petersburgu, nad wolną od lodu Zatoką Kolską na Oceanie Arktycznym. Dało to Carstwu Moskiewskiemu swobodny, całoroczny dostęp do Morza Północnego i doprowadziło do wzrostu znaczenia moskiewskiej żeglugi i przemysłu stoczniewego.

W tym samym czasie Piotr poszerzał Carstwo na wschód. Kozacy odkrywcy dotarli już do wybrzeża Pacyfiku w roku narodzin Piotra w 1672 r., a Piotr wysłał nowe, większe fale osadników wzdłuż wybrzeża Arktyki, aby zwiększyć populację na wschodnich ziemiach.

Carstwo Moskiewskie stanowi nową kolonialną siłę w Europie, która od niedawna próbuje swoich sił na morzu. Biorąc pod uwagę panowanie nad ogromną populacją, a także władanie rozległymi ziemiami Syberii, Carstwo Moskiewskie nie potrzebuje dodatkowych poddanych ani terenów. Zamiast tego wcześnie moskiewskie kolonie skupiły się na szybkiej eksploatacji zasobów naturalnych, które wymagają minimalnej infrastruktury do wydobycia, zwłaszcza futer i kości słoniowej.

Ten Przeciwnik jest **zauważalnie łatwiejszy** dla Duchów zapobiegających Odkrywcom wejście do gry (jak na przykład *Protektor Niezłębionej Dzikizy*) lub dla Duchów dobrze radzących sobie z Odkrywcami i zadającymi Obrażenia „każdemu Najeźdźcy” (jak na przykład *Skąpana Słońcem Rzeka*).

Ten Przeciwnik jest **zauważalnie trudniejszy** dla Duchów, które mają problem z kontrolowaniem Odkrywców.

MONARCHIA HABSBUURGÓW: CESARZ JÓZEF I

Cesarz Józef I odziedziczył Monarchię Habsburgów po śmierci swojego ojca, Leopolda I. Stało się to niedługo po zakończeniu wojny o sukcesję hiszpańską, czyli podjętej przez cesarza Leopolda próby osadzenia młodszego brata Józefa, Karola, na hiszpańskim tronie. Bezpieczny w swoim sojuszu ze Szwecją i Prusami cesarz Józef wycofał się z konfliktów terytorialnych w Europie Zachodniej i skupił się na zwiększaniu bogactwa imperium dla swojego syna i spadkobiercy, Leopolda Józefa.

Józef I założył Kompanię Ostendzką w 1697 r., by poprowadzić handel z Indii Wschodnich i Zachodnich przez swoje belgijskie prowincje, zakładając zamorskie kolonie i rozpoczynając program przesiedleń węgierskich chłopów.

Kolonie Habsburgów są młodsze niż kolonie jakiejkolwiek innej europejskiej potęgi z wyjątkiem Carstwa Moskiewskiego. Rozwinęły się jednak dość szybko, ze względu na skoncentrowanie się na pasterstwie, a nie na rolnictwie i infrastrukturze. Kontrola Habsburgów nad Belgią umożliwia łatwy dostęp do atlantyckich szlaków handlowych, ale stawia floty Habsburgów w bezpośredniej konkurencji z flotami Anglii, Szkocji i Francji.

Ten Przeciwnik jest **zauważalnie łatwiejszy** dla Duchów, które powodują dodawanie dużej liczby Zarazy (jak na przykład *Zemsta Gorejącej Plagi*) lub Duchów potrafiących Izolować krainy (jak na przykład *Nawałnica Zatapiająca Świat*).

Ten Przeciwnik jest **zauważalnie trudniejszy** dla Duchów, które paraliżuje Zaraza (jak na przykład *Gąszcz Ostrych Kłóć*) lub w rozgrywkach ze Scenariuszami polegającymi na powstrzymywaniu Najeźdźców przed dotarciem do określonego miejsca.

EUROPA

-1700-



DLACZEGO AKCJE SĄ ISTOTNE?

- Sprawdzacie warunek zwycięstwa lub porażki tylko na koniec Akcji.
- Znaczniki Pustkowi zapewniają dodatkowe Obrażenia maksymalnie raz na Akcję.
- Poziom 2 Cesarstwa Moskiewskiego ocala i Wypycha 1 na Akcję.
- Szereg Mocy i Zasad Specjalnych warunkuje wywołanie jakiejś Akcji (np. „Po tym, jak Najeźdźcy zadadzą Obrażenia w wybranej krainie, 2 Obrażenia” albo „Po tym, jak Najeźdźcy/ zostanie przeniesieni do wybranej krainy, Zniszcz ich”).

Podsumowując: wiele efektów w grze zależnych jest od tego, które efekty stanowią jedną całość.

(*) „KAŻDY” WYJĄTEK

Za każdym razem, gdy macie wykonać coś dla każdej planszy, każdego gracza, każdego Ducha albo każdej krainy to, co wykonujecie dla każdej planszy, gracza, Ducha albo krainy, stanowi odrębną Akcję. Przykładowo, grając przeciwko Carstwu Moskiewskiemu efekt 2. Poziomu Carstwa Moskiewskiego: „Na każdej planszy Zniszczcie 2”, jest aktywowany raz na każdą planszę.

Zasada ta nie dotyczy „każdego komponentu”. Na przykład „każde w wybranej krainie zadają 1 Obrażenie” jest pojedynczą Akcją oraz Wydarzenie Znaczników „Kaźde zadają 1 Obrażenie” stanowi pojedynczą Akcję w krainie, w której znajdują się.

Jeśli zasada „każdy” jest uwarunkowana, to najpierw określcie, które warunki są spełnione, a następnie rozpatrzyć ją w wybranej przez was kolejności. Np. „Kaźdy Duch, w którego krainach znajdują się w sumie przynajmniej 3, może rozpatrzyć swoją Moc teraz”: najpierw ustalacie, których Duchów to dotyczy. Duch korzystający ze swojej Mocy przenoszący nie wpływa na to, czy inne Duchy spełniają warunek.

W podstawowej grze została zawarta nieprecyzyjna terminologia. W rozszerzeniu Rozdarta Ziemia wprowadzone zostały nowe pojęcia, które będą od teraz w użyciu. Nie mają one na celu zmiany dotychczasowych zasad gry podstawowej czy rozszerzenia Zarośla i Szpony, mają jednak wpływ na działanie karty Zemsta Umarłych (zobaczcie margines na następnej stronie).

AKCJE OGÓLNE

Akcja stanowi grupę instrukcji, które wykonywane są jako całość, np.: jednokrotne skorzystanie z Mocy, Dewastacja w pojedynczej krainie.

AKCJA	RODZAJ AKCJI
Używanie jednej opcji Rozwoju	Akcja Ducha
Zbieranie Energii wskazanej na Torze Obecności	Akcja Ducha
Zagranie wszystkich kart Mocy w tej rundzie	Akcja Ducha
Korzystanie ze specjalnych symboli odblokowanych na Torach Obecności (z wyjątkiem bonusowych Źródeł Mocy czy premii, które są dostępne zawsze)	Akcja Ducha
Skorzystanie z Mocy (jeśli Moc zostanie Powtórzona, to każde Powtórzenie stanowi odrębną Akcję)	Akcja Ducha
Zasada Specjalna zdefiniowana “Po X, zrób Y”	Akcja Ducha
Pojedyncza Dewastacja, Budowa albo Eksploracja w pojedynczej krainie	Akcja Najeźdźców
Efekty karty Zarazy *	Akcja karty Zarazy
Wszystko, co wynika z działania jednej karty Strachu *	Akcja Strachu
Wszystko, co dzieje się w wyniku działania głównego Wydarzenia *	Akcja Wydarzenia
Wszystko, co dzieje się w wyniku działania Wydarzenia Znaczników *	Akcja Wydarzenia
Wszystko, co dzieje się w wyniku działania Wydarzenia Dahan *	Akcja Wydarzenia
Efekt Eskalacji Przeciwnika* (z wyjątkiem Królestwa Anglii, ponieważ wywołuje Budowę)	Akcja Przeciwnika
Instrukcje Przeciwnika, które wywołują określony efekt (nie dotyczy tych, które jedynie zmieniają sposób działania Akcji Najeźdźców)	Akcja Przeciwnika

Rodzaj Akcji jest istotny tylko wtedy, gdy efekt wyraźnie na to wskazuje (np. „Najeźdźcy pomijają wszystkie swoje Akcje”). Rodzaje Akcji bazują na tym, gdzie została przedstawiona dana instrukcja, chyba że coś mówi inaczej. Gdy karta Strachu albo Wydarzeń mówi „Kaźdy gracz (coś robi)” albo „Kaźdy Duch (coś robi)”, to nadal jest to Akcja Strachu albo Wydarzenia, a nie Akcja Ducha. Zasady Przeciwników mogą modyfikować działanie Akcji Najeźdźców, ale w każdym innym przypadku, gdy dzięki tym zasadom coś się dzieje, są to Akcje Przeciwnika, nie Akcje Najeźdźców. Przykładowo karta Rok Absolutnego Bezruchu nie powstrzyma Królestwa Brandenburgii i Prus przed dodaniem dzięki Efektowi Eskalacji albo Monarchii Habsburgów przed przesunięciem dzięki zasadzie Poziomu 1. Rok Absolutnego Bezruchu powstrzyma jedynie Akcje Najeźdźców, czyli: Dewastację, Budowę oraz Eksplorację.

Jednakże wszystko, co powoduje Dewastację, Budowę czy Eksplorację (np. Większa Moc *Objawienie Inkarnacji*, niektóre Wydarzenia, czy Efekt Eskalacji *Królestwa Anglii*), jest traktowane jako osobna Akcja Najeźdźców. Jeśli Duch *Zsyłający Sny i Koszmary* skorzysta z *Objawienia Inkarnacji*, to w wyniku tego Dewastacja zada prawdziwe Obrażenia.

Nie wszystko traktowane jest jako Akcja, niektóre efekty w grze to efekty trwałe (np.  posiadają +1 Wierności).

Niektóre komponenty gry **wywołują Akcje**, które zachodzą, gdy spełnione zostaną określone warunki (wyzwalacze Akcji). Przykładowo Większa Moc *Pochłaniająca Stopiona Ziemia* mówi, że „Po tym, jak Najeźdźcy/ zostaną Przeniesieni do wybranej krainy, Zniszcz ich”. Ta Akcja wyzwalana jest po każdej innej Akcji, która Przesuwa Najeźdźców/ do wybranej krainy. Akcje wywoływane zazwyczaj są skonstruowane w ten sposób: „Po X, wykonaj Y”, co oznacza, że „Po każdej Akcji, która powoduje X przynajmniej raz, wykonaj Y dokładnie raz”. Akcje wywoływane są powiązane z tym, co je wywołało – jeśli *Zsyłający Sny i Koszmary* wywoła Akcję, zadającą Obrażenia, to jego Specjalna Zasada działa normalnie.

Wyzwalacze mogą zachodzić więcej niż raz podczas rundy (chyba że określono inaczej), jednakże, by uniknąć nieskończonych pętli, **Akcje wywoływane nie mogą być dla siebie wyzwalaczami** – zarówno bezpośrednio, jak i pośrednio (np. dzięki Akcjom, które zostały przez nie wywołane).

Akcje niewywoływane (czyli większość Akcji) można nazwać **Akcjami podstawowymi**.

Niektóre komponenty gry **modyfikują Akcje**, zmieniając sposób ich działania. Akcje modyfikujące są zazwyczaj skonstruowane w ten sposób: „Kiedy X, wtedy Y” albo „Kiedy X, zamiast tego Y”. Akcje modyfikujące, w przeciwieństwie do wywoływanych, zachodzą natychmiast. Przykładowo Specjalna Zasada Ducha *Jednomysłność Istnień* mówi, że: „Kiedy Zgromadzasz lub Wypychasz , to mogą one pochodzić z lub przenosić się do krain w Zasięgu do 2.” Zasada ta zmienia sposób działania Zgromadzania i Wypychania w trakcie innych Akcji, w momencie wykonywania Zgromadzania lub Wypychania.

Sformułowania takie, jak: „Najeźdźcy pomijają wszystkie swoje Akcje” są traktowane jako pewna forma Akcji modyfikującej, są skrótem myślowym od „Kiedy Najeźdźcy mieliby przeprowadzać Akcje w wybranej krainie, zamiast tego nie robią nic”.

Na koniec kilka rzeczy, które mogą zainicjować podstawowe Akcje w środku wykonywania innych Akcji. Przykładowo Duch *Odlamki Dni Rozdzierające Niebo* posiada Wrodzoną Moc „Wybrany Duch może Rozpatrzyć teraz swoją 1  Moc”. W takich przypadkach zatrzymujesz wykonywanie bieżącej Akcji, by rozpatrzyć w całości nowe drzewko Akcji (Akcję podstawową oraz wszystko, co zostało przez nią wywołane bezpośrednio i pośrednio), a następnie powracasz do pierwotnej Akcji.

Dzieje się tak najczęściej w dwóch przypadkach:

- Po odwróceniu karty Zarazy z natychmiastowym efektem (postępujecie zgodnie z zawartymi na niej instrukcjami przed kontynuowaniem Akcji, która spowodowała dodanie ostatniej Zarazy z karty).
- Gdy Wydarzenie Wyboru zawiera instrukcje „Na każdej Planszy” lub „Każdy Duch”. Większość Wydarzeń Wyboru stanowi pojedynczą Akcję, ale instrukcje zawierające określenie „każde”, powodują więcej niż jedną Akcję podstawową. Przykładem, w którym to może mieć znaczenie jest wybranie ostatniej możliwości podczas Wydarzenia *Handel Dahan z Najeźdźcami* dla gracza grającego Duchem *Zmienne Echo Wieczności*. Gracz może najpierw skorzystać ze swojej Specjalnej Zasady, by odrzucić zamiast Zapomnieć kartę Mocy płacąc za wybór, a następnie podążając za instrukcją „Każdy Duch Zapomina kartę Mocy”, ponieważ stanowi to osobną Akcję.

ZMIANA: ZEMSTA UMARŁYCH

Moc *Zemsta Umarłych* nie może już być wywoławcą dla samej siebie, ze względu na zasady dotyczące Akcji wywoływanych opisanych po lewej stronie.

ODDZIAŁYWANIE NA WYSPĘ PODCZAS FAZY DUCHÓW

Gracze mogą przeprowadzać swoje czynności podczas Fazy Duchów jednocześnie, jednakże gdy jakieś Akcje podczas Fazy Duchów oddziałują na Wyspę (przykładowo *Beztroski Kuglarz Zwiastujący Tarapaty* wpływa na Wyspę Wypychając ) , to nie powinny one być rozpatrywane jednocześnie, tylko następować po sobie. Warto też podczas wykonywania czynności w Fazy Duchów mówić „Akcja Rozwoju” lub „Akcja Toru Obecności”, by pozostali gracze nie pomyśleli, że ktoś rozpoczął już Fazę .

POWTÓRZENIE

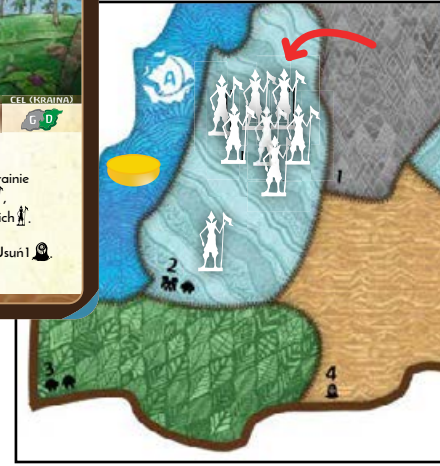
Każde Powtórzenie Mocy stanowi nową Akcję podstawową. Może być wykorzystana, w dowolnym momencie, gdy Powtarzana Moc może być użyta. Moce mówiące, by „Powtórzyć tę Moc” znaczą „Po rozpatrzeniu tej Mocy i wykonaniu wszystkich Akcji przez nią wywoływanych, Powtórz tę Moc”.

PRZYKŁAD: AKCJE WYWOŁYWANE I MODYFIKUJĄCE



STAN POCZĄTKOWY

Zryw Wygłodniałego Oceanu użył Mocy *Pochłaniająca Stopiona Ziemia* w krainie #2. Przeciwnikiem jest *Carstwo Moskiewskie* na 2. Poziomie.



KROK 1

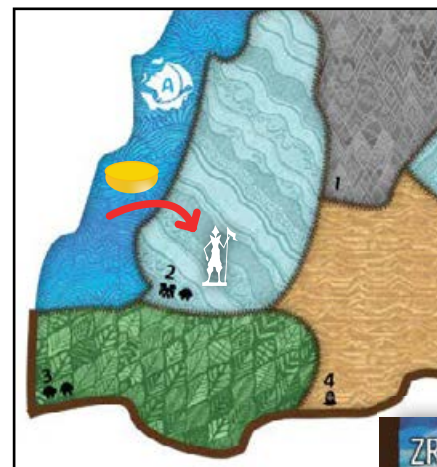
Następnie użył *Pieśń Świętości* w krainie #1, dzięki której Wypycha wszystkich Odkrywców do krainy #2.



KROK 2

- Akcja wywołwana: *Pochłaniająca Stopiona Ziemia* niszczy wszystkich Odkrywców.
- Akcja modyfikująca: *Przecucie Zbliżającej się Katastrofy* sprawia, że 1 Odkrywca przetrwa, generowane jest 1 Strachu i Odkrywca jest Wypychany do Oceanu.

Przecucie Zbliżającej się Katastrofy: pierwszy raz, kiedy każda Akcja miałaby Zniszczyć 1: o ile to możliwe, 1 z tych 1 zamiast tego jest Wypychany, jeśli tak się stanie, 1.



KROK 3

- Akcja wywołwana: *Specjalna Zasada Wpływ Oceanu* niszczy pozostałego Odkrywcę.
- Akcja modyfikująca: *Przecucie Zbliżającej się Katastrofy* sprawia, że ten 1 Odkrywca przetrwa, generowane jest 1 Strachu i Odkrywca jest z powrotem Wypychany do krainy #2.
- Pochłaniająca Stopiona Ziemia* została już wywołana w krainie #2 bezpośrednio *Pieśnią Świętości*, więc nie wywołuje się ponownie.



AKCJE NAJEŹDŹCÓW

To co w zasadach gry podstawowej nazywane było „Akcjami Najeźdźców”, teraz składa się z kilku oddzielnych części. Jako przykład Dewastacja:

- **Krok Dewastacji:** część Fazy Najeźdźców, w której rozpatrywane są wszystkie karty Dewastacji (możliwe jest, że nie będzie rozpatrywana żadna karta).
- **Karta Dewastacji:** jedna karta Najeźdźców znajdująca się w polu „Dewastacji”. Rozpatrywanie karty Dewastacji powoduje pojedynczą Akcję Dewastacji w każdej krainie, która odpowiada karcie oraz znajduje się w niej przynajmniej jeden Najeźdźca. To wy decydujecie, jeśli kolejność rozpatrywania krain ma znaczenie. To, czy w danej krainie dojdzie do Akcji Dewastacji, jest ustalane w tym momencie, zanim nastąpi jakakolwiek Akcja Dewastacji.
- **Akcja Dewastacji:** Dewastacja w jednej krainie (wszystko, co się w jej ramach dzieje włączając kontratak Dahan).

Analogicznie, karta Budowy powoduje pojedynczą Akcję Budowy w każdej krainie, która odpowiada karcie oraz znajduje się w niej przynajmniej jeden Najeźdźca, a karta Eksploracji powoduje pojedynczą Akcję Eksploracji w każdej krainie, która odpowiada karcie oraz jest przyległa do źródła Najeźdźców.

Jeśli Akcja Najeźdźców została spowodowana przez coś innego niż kartę Najeźdźców (na przykład Wydarzenie albo Moc), to nie sprawdzacie warunków „czy Najeźdźcy znajdują się w krainie” lub „czy źródło Odkrywców jest przyległe”.

UWAGI DOTYCZĄCE ISTNIEJĄCYCH KOMPONENTÓW

Zasada Specjalna *Zrywu Wygłodniałego Oceanu* stanowi Akcję wywoływaną. Dopiero **po przeniesieniu** Najeźdźców lub 🏠 na Ocean, Zatapiasz ich.

Zasada Specjalna *Zsyłającego Sny i Koszmary* modyfikuje zasady. **Kiedy** twoja Moc miała by Zniszczyć Najeźdźców, to zamiast tego generuje Strach (oraz może też ich Wypychać).

Zasada 1 Poziomu *Królestwa Anglii* działa tak jak do tej pory, ale lepiej jej znaczenie oddaje: „Karty Budowy obejmują także krainy bez Najeźdźców jeśli są przyległe do przynajmniej 2 🏠/🏠”. Wszelkie 🏠/🏠 dodane podczas rozpatrywania bieżącej karty Budowy są ignorowane. Musicie znaleźć wszystkie krainy, na które wpływa karta Budowy, przed rozpatrzeniem którejkolwiek z nich.

Scenariusz *Insurekcja Dahan* działa tak, jak do tej pory, ale tekst zawarty na jej planszy nie jest zgodny z nową terminologią. Po każdej Akcji najpierw przeprowadźcie *Nieustające Najazdy* (jeśli powinny wystąpić), następnie *Zbrojną Reakcję* (jeśli powinna wystąpić), obie Akcje są Akcjami wywoływanymi.

ODKRYWANIE KART NAJEŹDŹCÓW

Za każdym razem, gdy musicie rozpatrzeć kartę Najeźdźców, która jest zakryta, to ją odkrywacie (nie jest to częścią kroku Eksploracji). Efekt Eskalacji zachodzi, gdy rozpatrujecie kartę Najeźdźców z symbolem 🏠 po raz pierwszy (zazwyczaj, gdy odkrywacie kartę podczas kroku Eksploracji).

ZWYKŁE AKCJE NAJEŹDŹCÓW

Niektóre treści zawarte na elementach z rozszerzenia *Zarośla i Szpony* odnoszą się do „zwykłych” Akcji Najeźdźców. Są to wszystkie standardowe kroki Najeźdźców, karty oraz Akcje podczas Fazy Najeźdźców. Określenie „zwykłe” **nie dotyczy** dodatkowych kroków wprowadzonych przez Przeciwników (*Królestwo Anglii*), Akcji Najeźdźców spowodowanych Wydarzeniem czy Mocą albo zastąpienia całego zwykłego kroku Najeźdźców innym, w wyniku działania Wydarzenia.

Zaraza

Negatywne efekty Zarazy zachodzą za każdym razem, gdy Zaraza jest dodawana do krainy, niezależnie od jej liczby. Oznacza to, że jeśli naraz dodacie do krainy więcej niż 1 Zarazę, to Zniszczy ona jedynie po 1 Obecności każdego obecnego w tej krainie Ducha oraz Rozprzestrzeni się tylko raz (o ile w tej krainie znajdowała się już Zaraza). Niezależnie od różnych modyfikacji dotyczących tego, ile Obrażeń musi otrzymać kraina, by dodać w niej Zarazę, kraina musi otrzymać jakiekolwiek Obrażenie, by dodać w niej Zarazę (domyślnie przynajmniej 2), nie można obniżyć tej minimalnej wartości do 0 (np. w wyniku połączenia Wydarzenia *Wyczerpana Gleba* oraz karty Zarazy *Wszystko Marnieje* kraina musi otrzymać i tak przynajmniej 1 Obrażenie, by dodać w niej Zarazę).

PRZENOSZENIE ZARAZY

Niektóre karty Mocy Przenoszą . Przeniesienie  **NIE** niszczy  ani nie wywołuje Rozprzestrzeniania się Zarazy!

Wydarzenia (oraz Strach) działają inaczej niż Moce

Dla **Mocy** wybieracie jej cel: krainę (wybrana kraina) albo Ducha (wybrany Duch), a następnie Rozpatrujecie opisane efekty Mocy, ignorując wszystko, czego nie jesteście w stanie zrobić albo nie dotyczy obecnej sytuacji.

Inne efekty, które spotkacie w grze – jak na przykład Akcje **Wydarzeń** oraz **Strachu** – zazwyczaj nie posługują się pojęciem „wybranej krainy”. Działają w ten sposób tylko wtedy, gdy wyraźnie to zaznaczają: „Każdy wybiera krainę... Robi w niej...”. W przeciwnym razie jesteście zobowiązani do postępowania zgodnie z instrukcjami zawartymi na kartach, co oznacza, że nie możecie wybrać krainy, w której niemożliwe jest wykonanie opisanych instrukcji.

Jeśli Wydarzenie mówi, że: „Na każdej planszy, Wypchnijcie 2  z krainy z  do krainy bez ”, to nie możecie „wybrać krainy” z Zarazą, w której nie znajdują się żadne Wioski Dahan, ani krainy z przynajmniej jedną Wioską Dahan, ale bez Zarazy. Jeśli to możliwe, to musicie Wypchnąć 2 Wioski Dahan. Jeśli nie jesteście w stanie, ale możecie częściowo wykonać polecenie (wpływając na mniej komponentów, niż określono), to wtedy dla danego przypadku postępujcie w ten sposób: Wypychacie 1 Wioskę Dahan z krainy z Zarazą do krainy bez Zarazy.

Pamiętajcie, że **efekty trwale wciąż mogą wpływać na zastąpienie lub modyfikację tych Akcji**. Jeśli Wydarzenie powoduje Budowę w krainie, w której zagrano *Rok Absolutnego Bezruchu* („W bieżącej rundzie Najeżdźcy pomijają wszystkie swoje Akcje w wybranej krainie”), to Budowa jest pomijana, tak jak każda inna Akcja Najeżdźców. Jeśli zdecydujesz się Zniszczyć Obecność, by zapobiec dodaniu Zarazy na planszę, to Obecność może zostać ocalona dzięki Mocy *Snujące się Oblicza* (Unikalna Moc *Całunu Bezszelestnej Mgły*) albo Mocy *Utrzymanie Wyspy Bastionem Woli* (Wrodzona Moc *Niewzruszonego Oporu Skały*). Jeśli Wydarzenie Wypycha Najeżdźców, możecie użyć Izolacji, by powstrzymać Wypychanych Najeżdźców od przemieszczenia się gdziekolwiek.

Niedozwolone Umieszczenie Komponentów

Najeżdźcy lub Dahanie pozostawieni w niedozwolonych miejscach przenoszeni są, o ile to możliwe, do najbliższej dozwolonej krainy. We wszystkich pozostałych przypadkach komponenty, które znalazły się w niedozwolonym miejscu, są traktowane jako wyłączone z gry do momentu, gdy znajdą się w dozwolonym położeniu. Przykładowo *Zryw Wygłodniałego Oceanu* stracił swoją ostatnią Obecność na jednej z plansz. Jeśli jakikolwiek inny Duch posiadał swoją Obecność na obszarze Oceanu na tej planszy, to jest ona wyłączona z gry do momentu, aż *Zryw Wygłodniałego Oceanu* powróci na tę planszę.

Etap Najeżdźców

Z wyjątkiem wczesnej karty Etapu III, w przypadku Przeciwnika *Królestwo Brandenburgii i Prus*, bieżący Etap Najeżdźców (I/II/III) odpowiada numerowi wierzchniej karty talii Najeżdźców. W przypadku niektórych Przeciwników, Duchów lub Wydarzeń możliwe jest, że kolejność Etapów Najeżdźców może ulec nieznacznej zmianie, zamiast następować w sposób uporządkowany: I, II, III.

Obecność: Powracanie, Usuwanie, Zamienianie, Zniszczenie

Większość komponentów gry znajduje się w zasobach ogólnych lub na planszy. Obecność zaś może znajdować się na planszy Ducha, na planszy, obok planszy (Zniszczona) albo – w wyjątkowych przypadkach – Usunięta całkowicie z gry.

Zniszcz/Usuń/Zamień: po tym, jak Obecność jest **Zniszczona** albo **Usunięta**, kładziecie ją obok planszy Wyspy i od tego momentu uznajecie ją jako „Zniszczoną Obecność”. To samo dotyczy przypadku, gdy Obecność zostaje czymś **Zamieniona**, jedyną różnicą pomiędzy tymi przypadkami jest różnica tematyczna (Usunięcie Obecności jest zazwyczaj dobrowolne) oraz wpływ na pozostałe efekty: niektóre Moce mogą ocalić Obecność przed Zniszczeniem, ale nie przed Usunięciem. Zniszczona Obecność nie może być wykorzystana w żaden sposób, chyba że jakiś efekt wyraźnie o tym informuje.

Przykładem zasady, która zastępuje tę ogólną jest Moc *Porozumienie o Mocy i Ochronie*, która wyraźnie wskazuje, że Obecność jest Usuwana z gry.

Zwróć: jeśli macie Zwrócić Obecność na swój Tor Obecności, to bierzecie ją z Wyspy. Możecie wybrać, na który z torów ją położycie, ale musi ona zakryć dozwolone pole (nie możecie zakryć żadnego pola, dzięki któremu odblokowane jest jakieś inne pole). Jeśli nie ma takiego pola, to Obecność zostaje Zniszczona.

Miejsca Kultu

Gdy jakiś efekt wpływa na Miejsce Kultu, to wpływa na dwie Obecności tego Ducha. Przykładowo, jeśli polecenie mówi, by Wypchnąć Miejsce Kultu Ducha, to Wypychacie 2 Obecności tego Ducha do tej samej krainy. Zasady gry podstawowej definiują, że Miejscem Kultu jest kraina, w której znajdują się przynajmniej 2 Obecności Ducha, ale polecenie, by wypchnąć krainę, nie miałoby żadnego sensu.

Wybieranie Celu lub Korzystanie z Mocy

Całun Bezszelestnej Mgły (Duch) oraz *Wrzask Niosący Chorobę* (Pomniejsza Moc) oddziałują, gdy za cel zostanie obrana kraina albo Moc zostanie użyta w krainie.

Jeśli całkowicie pominiesz wykorzystanie Mocy (zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji gry podstawowej, zobaczcie strona 17 instrukcji podstawowej gry), to tym samym nie wybierasz celu tej Mocy, ani jej w żaden sposób nie używasz.

Jeśli nie spełnisz wymagań odpowiadających Wrodzonej Mocy, to nie wybierasz celu tej Mocy, ani jej nie używasz. **Wyjątek:** jeśli Wrodzona Moc wpływa na grę, nawet jeśli nie spełniło się wymagań (na przykład *Wybuchowa Erupcja Wulkanu Wznoszącego się Wysoko*), to możesz wybierać cel i korzystać z tej Mocy.

Znaczniki z Zarośli i Szponów

Jeśli posiadacie rozszerzenie *Zarośla i Szpony*, to mogliście zauważyć, że i bez tego rozszerzenia dysponujecie odpowiednią liczbą znaczników /// potrzebną dla rozgrywki 6-osobowej. Wzięliśmy pod uwagę, że nie wszyscy gracze kupią oba rozszerzenia. Liczba niektórych znaczników nie odpowiada dokładnie 150% liczby znaczników z *Zarośli i Szponów*, ponieważ już w tym rozszerzeniu znajduje się większa niż potrzebna liczba znaczników //, ze względu na wykorzystanie wolnej przestrzeni w wyprasce.

Jeśli chcecie, to możecie zachować znaczniki z *Zarośli i Szponów* na wypadek niedoboru w dużej grze, jeśli jednak zdecydujecie się ich pozbyć, to rozważcie ich ponowne wykorzystanie (na przykład w prototypie waszej gry planszowej) albo je zrecyklujcie.

Z podobnych powodów niniejsze rozszerzenie zawiera odpowiednią liczbę znaczników *Scenariuszy* dla gry 6-osobowej. Mają one inny kształt od tych zawartych w *Zaroślach i Szponach*, dzięki czemu łatwiej będzie połączyć dwa *Scenariusze* wymagające znaczników *Scenariuszy*. Dzięki różnym kształtom odróżnicie, które znaczniki są przypisane do którego *Scenariusza*. Zachowajcie oba rodzaje znaczników *Scenariuszy*.

CHĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Przeciwnik: *Monarchia Habsburgów*

Nawet jeśli w wyniku działania Wydarzenia krok *Dewastacji* zostanie zamieniony w krok *Budowy*, to Poziom 1 Przeciwnika: *Migrujący Pasterze* (Gromadzenie Osad w krainach, w których ma dojść do *Dewastacji*) aktywuje się normalnie.

Podczas rozgrywek przeciwko *Wytrwałym Najeźdźcom* (*Monarchia Habsburgów* od Poziomu 4) oraz jako *Duch Zryw Wygłodniałego Oceanu*: *Zatapianie* jest specjalną wersją *Zniszczenia* i zapewnia *Energię* tylko wtedy, gdy *Zniszczenie* się powiedzie. Przykładowo, jeśli przeniesiecie *Osadę* na obszar *Oceanu*, *Osada* otrzymuje 2 *Obrażenia*. Jeśli jest to wystarczająca liczba *Obrażeń* potrzebnych do jej *Zniszczenia* (ponieważ na obszarze *Oceanu* jest *Zaraza* albo *Osada* otrzymała już jakieś *Obrażenia*), to jest *Zatapiana* w normalny sposób. W przeciwnym razie *Ocean* wyrzuca ją na brzeg, czyli do przyległej krainy (*Osada* nie może pozostać na obszarze *Oceanu*, więc jest przenoszona do przyległej krainy zgodnie z zasadą opisaną na stronie 28). Jeśli w krainie, do której *Osada* jest wyrzucana, znajduje się *Zaraza*, to *Osada* natychmiast jest *Niszczona*, ale *Zryw Wygłodniałego Oceanu* nie może wymienić jej na *Energię*. Jeśli 4 *Osady* bez *Obrażeń* zostałyby *Wypchnięte* na obszar *Oceanu* pojedynczą *Akcją*, to w rezultacie stanowi „8 *Obrażeń* dla *Osad*”, które możecie rozdysponować według waszego uznania. Możecie więc natychmiast *Zniszczyć* 2 *Osady*, które zostałyby *Zatopione* i mogłyby zostać wymienione na *Energię*.

Przeciwnik: *Carstwo Moskiewskie* (Poziom 2+)

Jeśli *Zsyłający Sny* i *Koszmary* użyje Mocy, która miałaby *Zniszczyć* *Odkrywców*, to może wybrać, w jakiej kolejności zastosuje swoją *Specjalną Zasadę Snu o Tysiącu Śmierci* (która nie *Niszczy* *Odkrywców*) oraz *Przeczcucie Zbliżającej się Katastrofy Carstwa Moskiewskiego* (pierwszy *Odkrywca*, który miałby zostać *Zniszczony*, jest zamiast tego *Wypychany* i generuje 1 *Strachu*). Zazwyczaj bardziej opłacalnym będzie w pierwszej kolejności *Wypchnięcie* *Odkrywcy* + 1 *Strachu*.

WYTRWAŁI NAJEŹDŹCY

Niedozwolone krainy: jeśli komponent znajdzie się w niedozwolonym miejscu, ponieważ nie został *Zniszczony*, to musicie go przesunąć do najbliższej krainy, w której dozwolone jest, by się znalazł.

Pustkowia: gdy efekt *Zniszczenia* staje się *Obrażeniami*, to  zapewniają dodatkowe *Obrażenia* jak zawsze.

Oznaczanie dodatkowych Obrażeń: wykorzystajcie znaczniki *Scenariuszy*, by zaznaczyć  z 2 *Obrażeniami* oraz  z 3 *Obrażeniami*. *Wytrwałego*  z 1 *Obrażeniem* można po prostu przewrócić.

DODATEK: UŚCIŚLENIA

Karta Wydarzenia: *Zagrożenie Rozpadem*

„Zniszcz 2 ☹️” odnosi się do Obecności Ducha dokonującego wyboru.

Karta Wydarzenia: *Stare Opowieści*

Dzięki temu Wydarzeniu nie możecie odzyskać Zapomnianych przed rozpoczęciem gry Mocy (np. *Daru Wigoru*, który został Zapomniany dzięki Aspektowi *Słoneczna*).

Karta Większej Mocy: *Porozumienie o Mocy i Ochronie*

Wielokrotne korzystanie z tej karty Mocy działa w sposób kumulujący się: jeśli odłożyłeś na kartę w sumie 6 Obecności, to Wioski Dahan znajdujące się w Zasięgu 1 od Twojej Obecności zapewniają 6 Obrony, a ty otrzymujesz o 6 Energii mniej podczas każdej rundy.

Redukcja przychodu Energii wpływa na wszystkie jej źródła, pierwsze X Energii, które miałbyś Zebrać podczas rundy, nie są przez ciebie Zbierane (w jakikolwiek sposób). Nie wpływa to na Energię, którą już posiadasz.

Możesz wykorzystać dodatkowe komponenty, by zakryć wartości na swoim Torze Energii i pamiętać o tym ograniczeniu.

Karta Większej Mocy: *Przyciąganie Pochłaniającej Pustki*

Przyciąganie Pochłaniającej Pustki samo w sobie może być jedną z Mocy, którą Zapomnisz, by spełnić warunek. Nie przerywa to w żaden sposób wykonywania efektu karty.

Karta Większej Mocy: *Marzenia o Nietkniętej Krainie*

„Nową planszę” wybierasz spośród plansz niewykorzystanych w grze, zignoruj wszelkie rekomendacje „nie używajcie razem”.

Karta Większej Mocy: *Lasy Ożywionego Obsydianu*

Podczas wykonywania instrukcji sprawdzasz, czy źródłowa kraina jest twoim Miejscem Kultu, a więc przykładowo, jeśli *Głos Burzy* przesunąłby właśnie całą swoją Obecność razem z ☹️, to nie posiadałby tam już ☹️.

Karta Większej Mocy: *Osiedlenie na Terenach Łowieckich + Duch: Jednomysłność Istnień*

Jeśli *Jednomysłność Istnień* skorzysta z „Twoja ☹️ może być uznawana również jako 🐾”, to nie kumuluje się to z jego Specjalną Zasadą „Twoje ☹️ mogą być uznawane również jako 🐾”. W krainie, w której ma swoje 2 Obecności może uznawać je jako 2 Bestie (dzięki karcie Większej Mocy) albo 1 (dzięki Specjalnej Zasadzie), ale nie jako 3.

Karta Większej Mocy: *Spleciona w Jedno Okolica*

W rzadkim przypadku, kiedy będzie to miało znaczenie, w przeciwieństwie do większości krain połączona kraina jest traktowana jako przyległa sama do siebie.

W przypadku krain bazujących na ich zawartości („kraina z 📍”) albo położeniu („kraina przyległa do przynajmniej 2 Gór”), sprawdzacie zawartość albo położenie połączonej krainy. To, czy kraina jest Nadbrzeżną, zależy od jej położenia (czy jest przyległa do nadrukowanego obszaru Oceanu?), a więc połączenie krainy Nadbrzeżnej z krainą Wewnętrzną skutkuje stworzeniem dużej krainy Nadbrzeżnej.

W przypadku krain bazujących na nierozdzielnych (nadrukowanych) informacjach (teren, numer krainy, symbole Przygotowania Gry) kraina połączona posiada oba typy, nawet jeśli normalnie byłoby to niemożliwe – więc możesz stworzyć krainę, która zawiera zarówno Mokradła, jak i Dżunglę lub jest w tym samym momencie krainą #3 i krainą #1.

Jeśli karta Najeźdźców odpowiada połączonej krainie wielokrotnie – przykładowo, połączyłeś Mokradła z Dżunglą, a została odkryta karta III Etapu Najeźdźców Mokradła+Dżungla – to przeprowadzacie w tej połączonej krainie Akcje Najeźdźców tylko raz (ponieważ sprawdzacie warunek „czy kraina odpowiada karcie” i odpowiedź brzmi „tak”).

Karta Pomniejszej Mocy: *Dar Więzi z Naturą*

Jeśli ta Moc zostanie dobrana podczas rozstrzygania Wydarzenia jako czynnik losowy, to nie posiada żadnych Źródeł Mocy (nie daje ci możliwości wyboru, jak na przykład *Łaska Żywiołów*).

Scenariusz: *Insurekcja Dahan* (gra podstawowa) + *Izolacja*

Scenariusz *Insurekcja Dahan* z gry podstawowej i zasada *Zbrojnej Reakcji* wchodzi w dziwną interakcję z *Izolacją*. Najprościej będzie przyjąć, że „*Zbrojna Reakcja* ignoruje *Izolację*”.

Jeśli jednak zależy wam na bardziej klimatycznej grze, używajcie tej definicji: „Nowy Najeźdźca musi zostać dodany do Nieizolowanej krainy. Zignorujcie efekty *Izolacji* podczas określania, które krainy są najbliższe”.

Scenariusz: Podła Grabież + Izolacja

Jeśli skorzystasz z Izolacji, by sprawić, żeby najkrótsza droga prowadząca do obszaru Oceanu na tej planszy była dłuższa niż normalnie, to Grabieżcy próbując pokonać tę dłuższą drogę, nawet jeśli sprawi to, że znajdą się na innej planszy (w takim przypadku w następnych rundach będą kierować się w stronę obszaru Oceanu na tej planszy).

Scenariusz: Druga Fala + karty Zarazy Wciąż Witalnej Wyspy

Karty *Wciąż Witalnej Wyspy* nie są uwzględnione przez zasady dotyczące Zarazy dla celów kontynuacji kolejnych fal w Scenariuszu *Druga Fala*. Albo nie wykorzystujecie tych kart i tego Scenariusza w jednej grze, albo podążajcie za poniższymi instrukcjami (które w skrócie mówią, by po prostu przełożyć karty, a to, czego się dowiedzieliście, nie ulegnie zmianie).

Jeśli wyczerpalicie kartę *Wciąż Witalnej Wyspy*, podążając za instrukcjami Zarazy, to połóżcie ją stroną *Witalnej Wyspy* na stosie kart Zarazy (więc będzie pierwszą kartą, którą odkryjecie, tak jak to się stało w tej grze).

Jeśli odkryliście kartę *Wciąż Witalnej Wyspy* (ale jej nie odłożyliście), to traktujcie ją jak kartę *Zarażonej Wyspy*, podążając za instrukcjami Zarazy. Jednak w następnej grze, jeśli przeszliście do nowej karty Zarazy, będziecie musieli dodać nową Zarazę z pudełka, zamiast z puli znajdującej się obok karty.

Scenariusz: Wielka Rzeka + Królestwo Francji (Kolonizacja Plantacyjna)

W *Wielkiej Rzece*, Osady mogą wydostać się poza krawędzie planszy. Te Osady wracają do puli dostępnych dla *Królestwa Francji* Osad, tak jakby zostały Usunięte lub Zniszczone.

Duch: Odlamki Dni Rozdzierające Niebo

Opcje Rozwoju „N-krotnie, zrób A albo B” reprezentują N oddzielnych wyborów, czyli: N razy wybierasz możliwość A albo możliwość B.

Tak, w rozgrywkach prowadzonych na 1 planszy Wyspy Moc *Rozsypany Czas* jest bezużyteczna. W rozgrywkach 1-osobowych *Odlamki Dni Rozdzierające Niebo* szczególnie potrzebuje przynajmniej jednej karty Większej Mocy.

Gdy używasz *Rozsypanego Czasu*, to wpływa on na każdą Akcję Najeźdźców. Jeśli Dewastują na Piaskach, na planszy, na którą przeniosłeś swoją Obecność, to na każdym Piaskach znajdujących się na tej planszy Najeźdźcy będą Dewastować dwukrotnie (to samo dotyczy Budowy oraz Eksploracji). Na planszy, z której przeniosłeś swoją Obecność, na każdym Piaskach z Najeźdźcami nie dojdzie do Dewastacji (czyli dojdzie do niej zero razy). Zostało to sformułowane jako: „jeden raz mniej” i „jeden raz więcej” zamiast „dwukrotnie” i „zero razy”, by działało poprawnie, gdy Moc jest Powtarzana. Jeśli użyjesz Mocy takiej jak *Inwazja Jadowitych Pajków*, która pozwala na pominięcie kilku Akcji Najeźdźców w krainie, w której Najeźdźcy mieliby Dewastować dwukrotnie, to pomijają każdą z dwóch osobno.

Sformułowanie Akcje „Na każdej planszy/w każdej krainie...” odnosi się do dowolnej Akcji (głównie Akcji Wydarzenia, Akcji Strachu, Akcji Przeciwnika jak na przykład Eskalacji), która powoduje coś na każdej planszy lub w każdej krainie, nawet jeśli są jakieś dodatkowe ograniczenia („w każdej krainie z 🐾...”).

Duch: Jednomyślność Istnień

Jeśli uznasz jedno ze swoich Miejsc Kultu jako Bestie, ponieważ np. chciałeś je przenieść, to musisz przenieść dwie swoje Obecności do tej samej krainy.

Duch: Zmienne Echo Wieczności

Zadawanie Obrażeń komponentom nie wpływa na to, czy komponenty znajdują się w krainie do momentu ich Zniszczenia (wciąż się znajdują w krainie, ale mają zadane Obrażenia).

Możesz zdobyć tylko 1 znacznik Źródła Mocy na Akcję bez względu na to, ile zmian Akcja wprowadziła w krainie (ponieważ zasada została sformułowana „Po X, wykonaj Y”, więc wyzwalana jest dokładnie raz po każdej spełniającej warunek Akcji).

Duch: Całun Bezszelestnej Mgły

Jeśli całkowicie pominiesz korzystanie z efektów Mocy (strona 17 instrukcji gry podstawowej), to nie wybierasz celu tej Mocy, a więc nie będziesz jej mógł użyć do przeniesienia swojej Obecności (zobacz „Wybieranie Celu lub Korzystanie z Mocy”, strona 29).

Możesz przenieść swoją Obecność, by spełnić wymagania dotyczące źródłowej krainy, jak na przykład „z Miejsca Kultu” albo „z krainy o określonym typie krainy” – ponieważ jest to uznawane jako część obierania za cel krainy.



DODATEK: UŚCIŚLENIA

Duch: *Niewzruszony Opór Skały*

Ostatnia zdolność warunkowa Wrodzonej Mocy *Utrzymanie Wyspy Bastionem Woli* „Kiedy ☹️ (twoja lub innych Duchów) miałyby zostać bezpośrednio Zniszczona” oznacza, że musi pojawić się sformułowanie „Niszczy ☹️”, a nie np. dodaje Zarazę, która następnie powoduje Zniszczenie Obecności. Ta Wrodzona Moc może być użyta, nawet jeśli Zniszczenie Obecności stanowiło opłacenie kosztu albo opcję do wyboru.

Druga zdolność warunkowa Wrodzonej Mocy *Niechaj Roztrzaskają się o Skały* modyfikuje Akcję wywołaną przez pierwszą zdolność warunkową. Przykładowo w krainie z 1 🏔️ zwiększone są Obrażenia odwetu o 1 za każdym razem, gdy Najeźdźcy zadają Obrażenia.

Zaraza nie jest ograniczona liczbą komponentów.

Duch: *Poszukujące Światło Gwiazd*

Wyboru sekcji Rozwoju dokonujesz po kolei, więc jeśli odblokujesz nową sekcję Rozwoju dzięki położeniu Obecności, to możesz natychmiast wybrać właśnie odblokowaną sekcję (o ile pozostał ci jeszcze wybór do wykorzystania). Jeśli w jakimś momencie gry zwrócisz Obecność na pole sekcji Rozwoju, to nie możesz korzystać z tej sekcji Rozwoju do momentu, aż ponownie jej nie odblokujesz, nie możesz zmienić później swojego wyboru odnośnie zakrycia sekcji Rozwoju.

Źródła Mocy na Torach Obecności, gdy zostaną odblokowane, działają dokładnie tak samo jak Źródła Mocy na Torach Obecności innych Duchów. Jeśli Obecność powróci na pole Źródła Mocy, pozostaw położony tam wcześniej znacznik Źródła Mocy na miejscu.

Każda pozyskana karta Większej Mocy (przez tego lub innego Ducha) musi zostać opłaconą Zapomnieniem jednej karty Mocy i kartą tą nie może być karta, którą Zapominasz płacąc za inny efekt (przykładowo za efekty swoich Unikalnych Mocy).

Duch: *Wulkan Wznoszący się Wysoko*

Gdy Niszczysz swoją Obecność korzystając z Wrodzonej Mocy *Wybuchowa Erupcja*, to może ona zostać ocalona przez efekty takich Mocy jak na przykład *Snujące się Oblicza* (Unikalna Moc *Całunu Bezszelestnej Mgły*), ale wtedy nie jest wliczana w wymagania zdolności warunkowych *Wybuchowej Erupcji*. Zniszczona Obecność zadaje Obrażenia dzięki Specjalnej Zasadzie *Pogrzebanie w Strumieniu Lawy i Pary*.



Gra na licencji Greater Than Games, LLC. ©2016-2024.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Spirit Island jest znakiem towarowym Greater Than Games LLC.
www.GreaterThanGames.com

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-spirit-island>



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone



OPRACOWANIE

Autor Gry: R. Eric Reuss

Rozwój: Ted Vessenes

Zarządzanie Rozwojem Gry: Chris Burton

Redaktor Naczelny: Christopher Badell

Kierownik Kreatywny: Jennifer Closson

Kierownik Artystyczny: Jennifer Closson, SaRae Henderson

Projekt Graficzny: SaRae Henderson

Opracowanie Symboli: SaRae Henderson, Darrell Louder

Okładka: Lucas Durham

Projekty Modeli 3D: Jorge Ramos

Plansze Tematyczne: Jade Gordon

Tematyczne Mapy i Mapy Przeciwników: Zach Bodenner

Redakcja: Brian Blankstein, Dylan Thurston

Opracowanie Alternatywnej Historii: Paul Bender

Specjalne podziękowania Anne Cross za jej niezachwianą miłość i wsparcie. - Eric

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Tłumaczenie: Agata Alicja Syc

Skład: Agata Alicja Syc, Radosław Dawid

Redakcja: Marcin Zalewski

Korekta: Marcin Leja, Mariusz Kosecki, Marysia Podzorska, Michał Sowa

TESTERZY

Joe Baratta, Jason Batchelor, Joel Becker, Lisa Bjornseth, Brian Blankstein,

Martin Brochu, Jack Brooks, Josh Campbell, Consoles & Cardboard,

Trey Chambers, Danielle Church, Patrick Clapp, Justin du Coeur,

Cory DeRuiter, Jeff Dougan, Coleman Ellis, Steven Farey, Christopher Ferry,

May Ferry, Aaron Garrett, Leif Gaebler, Jake Garcia, Andrew Gong,

Carlo "SpeedyOlrac" Gonzalez, Daniel oraz Kirsten Grace, Bryan "broccoli" Graham,

Andrew Greanias, Kenneth Hardcastle, Jake Hastings, David Headman, Betsy Helms,

David Helms, Shelby Hemker, Josh Herreshoff, Corey Hindersinn, Justin Hofer,

Shane Q. Ivins, Paul Kalmar oraz Christina de Jesus, JJ, Joeobjoe, Sheen Kao,

Emilia Katari, Kaitlyn Keil, Eric Kramp, Ben Kwok, John Laitinen, Benjamin Larsen,

Joshua T. Lawton, Greg Leibman, Charles Leiserson Jr., Jeremy Lennert, Audrey Lewis,

Hansel Lo, Russ Luzetski, Lydia, Max Maloney, Alison Mandible, Marco, Theresa Mecklenborg,

David Meierfrankenfeld, Brian Modreski, Emily Moran, Djarvi Moris, Hung Nguyen,

Dustin Oakes, Isaac Payne, Andrés Santiago Pérez-Bergquist, Dan Pierkowski,

PointMeAtTheDawn, Erin Price, Michael Pureka, Nick Reale, The_Reaver, Kyle Reeser,

Katie Regelson, Curtis J. Reubens, Danielle Lee Riccardi, Clint Rorick, Ruduen, Jesse Salomon,

Michael Schector, Ken Seier, Tracey Seier, Forrest Stewart, Paul Tebben, TheWyrmsSuperior,

Dylan Thurston, Josh Trumbo, Carolyn VanEseltine, Rebecca Vessenes, Sam Vestey, Paul Watson,

Ameena the Wordweaver, Ben Wray, Garrett oraz Kristy Wright, Patricia Wright, Shiyue Xu,

Sameer Yalamanchi, David Yeung, Ian Zang

ILUSTRACJE

Kat G. Birmelin, Shawn Daley, Lucas Durham, Emily Hancock, Jorge Ramos, Moro Rogers, Damon Westenhofer, Joshua Wright

Akcja: to grupa efektów gry, które łączą się ze sobą - na przykład wszystko, co dzieje się natychmiast dzięki karcie Mocy (włączając wszelkie odblokowane Zdolności Warunkowe), stanowi pojedynczą Akcję. [s.10, 24]

Akcja Najeżdźców: pojedyncza Dewastacja, Budowa albo Eksploracja w jednej krainie. Zazwyczaj spowodowana przez karty położone na planszy Najeżdźców, ale może również wynikać z efektów Przeciwników, Wydarzeń, Strachu, Mocy, itd. [s. 27]

Akcja Podstawowa: Akcja, która nie została wywołana, np. Duch rozpatrujący kartę Mocy. [s. 25]

Akcja Wywoływana: Akcja, która zachodzi, gdy spełnione zostaną określone warunki (wyzwalacz Akcji) , przykładowo: „ Po tym, jak twoja Moc Usunie , Zniszcz 1 ze swoich ”. [s. 25]

Bestie (znacznik): krzywdzą Najeźdźców i generują Strach określony przez karty Mocy i karty Wydarzeń. [s. 7]

Choroba (znacznik): zapobiega następnej Akcji Budowy w krainie, w której się znajduje, po czym zostaje Usunięta. [s. 7]

Dodatkowy koszt: dodatkowy koszt użycia Mocy. Nie musi być opłacony do momentu rozpatrzenia Mocy. Każde Powtórzenie Mocy wiąże się z ponownym opłaceniem tego kosztu. [s. 12]

Dokładnie w Zasięgu: kraina znajduje się dokładnie w takim Zasięgu, ile wynosi najkrótsza poprowadzona do niej droga.

Dzicz (znacznik): zapobiega następnej Akcji Eksploracji, po czym zostaje Usunięta. [s. 7]

Etap Najeżdźców: wartość, która znajduje się na wierzchniej karcie talii Najeżdźców (I, II albo III). Jeśli waszym Przeciwnikiem jest *Królestwo Brandenburgii i Prus* na Poziomie od 2. w górę, traktujcie początkową kartę Etapu III, tak jakby była kartą Etapu II. [s. 28]

Izolacja (znacznik): symbolizuje krainę trudno dostępną, z której nie da się wydostać ani przez nią przemieszczać. Izolowana kraina powstrzymuje Akcje Eksploracji oraz powstrzymuje znaczniki Najeźdźców (//) przed wykorzystywaniem przyległości innych krain (chyba że będziecie chcieli żeby z niej korzystali).
[s. 10]

Komponent: każdy fizyczny element gry umieszczony na Wyspie, z wyjątkiem znaczników Jednorazowych Zdolności graczy. Do zwykłych komponentów należą: , , , wszystkie znaczniki Najeźdźców (, , ) oraz znaczniki Duchów (, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,

Konflikt (znacznik): wewnętrzne sprzeczki. Blokuje konkretnego Najeźdźcę przed zadawaniem Obrażeń, kiedy w najbliższym czasie miałby je zadawać Dahanom i/albo krainie, a następnie zostaje Usunięty. [s. 7]

Nie uczestniczy w Dewastacji: określone komponenty, które mają być ignorowane podczas kroku Dewastacji oraz Akcji Dewastacji. [s. 14]

Odzyskaj: weź wszystkie (albo tyle, ile określono) karty Mocy ze swojego stosu kart odrzuconych (jeśli nie określono inaczej) na rękę.

Pamięć: gdy miałbyś przeprowadzić określoną Akcję, zamiast tego jej nie przeprowadzasz.

Pomiń Akcję Najeźdźców: nie musisz wybierać wcześniej, którą z Akcji chcesz pominąć. Raz podczas tej rundy, gdy Akcja Najeźdźców miałaby mieć miejsce w wybranej krainie, możesz ją pominąć. [s. 11]

Pustkowia (znacznik): Pustkowia są krainami nieprzyjawnymi dla człowieka. Raz na Akcję każdy znacznik Pustkowi zwiększa Obrażenia zadawane Najeźdźcom i Dahanom o 1. [s. 8]

Pospiesz Talię Najeźdźców: Odrzuć znajdującą się najwyżej w talii kart Najeźdźców kartę z numerem najniższego Etapu Najeźdźców. Jeśli talia jest ułożona według rosnącej kolejności Etapów, to będzie to po prostu wierzchnia karta. Ale jeśli Przeciwnik zmienił kolejność kart, to może ona znajdować się niżej w talii.

Rozpatrz: wykonanie efektów Akcji lub innego komponentu gry, procesu lub zasady (np. Rozpatrzenie Mocy, Rozpatrzenie karty Najeźdźców). Powtórzenie Mocy oznacza jej ponowne rozpatrzenie. Jest równoważne dla „użycia”.

Użyj: wykonanie efektów Akcji lub innego komponentu gry, procesu lub zasady (np. Rozpatrzenie Mocy, Rozpatrzenie karty Najeźdźców). Powtórzenie Mocy oznacza jej ponowne rozpatrzenie. Jest równoważne dla „rozpatrzenia”.

Wspomagane przez (Źródło Mocy): koszt wyrażony w Energii w Wydarzeniu Wyboru jest zmniejszony o 1 dzięki posiadaniu wskazanego Źródła Mocy, o 2 za odrzucenie z ręki karty Mocy, na której znajduje się wskazane Źródło Mocy albo o 4 za Zapomnienie karty Mocy (z ręki, obszaru gry albo osobistego stosu kart odrzuconych), na której znajduje się wskazane Źródło Mocy. [s. 13]

Wśród: dotyczy dowolnej grupy krain spełniającej warunek. Np. „Usuń do 6  znajdujących się wśród twoich krain” oznacza, że możesz Usunąć do 6 Odkrywców znajdujących się w twoich krainach (w sumie 6, nie w każdej osobno po 6).

Wybrana kraina: określenie dla krainy, która została wybrana jako cel danej Mocy.

Wybrana plansza: skrócona forma określenia planszy na której znajduje się wybrana kraina.

Wydarzenie: nieprzewidziany rozwój wydarzeń opisany na karcie Wydarzenia. Rozpatrywane jest przed rozpatrzeniem zdobytych kart Strachu podczas każdej Fazy Najeźdźców począwszy od drugiej rundy. [s. 12]

Wydarzenie Dahan: część karty Wydarzeń dotycząca działalności Dahan na Wyspie. [s. 13]

Wydarzenie Wyboru: Wydarzenie, które daje Duchom wybór różnych ścieżek. Jeśli Duchy nie mogą dojść do porozumienia przy dokonaniu wyboru, pierwsza opcja staje się ich domyślnym wyborem. [s. 13]

Wydarzenie Znaczników: część karty Wydarzeń dotycząca znaczników Bestii, Chorób lub Konfliktu. [s. 13]

Wytrwały (Najeźdźca): Najeźdźca posiadający dodatkową Witalność równą jego bazowej Witalności. Efekty Zniszczenia takich komponentów zamiast tego zadają im Obrażenia równe ich bazowej Witalności, ale „Zniszcz wszystkich” działa normalnie. [s. 29]

Znajduje się dane Źródło Mocy: oznacza Źródło Mocy zapewniane przez kartę Mocy, czyli takie, które znajduje się na karcie Mocy w jej bocznym panelu, a nie w opisie efektu tej karty Mocy czy w wymaganiach Zdolności Warunkowej tej Mocy.

Zwróć Obecność: Weź swoją  z Wyspy i połóż ją z powrotem na swojej planszy na jednym z dozwolonych pól na jednym z Torów Obecności. [s. 28]

Zwykła Akcja: Akcja Najeźdźców spowodowana kartami Najeźdźców leżącymi na planszy Najeźdźców na polach Akcji Najeźdźców podczas Fazy Najeźdźców. Nie obejmuje dodatkowych Akcji wynikających z kart Wydarzeń, Przeciwników, Mocy itd. [s. 27]

Źródłowa kraina: kraina z której liczysz Zasięg podczas obierania celu używanej Mocy. [s. 14]



OZNACZENIA



Symbol **uśpionego wulkanu** na komponencie oznacza, że wystarczy wam znajomość zasad gry podstawowej.



Symbol **dymiącego wulkanu** na komponencie oznacza, że wystarczy wam pojęcia i objaśnienia zawarte w tym rozszerzeniu, które nie pochodzą z rozszerzenia Zarośla i Szpony.



Symbol **aktywnego wulkanu** na komponencie oznacza, że jest on powiązany z rozszerzeniem Zarośla i Szpony.

NOWY PRZEBIEG RUNDY

Faza Duchów

- Rozwój
- Zbieranie Energii
- Zagranie i Opłacenie kart Mocy

Faza Pośpiesznych Mocy (karty i Wrodzone Moce)

Faza Najeźdźców

- Zarażona Wyspa
- Wydarzenie (z wyjątkiem pierwszej rundy)
- Strach
- **Dewastacja** (uwzględniając Konflikty)
- **Budowa** (uwzględniając Choroby)
- **Eksploracja** (uwzględniając Dzicz)
- Awans kart Najeźdźców

Faza Powolnych Mocy (karty i Wrodzone Moce)

Przemijanie

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

ZNACZNIKI



BESTIE: krzywdzą Najeźdźców i generują Strach określony przez karty Mocy i karty Wydarzeń.



CHOROBA: zapobiega następnej Akcji Budowy, po czym zostaje Usunięta.



DZICZ: zapobiega następnej Akcji Eksploracji, po czym zostaje Usunięta.



KONFLIKT: zapobiega zadaniu Obrażeń przez konkretnego Najeźdźcę Dahanom i/albo krainie, które nastąpiłoby w najbliższym czasie, a następnie zostaje Usunięty.



PUSTKOWIA: zwiększają Obrażenia zadawane Najeźdźcom/Dahanom o 1 (raz na Akcję).

Przygotowując grę, połóżcie po 1 oraz 1 na każdej z plansz Wyspy. Znacznik umieście w krainie z najniższym numerem bez nadrukowanych symboli związanych z przygotowaniem gry. Znacznik w krainie #2 (z Miastem).

Grając na Tematycznych planszach, zamiast umieszczać pojedyncze znaczniki oraz na każdej z plansz, umieście znaczniki zgodnie z symbolami nadrukowanymi na planszach, oraz dodajcie znaczniki w krainach: Północno-Zachodnia plansza #7, Zachodnia plansza #9 oraz Wschodnia plansza #6.



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://sklep.portalgames.pl/kolekcja-spirit-island>