

# WYSPA SZAMANA

instrukcja wideo  
gry.nk.com.pl

autorzy: Gary Kim, Jun-Hyup Kim, Yeon-Min Jung  
ilustracje: Tomek Larek

## ELEMENTY GRY

### Plansza



### 32 karty budowli



### 78 żetonów surowców

Złoto x 11



Srebro x 11



Kamienie szlachetne x 11



Cegły x 11



Kamień x 11



Drewno x 11



Skrzynia x 12



Figurka szamana



### 4 znaczniki graczy



### 8 kolorowych drewnianych dysków



### 8 naklejek ze statkami



### 6 czarnych drewnianych dysków



### 6 pirackich naklejek



## CEL GRY

Na egzotycznej wyspie gracze rywalizują o przychylność jej mieszkańców. Korzystając z pomocy szamana, gromadzą surowce niezbędne do budowy kopalń, posągów, świątyń i innych budowli. Kluczem do zwycięstwa jest umiejętne żeglowanie swoimi statkami i blokowanie w zatokach statków należących do rywali. Zwycięży osoba, która zdobędzie najwięcej punktów za swoje budowle.



## PRZYGOTOWANIE GRY

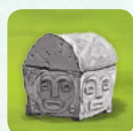
Przed rozpoczęciem gry **umieśćcie naklejki na drewnianych dyskach.**



**Uwaga!** W dalszej części instrukcji dyski z naklejkami statków nazywać będziemy **statkami**, a dyski z pirackimi naklejkami nazywać będziemy **piratami**.

- A** Planszę połóżcie na środku stołu.
- B** Weźcie **po 1 znaczniku gracza** i połóżcie przed sobą na stole.
- C** Weźcie **po 2 statki** w kolorach swoich znaczników.
- D** **Piratów** rozłóżcie na planszy – **po jednym** na każdym okrągłym polu.
- E** **Figurkę szamana** połóżcie obok planszy.

- F** **Żetony surowców** wymieszajcie i rozłóżcie losowo na planszy: **po 13 żetonów** na każdym z kwadratowych pól.



**Uwaga!** Na górze żadnego ze stosów **nie może** znajdować się **skrzynia**.

- G** **Karty budowl** potasujcie, stwórzcie z nich stos (karty leżą rysunkami budowli do dołu) i połóżcie obok planszy. Następnie odkryjcie **5 kart z góry stosu** i połóżcie obok planszy.





## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Na planszy znajduje się **6 zatok**, które będziecie odwiedzać swoimi **statkami**. Znajdziecie tam **surowce**, z których będą mogły powstać **budowle**. Niektóre budowle dostarczą Wam dodatkowe surowce oraz pozwolą wykonać działania specjalne. Za każdą budowlę zdobędziecie punkty na koniec gry.

W zatoce możecie spotkać **szamana**. Warto korzystać z jego pomocy – znanymi sobie ścieżkami doprowadzi Was do surowców.

Wygra osoba, która zdobędzie najwięcej punktów za wzniesione budowle.

## Rozmieszczenie statków w zatokach

Grę rozpoczyna osoba, która była ostatnio na jakiejś wyspie (lub najstarszy gracz):

- Umieszcza **2 swoje statki** w dwóch dowolnych zatokach (umieszcza je na leżących tam piratach).
- Następnie kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) umieszczają po 2 swoje statki w dwóch dowolnych zatokach. Statki układane są w zatokach jeden na drugim, tak aby tworzyły stopy.
- Ostatni z graczy po rozmieszczeniu swoich statków bierze **figurkę szamana** i stawia ją na dowolnym polu z symbolem szamana.

**Przykład:** Gracze rozstawiają swoje statki w zatokach:

– pierwszy gracz umieszcza  **czerwone statki** w zatokach A i E,

– drugi gracz umieszcza  **żółte statki** w zatokach A i F,

– trzeci gracz umieszcza  **białe statki** w zatokach C i E,

– czwarty gracz umieszcza  **fioletowe statki** w zatokach B i C.

Na koniec czwarty gracz umieszcza szamana – wybrał zatokę B.



**Uwaga!** Podczas przygotowywania gry **w żadnej zatoce nie mogą znajdować się więcej niż 3 statki**. Dokładając swoje statki, gracze muszą więc pilnować, aby nie przekroczyć tego limitu. W trakcie gry limit ten nie będzie obowiązywał – stopy będą mogły być dowolnie wysokie.

Po rozmieszczeniu statków można przejść do właściwej rozgrywki. Rozpocznie ją ta sama osoba, która jako **pierwsza** rozmieszczała swoje statki. Następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



## Rozgrywka

W swojej turze gracz wykonuje **jedno** z dwóch działań:

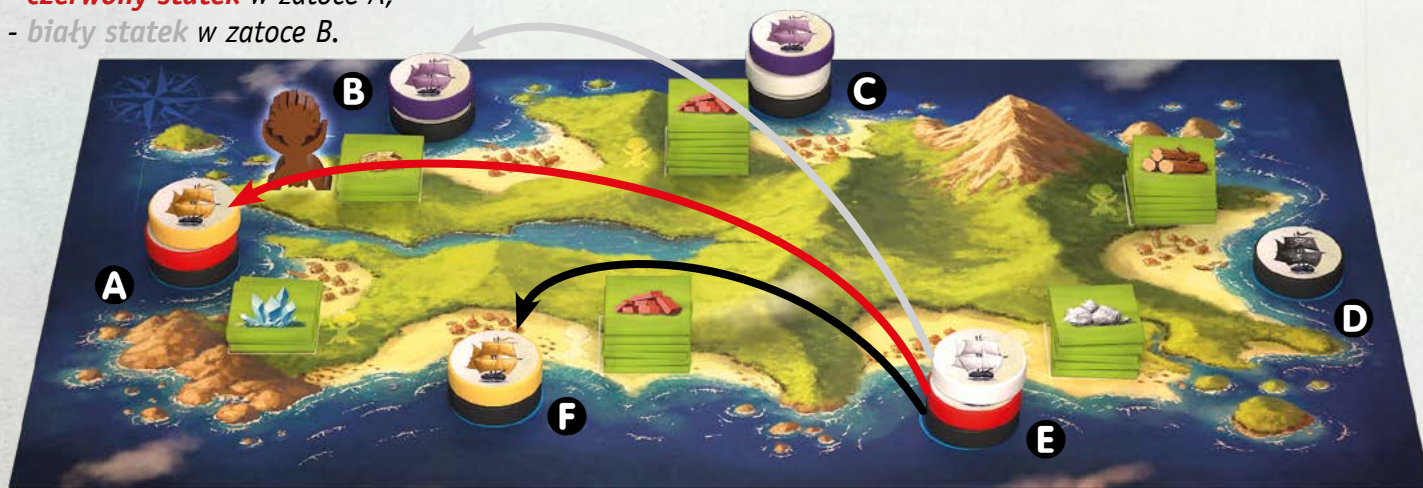
- **rejs i zdobywanie surowców**  
albo
- **wznoszenie budowli.**

### Rejs i zdobywanie surowców

- Gracz **bierze wszystkie statki z wybranej zatoki**, w której znajduje się przynajmniej 1 jego statek.  
**Uwaga!** Biorąc wybrany stos, gracz nie zmienia miejsc statków w tym stosie!
- Gracz **wybiera kierunek rejsu** (podczas rejsu nie można zmieniać kierunku).
- Następnie **rozkłada po jednym statku** (od dołu) w kolejnych mijanych zatokach – zgodnie z wybranym przez siebie kierunkiem.

**Przykład:** Osoba grająca kolorem **czzerwonym** wybrała statki z zatoki E (jest wśród nich **czzerwony** statek gracza) i podjęła decyzję, że udadzą się one w rejs w lewą stronę. Następnie rozkłada (od dołu) po jednym statku w mijanych zatokach:

- **piratów** umieszcza w zatoce F,
- **czzerwony statek** w zatoce A,
- **biały statek** w zatoce B.





• **Wszyscy gracze**, których statki po zakończeniu rejsu **znajdują się na górze stosów**, **zdobywają surowce** dostępne w poszczególnych zatokach. Pozostałe statki są zablokowane i ich załogi nie mogą wyjść na ląd.

**Uwaga!** Jeśli na górze stosu znajdują się **piraci**, żaden z graczy **nie zdobywa** surowców w tej zatoce.

– Każdy gracz, którego statek znajduje się na górze stosów, zdobywa **żeton surowców** widoczny obok zatoki. Zdobyty surowiec należy położyć przed sobą na stole. Jeśli obok zatoki **nie ma surowców** (wszystkie żetony zostały już zdobyte przez graczy), nikt nie zdobywa surowców w tej zatoce.

– Gracz, którego statek znajduje się obok **szamana**, zdobywa **dodatkowy żeton surowców**.


Gdy wszyscy gracze (których statki znajdują się na górze stosów) wzięli już swoje surowce, gracz ten bierze dodatkowy surowiec:


– ze stosu leżącego obok szamana (szaman pozostaje na miejscu)  
albo

– z dowolnego innego stosu (szamana należy umieścić obok tego stosu).

**Przykład A:**

Gracz **czzerwony** zdobywa **kamienie szlachetne** .

Gracz **biały** zdobywa **złoto** . Dzięki szamanowi gracz ten zdobędzie też dodatkowy surowiec (patrz: przykład B).

Gracz **fioletowy** zdobywa **cegły** .

Gracz **żółty** niczego nie zdobywa, ponieważ oba jego statki są zablokowane.





### Przykład B:

Gdy gracze wzięli zdobyte surowce, gracz **biały** korzysta z pomocy szamana, którego spotkał w zatoce. Dzięki niemu zdobędzie dodatkowy surowiec. Może wybrać surowiec dostępny w dowolnej zatoce. Chce zdobyć **srebro**, przestawia więc szamana do zatoki z tym surowcem. Następnie bierze srebro i kładzie przed sobą.



Po rejsie i zdobyciu surowców tura gracza się kończy. Osoba siedząca z lewej strony rozpoczyna swoją turę (wykonuje jedno z dwóch działań: **rejs i zdobywanie surowców** albo **wznoszenie budowli**).

## Wznoszenie budowli

Jeśli gracz posiada wymagane surowce, może **wznieść budowlę**:

- Posiadane **surowce** (zdobyte w poprzednich turach podczas rejsu) **wymienia na jedną z kart budowli** leżących obok planszy. Surowce odkłada do pudełka, a zdobytą kartę kładzie przed sobą na stole (obrazkiem do góry). Oznacza to, że gracz wzniósł budowlę przedstawioną na karcie.



**Skrzynia** pełni rolę jokera – **zastępuje dowolny surowiec**.

- W miejsce zdobytej karty należy **wyłożyć nową kartę budowli** ze stosu kart, tak aby obok planszy ponownie leżało **5 kart**.
- **Uwaga!** Wszystkie karty budowli zdobyte przez gracza leżą przed nim na stole do końca gry.

### Karta budowli:

Bonus za zdobycie karty →



← Punkty na koniec gry

← Rysunek budowli

Surowce potrzebne do zdobycia karty →



- Większość kart dostarcza graczom różne **bonusy**. Niektóre z nich są jednorazowe, inne można wykorzystywać wielokrotnie, bo działają do końca gry.

## Bonusy:



Bonus jednorazowy. Od razu po zdobyciu karty z symbolem szamana gracz **bierze surowiec:**

- ze stosu leżącego obok szamana (szaman pozostaje na miejscu) albo
- z dowolnego innego stosu (należy umieścić szamana obok tego stosu).



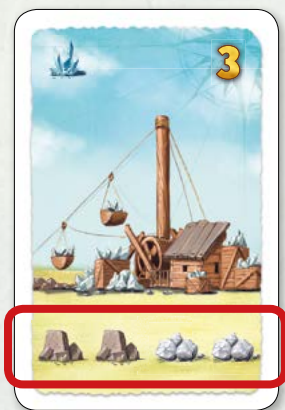
Bonus jednorazowy. Od razu po zdobyciu karty z takim symbolem gracz **odkłada do pudełka wszystkie karty budowli leżące obok planszy i zastępuje je nowymi pięcioma kartami ze stosu.**



Bonusy działające do końca gry. Symbole surowców traktowane są tak, jakby gracz posiadał żetony tych surowców. **1 symbol na karcie odpowiada 1 żetonowi surowca.**

Surowce znajdujące się na kartach można wykorzystywać wielokrotnie do wznoszenia budowli. Z tego powodu zdobyte karty należy układać na stole w taki sposób, aby gracz widział symbole surowców na kartach.

## Przykład:



+



*Koszt budowy tej kopalni to 2 x kamień i 2 x srebro.*

*Gracz ponosi koszt budowy kopalni:*

- srebro ma na dwóch kartach (nie musi więc mieć żetonów ze srebrem),
- wykłada żetony kamienia i skrzyni (odkłada je do pudełka).

*Zdobytą kartę kopalni gracz kładzie przed sobą na stole. Od tej chwili ma kolejny bonus: kamień szlachetny.*

Po zakończeniu wznoszenia budowli tura gracza się kończy. Osoba siedząca z lewej strony rozpoczyna swoją turę (wykonuje jedno z dwóch działań: **rejs** i **zdobywanie surowców** albo **wznoszenie budowli**).



## KONIEC GRY

Gra kończy się po turze gracza, podczas której:

- skończą się karty budowli  
lub
- skończą się żetony surowców na planszy.

Gracze liczą zdobyte punkty:

- za **wzniesione budowle**: liczba punktów podana jest na kartach budowli,
- za **posiadane surowce**: **1 punkt** za każde **2 żetony surowców**, które pozostały graczowi.

**Uwaga!** Żetony ze **skrzynią** **nie są brane pod uwagę**.

Zwycięża gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu zwycięża gracz, który wznosił więcej budowli. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

**Przykład:**

Gracz zdobył **24 punkty**: 21 punktów za 4 wzniesione budowle i 3 punkty za 6 surowców. 3 skrzynie nie dają punktów.



$$1 + 3 + 6 + 11 = 21 \text{ punktów}$$



6 surowców = 3 punkty



### Poznaj nasze gry planszowe!

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl) • [nk.com.pl](http://nk.com.pl) • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa  
© 2017 Wydawnictwo Nasza Księgarnia  
© 2017 HappyBaobab Co. Ltd. All rights reserved.

Autorzy: Gary Kim, Jun-Hyup Kim, Yeon-Min Jung  
Ilustracje: Tomek Larek  
Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Michał Szewczyk  
Redakcja: Michał Szewczyk  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc