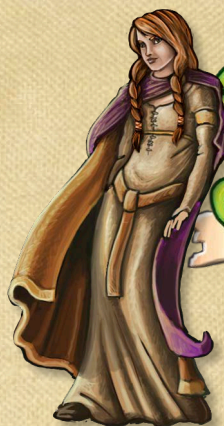


# Wyspa Skye

## DRUIDZI



Drugie rozszerzenie  
wielokrotnie nagradzanej  
gry autorstwa Alexandra  
Pfister  
i Andreasa Pelikan

Nie można wygrać bitwy o dominację nad wyspą bez potężnych sprzymierzeńców. Jako mądry król zdajesz sobie sprawę, że potęga nie jest mierzona tylko siłą i złotem. Wsparcie lokalnych kapitanów może okazać się decydujące. Przekonaj Druidów, aby przeszli na twoją stronę i zaprzęgnęli energię mistycznych świętych miejsc do realizacji twoich potrzeb!

### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



1 plansza przedstawiająca Dolmen



10 żetonów kamiennych płyt



9 dodatkowych złotych monet



5 żetonów „50/100” punktów zwycięstwa

Kiedy przekroczysz 50 lub 100 punktów zwycięstwa, weź jeden żeton i połóż go obok siebie na stole, odpowiednią stroną ku górze.



6 dodatkowych żetonów punktacji



36 żetonów Druidów  
(fioletowy rewers)

**Uwaga! Nie wkładaj żetonów terenu z tego rozszerzenia do woreczka z pozostałymi żetonami. Trzymaj je oddzielnie!**

### Połączenie tego rozszerzenia z rozszerzeniem *Wędrowiec*

Możecie grać w Wyspę Skye tylko z rozszerzeniem *Druidzi* albo łącząc je z rozszerzeniem *Wędrowiec*. Zmiany zasad dotyczące takiego łączonego wariantu gry opisaliśmy w zielonych ramkach, takich jak ta.

### WPROWADZENIE

Rozszerzenie *Druidzi* wprowadza drobne zmiany w stosunku do zasad gry podstawowej. Główną zmianą jest podzielenie fazy *Kupna żetonów* (4. faza) na dwa **etapy kupowania**. W **pierwszym z nich** kupujecie nawzajem swoje żetony (jak zwykle). W **drugim etapie** każdy może kupić żeton z planszy Dolmenu. Te tzw. **żetony Druidów** są prawie takie same jak zwykłe żetony terenu, z tym że prawie wszystkie przedstawiają **kamienną płytę** albo **zwój**. Kamienne płyty wprowadzają działania specjalne, które możecie wykorzystywać do końca gry. Zwoje działają w zwykły sposób.

Autorzy gry: Alexander Pfister i Andreas Pelikan

Edycja: Grzegorz Kobiela i Ralph Bienert

Ilustracje: Klemens Franz

Projekt graficzny: atelier198

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski



facebook.com/LacertaPL

www.LACERTA.pl

kontakt@lacerta.pl

Wydawnictwo LACERTA

skr. poczt 57003

ul. Czarnieckiego 15

53-638 Wrocław, Polska



© 2018 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Niemcy  
www.lookout-games.de



## PRZYGOTOWANIE GRY

Połóżcie **planszę Dolmenu** obok głównej planszy gry. Potasujcie **żetony Druidów**, ułóżcie z nich kilka stosów zakrytych żetonów i połóżcie obok planszy Dolmenu. Weźcie z dowolnych stosów **5 żetonów Druidów** i połóżcie po jednym **odkrytym** na każdym polu Dolmenu, ponad którym widnieje koszt pomiędzy 0 a 4 złotych monet.

Żetony **kamiennych płyt** oraz „**50/100 PZ**” odłóżcie na razie na bok, a nowe **żetony punktacji** pomieszczajcie z tymi z gry podstawowej.

Dodatkowe **złote monety** dodajcie do pozostałych używanych w grze. Nie musicie ich później oddzielać.



## KUPNO ŻETONÓW

Faza kupna żetonów przebiega jak opisano poniżej (zilustrowaliśmy ją również na prawej „podporze” Dolmenu):

- Rozegrajcie **pierwszy etap kupowania** żetonów od innych graczy zgodnie z zasadami gry podstawowej.

Osoby, które odblokowały żeton premii **Dwa zakupy** mogą następnie kupić drugi żeton od innego gracza. Ten drugi zakup jest wciąż uznawany za część pierwszego etapu kupowania.

- Na koniec pierwszego etapu kupowania zabierzcie żetony, których nie kupili od was inni gracze i zwróćcie przydzielone do nich złoto do zasobów ogólnych.

- Następnie rozegrajcie **drugi etap kupowania**, począwszy od gracza rozpoczynającego. W tym etapie każdy gracz dostaje jedną możliwość kupna:

- jednego żetonu Druida z **planszy Dolmenu** albo **alternatywnie**
- jednego żetonu terenu z **woreczka**.



Zakup żetonu nie jest obowiązkowy ani w pierwszym, ani w drugim etapie. Rezygnacja z zakupu żetonu (*lub brak możliwości zakupu*) w pierwszym etapie nie powoduje, że nie można kupić żetonu w drugim etapie.

## ZAKUP ŻETONU DRUIDA Z PLANSZY DOLMENU

Żetony możliwe do zakupu na planszy Dolmenu mają określony koszt, składający się z dwóch czynników:

- **kosztu stałego** widniejącego w lewym górnym rogu żetonu Druida (*na symbolu kamienia; o wartości 0-8 złota*) oraz
- **kosztu dodatkowego** zależnego od pozycji żetonu Druida na planszy Dolmenu (*0-4 złota*).

Powyżej wymienione elementy zilustrowano ponad pięcioma polami na żetony Druidów na planszy Dolmenu. (*Strzałki, które są tam również wydrukowane nie mają wpływu na koszt.*)



**Przykład:** koszt skrajnego lewego żetonu wynosi  $3+4=7$  złota. Skrajny prawy żeton jest z kolei darmowy, ponieważ jego koszt stały to 0 złota, a pole na którym leży nie ma kosztu dodatkowego.

Zapłać koszt żetonu (*jeśli jest większy od zera*), odkładając złote monety do zasobów ogólnych, a następnie połóż ten żeton obok swojego parawanu. Wszystkie żetony kupione w tej fazie dodasz do terytorium swojego klanu w 5. fazie (*jak zwykle*).



## Kamienne płyty na żetonach Druidów

Za każdym razem, kiedy do terytorium swojego klanu dodajesz żeton Druida przedstawiający kamienną płytę, weź z zasobów ogólnych odpowiadający mu żeton kamiennej płyty i połóż go obok swojego parawanu. Ta kamienna płyta będzie ci przypominać o zdobytej specjalnej umiejętności. Możesz z niej korzystać od początku kolejnej rundy do końca gry. (Umiejętności opisaliśmy na ostatniej stronie instrukcji.)



Teraz przesunij o 1 pole w prawo wszystkie żetony leżące na planszy Dolmenu z lewej strony pustego pola, z którego zabrałeś żeton (zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałki). Pociągnij nowy żeton Druida z dowolnego stosu żetonów Druidów i połóż go (odkryty) na skrajnym lewym polu Dolmenu (o dodatkowym koszcie 4 złota).

## ZAKUP ŻETONU TERENU Z WORECZKA

Zamiast kupić żeton Druida z planszy Dolmenu możesz zapłacić **5 złota** (co zilustrowaliśmy na lewej podporze Dolmenu) i pociągnąć **dwa żetony** terenu z **woreczka**. W takim przypadku zachowaj jeden z nich, a drugi zwróć do woreczka. (Kupowanie żetonów Druida bezpośrednio ze stosów jest niemożliwe.)



## KONIEC RUNDY

Na koniec każdej rundy, w szczególności: po zakończeniu 6. fazy, usuń z gry żeton leżący na **skrajnym prawym** polu planszy Dolmenu (o dodatkowym koszcie 0 złota). Pozostałe żetony przesunij o 1 pole w prawo, pociągnij nowy żeton Druida z dowolnego stosu żetonów Druidów i połóż go (odkryty) na skrajnym lewym polu Dolmenu (o dodatkowym koszcie 4 złota).

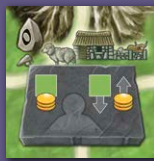
## NOWE ŻETONY

### ŻETONY DRUIDÓW Z KAMIENNYMI PŁYTAMI

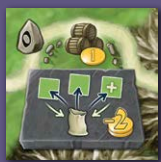


Wybierz jeden zwój na terytorium swojego klanu i policz jeszcze raz punkty zwycięstwa za ten zwój. Nie ma znaczenia, czy wybrany zwój znajduje się na zamkniętym obszarze, czy poza.

Jeśli znajduje się na zamkniętym obszarze, policz za niego punkty tak, jakby był poza zamkniętym obszarem. Jeśli posiadasz dwie takie płyty, możesz wybrać ten sam zwój dwa razy. (W ten sposób możesz zdobyć punkty poczwórną: 2x za zamknięty obszar i po 1x za każdą płytę.)



W **pierwszym etapie kupowania** możesz w swojej turze, poza zwykłym zakupem od innego gracza, kupić również jeden z żetonów, które sam oferujesz (aby za niego zapłacić, zwróć przydzielone do niego złoto do zasobów ogólnych). Jeśli posiadasz dwie takie płyty, możesz w swojej turze kupić dwa żetony, które oferujesz.



Jeśli w **drugim etapie kupowania** zrezygnujesz z zakupu żetonu Druida z planszy Dolmenu, aby kupić losowy żeton terenu z woreczka, pociągnij z niego **trzy żetony**, wybierz jeden z nich i zapłać za niego o 2 złote monety mniej (czyli tylko 3 złota). Pozostałe dwa żetony zwróć do woreczka. Jeśli posiadasz dwie takie płyty, dociągasz 4 żetony z woreczka, wybierasz jeden i płacisz za niego tylko 1 złotą monetę.



Kiedy kupujesz żeton **innego gracza**, płacisz mu do 2 złotych monet mniej. Ten efekt nie działa, kiedy kupujesz swoje własne żetony oraz w drugim etapie kupowania. Jeśli masz kilka takich płyt, ich działanie się kumuluje i płacisz odpowiednio mniej (ale nie mniej niż 0). Osoba, od której kupujesz zawsze otrzyma więc co najmniej złoto, które przydzieliła do tego żetonu.

Ta płyta działa również, kiedy kupujesz drugi raz, korzystając z żetonu premii **Dwa zakupy**. Jeśli masz żeton **Bank płaci**, bank zapłaci tylko tyle, ile ty musiałbyś zapłacić.



## ŻETONY DRUIDÓW ZE ZWOJAMI

Nowe zwoje podlegają takim samym zasadom, co zwoje z gry podstawowej.



1 PZ za każdy zamknięty obszar pastwisk.

(Na innych żetonach również: *górski albo wodny.*)



2 PZ za każdy zestaw: **broch, farma i latarnia.**

Każdy budynek może być częścią tylko jednego zestawu.



1 PZ za każde **2 żetony na twojej najdłuższej drodze.**

Liczy się tylko jedna nieprzerwana droga, która nie musi się zaczynać w zamku. Boczne drogi odchodzące od niej się nie liczą. Każdy żeton policz tylko raz (nawet jeśli droga przechodzi przez niego dwa razy).



1 PZ za każdy obszar wodny z latarnią i statkiem.

Obszar nie musi być zamknięty. Każdy obszar morski możesz liczyć tylko raz (nawet wtedy, kiedy zawiera kilka zestawów z latarnią i statkiem).



1 PZ za każde **5 złota, które posiadasz.**

Dodaj PZ z tego zwoju po tym, kiedy policzysz już PZ za złoto na końcu gry.



1 PZ za każdy zestaw: **owca i bydło.**

Każde zwierzę może być częścią tylko jednego zestawu.



Po prostu 3 PZ (**jednorazowo**).

(Na innym żetonie również: 4 PZ.)

PZ z tych zwojów można podwajać zgodnie z zasadami.



1 PZ za każdy rząd lub kolumnę składające się z co najmniej 3 żetonów terenu stykających się krawędziami.

## ŻETONY PUNKTACJI



1/2 PZ za każdą krawędź niezamkniętego obszaru wodnego (zaokrąglaj w dół, jeśli konieczne).



2 PZ za każdą sztukę **bydła w największym stadzie** na terytorium twojego klanu. Stado to zwierzęta znajdujące się na tym samym obszarze pastwiska.



5 PZ dla gracza z **największą liczbą latarni**. 2 PZ dla drugiego w kolejności gracza. Remisy rozstrzygane są zgodnie ze zwykłymi zasadami (zobacz opis podobnych żetonów w grze podstawowej).



2 PZ za każdy żeton leżący na **najdłuższej linii skośnej** na terytorium twojego klanu. Nie ma znaczenia, czy linia przebiega „w dół” ↘ czy „w górę” ↗. Linia może zawierać luki.



2 PZ za każdy żeton twojego **największego zamkniętego obszaru górskiego.**



**Domek nad jeziorem:** 3 PZ za każdą **farmę** znajdującą się na żetonie, który jest częścią **zamkniętego obszaru wodnego.**

Grę polecają:

