

Wyspa Skye™

Od Lairda do Króla

Przygoda na Wyspie Skye
dla 2 do 5 graczy
autorzy:
Andreas Pelikan
i Alexander Pfister

WITAMY NA WYSPIE SKYE

Pięć klanów walczy o dominację nad Wyspą Skye. Król może być tylko jeden! Zostanie nim ten spośród Lairdów, którego klan podbije najwięcej terytoriów i wykaże się sprytem w handlu. Każda kolejna rozgrywka będzie zupełnie inna, niż poprzednie.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA (Delikatnie wyciągnij z wyprasek przed pierwszą rozgrywką!)



1 dwustronna plansza



16 żetonów punktacji



73 żetony terenu
(zielone rewersy)



złote monety



1 żeton gracza
rozpoczynającego



5 żetonów terenu z zamkiem
(każdy z rewersem w innym kolorze)



6 parawanów
(w tym jeden zapasowy; złoż je przed grą tak, jak zilustrowano powyżej)



1 znacznik rund



5 znaczników punktacji
(po 1 w każdym kolorze)



1 płócienny worek



6 żetonów odrzucenia
(1 zapasowy)

1 instrukcja

CEL GRY

W trakcie sześciu rund (albo pięciu w grze pięciosobowej) zdobądź najwięcej punktów zwycięstwa i zostań królem Wyspy Skye.

PRZYGOTOWANIE

I Połóż **planszę** na środku stołu. Stronę widoczną na obrazku wykorzystaj do gry w 2 do 4 graczy, a drugą stronę w rozgrywkach w 5 osób.

II Przetasuj **żetony punkcji** i połóż cztery losowe na polach oznaczonych od „A” do „D”. Odtóż pozostałe żetony do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce. Do pierwszej gry sugerujemy użyć żetonów pokazanych na ilustracji.



III Połóż **okrągły znacznik rund** na pierwszym polu toru rund.

IV Połóż **złote monety** obok planszy tak, aby były w zasięgu ręki.

V Daj każdemu:

- **parawan**,
- **żeton terenu z zamkiem**,
- **znacznik punkcji**,
- **żeton odrzucenia** w wybranym przez niego kolorze.

(Niewykorzystane komponenty odtóż do pudełka. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.)

A Umieść swój **znacznik punkcji** na polu „0” toru punkcji na planszy.

Każdy gracz kładzie przed sobą swój żeton terenu, stroną z zamkiem „do góry”. To jest pierwszy fragment terytorium jego klanu.

Daj najmłodszemu graczowi znacznik **gracza rozpoczynającego**. Będzie rozpoczynał rozgrywkę.

VI Włóż **żetony terenu** do **worka** i wymieszaj dokładnie.



żeton początkowy niebieskiego gracza

parawan niebieskiego gracza



żeton odrzucenia

PRZEBIEG GRY

Gra trwa **6 rund** (5 w grze 5-osobowej). Każda runda składa się z faz wymienionych w ramce po prawej stronie.

1. Przychód
2. Dobieranie żetonów i ustalanie cen
3. Odrzucanie żetonu
4. Kupno żetonów
5. Budowanie
6. Koniec rundy i punktowanie

Po ostatniej rundzie następuje **końcowa punktacja**.

1. PRZYCHÓD



Każdy gracz otrzymuje przychód (z zasobów ogólnych): **5 sztuk złota** za swój zamek i **1 sztukę złota** za każdy **żeton z beczką whisky** połączony drogą ze swoim zamkiem.

Od trzeciej rundy możesz otrzymać dodatkowe złoto za **każdego** gracza, którego znacznik jest przed twoim na torze punktacji (*ma więcej punktów zwycięstwa niż ty*). Ilość złota, które otrzymujesz za każdego gracza, rośnie z rundy na rundę i jest zaznaczona przy torze rund.

W każdym momencie możesz rozmieniać monety, jeśli zajdzie taka potrzeba.



Ten żeton nie przynosi przychodu, ponieważ nie jest połączony drogą z zamkiem.



Przykład: przychód z żetonów

Całkowity przychód: 13 złota



Przykład: jest początek piątej rundy. Obok toru rund narysowany jest stos z trzema sztukami złota. Dwóch graczy ma więcej punktów od niebieskiego. Niebieski otrzymuje więc $2 \times 3 = 6$ sztuk złota.

2. DOBIERANIE ŻETONÓW I USTALANIE CEN



Każdy gracz dobiera z woreczka **3 żetony terenu** i umieszcza je **odkryte przed swoimi parawanami**. Za parawanami, w ukryciu przed innymi, przydzielcie znacznik odrzucenia do jednego z dociągniętych wcześniej żetonów (*ten żeton trafi później z powrotem do worka*) i **przynajmniej po jednej sztuce złota** ze swoich zapasów, do pozostałych dwóch żetonów. Pozostałe złoto trzymajcie tak, aby nie zdradzać jego ilości pozostałym graczom.

Kiedy wszyscy skończycie przydzielać złoto i znacznik odrzucenia do żetonów, odkryjcie swoje parawany i odłóżcie je tymczasowo na bok.



Przykład: środkowy żeton został oznaczony znaczkiem odrzucenia. W następnej fazie zostanie odrzucony do worka.

3. ODRZUCANIE ŻETONU



Każdy gracz odrzuca do worka żeton, który w poprzedniej fazie oznaczył **znacznikiem odrzucenia**. Po tej czynności zawartość worka trzeba dokładnie przemieszać.



4. KUPNO ŻETONÓW



Począwszy od gracza rozpoczynającego, każdy gracz po kolei może kupić **jeden żeton od dowolnie wybranego, jednego innego gracza**. Żeby to zrobić, musi zapłacić sprzedawcy posiadanym złotem kwotą równą cenie ustalonej przez sprzedawcę w fazie 2 (cenę wyznacza złoto leżące obok danego żetonu). Sprzedawca otrzymuje od kupującego złoto ze sprzedaży oraz natychmiast zabiera monety, których użył do ustalenia ceny sprzedanego żetonu. Kupujący odkłada zakupiony żeton obok swojego parawanu (poza miejsce gry). Doda go do swojego terytorium w fazie 5.

Jeśli nie możesz albo nie chcesz kupić żetonu, musisz spasować. Po tym, kiedy wszyscy gracze kupią po jednym żetonie albo spasują, zabierz wszystkie pozostałe przed tobą żetony. **Tracisz jednak całe złoto, które do nich przydzieliłeś w fazie 2. Odłóż je do zasobów ogólnych.**

5. BUDOWANIE



Każdy gracz musi dołączyć zakupione żetony do terytorium swojego klanu zgodnie z następującymi zasadami: każdy dołożony żeton musi stykać się przynajmniej jedną krawędzią z jednym z żetonów stanowiących terytorium klanu (może to być również taki, który dołożyłeś w tej samej rundzie). Jeśli żetony stykają się krawędzią, typ terenu po obu stronach tej krawędzi musi być taki sam (pastwiska, góry, woda). **Ważne: Drogi nie muszą być kontynuowane.**

Niektóre żetony punktacji przynoszą punkty za zamknięte obszary. Obszar jest uważany za zamknięty, jeśli z każdej strony jest otoczony terenami innego typu. Drogi nie mają na to wpływu.

Jeśli nie jesteś w stanie dołożyć żetonu zgodnie z tymi zasadami, odrzuć go do workeczka. *Nie odzyskujesz zapłaconych za niego monet.*



6. KONIEC RUNDY I PUNKTOWANIE



Na koniec rundy gracze mogą otrzymać punkty zwycięstwa za spełnienie warunków wskazanych na żetonach punktacji. Żetony punktacji, które będą rozpatrywane w danej rundzie, oznaczone są na torze rund literami od A do D. Przesuń swój znacznik na torze punktacji o tyle pól w przód, ile zdobyłeś punktów zwycięstwa.

Każdy żeton punktacji będzie używany 3 razy w trakcie gry. Na ostatniej stronie instrukcji znajdziesz wyjaśnienie zasad liczenia punktów dla każdego żetonu punktacji.

Po przeprowadzeniu punktacji, przekaz żeton gracza rozpoczynającego następnej osobie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Nowy gracz rozpoczynający przesuwając znacznik rund na następne pole. Po zakończeniu ostatniej rundy następuje końcowa punktacja.

KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Po zakończeniu ostatniej rundy możesz otrzymać dodatkowe punkty zwycięstwa (PZ) za żetony ze zwojami na terytorium twojego klanu. W grze występują następujące rodzaje zwojów:



1 PZ
za każde **dwie owce**

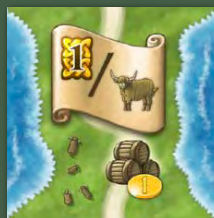


1 PZ za każde **dwa żetony z beczkami whisky**



1 PZ
za każde **dwie łodzie**

Jeśli masz nieparzystą liczbę symboli, nie możesz otrzymać połowy PZ podczas liczenia punktów za zwoje dające jeden punkt za dwa symbole. *Przykład: jeśli posiadasz 5 statków, otrzymujesz 2 PZ, a nie 2,5 PZ.*



1 PZ
za każde **bydło**



1 PZ
za każdy **broch (okrągłą wieżę)**



1 PZ
za każdą **farmę**



1 PZ
za każdą **latarnię**

Jeśli zwój znajduje się na **obszarze zamkniętym**, otrzymujesz za niego podwójną liczbę PZ.



Każde 5 sztuk złota jest warte 1 punkt zwycięstwa.

Te ikony na planszy przypominają o zasadach punktacji na koniec gry.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje ilość złota posiadanego przez remisujących.

Autor: Andreas Pelikan i Alexander Pfister | **Ilustracje:** Klemens Franz

Tłumaczenie: Michał Matłosz | **Korekta:** Przemysław Korzeniewski

Copyright: © 2016 Lookout GmbH Hiddigwarder Straße 37, D27804 Berne

Wydawnictwo LACERTA, Wszelkie prawa zastrzeżone,
skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15, 53-638, Wrocław

facebook.com/LacertaPL

kontakt@lacerta.pl | www.LACERTA.pl



ŻETONY PUNKTACJI



2 PZ za każdy kwadrat złożony z 4 żetonów terenu. Każdy żeton może być częścią kilku kwadratów.



1 PZ za każdy zamknięty obszar.



1 PZ za każdą owcę na terytorium twojego klanu.



3 PZ za każdy zamknięty obszar składający się z przynajmniej 3 żetonów terenu.



1/3/6 PZ za każdy obszar z 1/2/3 brochami. Pojedynczy obszar górski z więcej niż trzema brochami ciągle wart jest 6 PZ.



5 PZ za każdy zestaw: broch, farma i latarnia. Każdy budynek może być częścią tylko jednego zestawu.



5 PZ dla gracza z największą liczbą beczek whisky na swoich żetonach. 2 PZ dla drugiego w kolejności gracza.

W przypadku remisu, każdy z remisujących otrzymuje 5 PZ, a punkty za drugie miejsce nie są przyznawane. Jeśli jest remis o drugie miejsce, każdy z remisujących otrzymuje 2 PZ. Musisz mieć przynajmniej jedną beczkę whisky, żeby dostać punkty.



5 PZ dla gracza z największą liczbą statków. 2 PZ dla drugiego w kolejności gracza.

W przypadku remisu, każdy z remisujących otrzymuje 5 PZ, a punkty za drugie miejsce nie są przyznawane. Jeśli jest remis o drugie miejsce, każdy z remisujących otrzymuje 2 PZ. Musisz mieć przynajmniej jeden statek, żeby dostać punkty.



1 PZ za każdą sztukę owcy i bydła, znajdującą się na żetonie sąsiadującym krawędzią lub rogami z farmą. Bydło i owce znajdujące się na żetonie z farmą również dają po jednym punkcie zwycięstwa.



5 PZ dla gracza z największą ilością złota. 2 PZ dla drugiego w kolejności gracza.

W przypadku remisu, każdy z remisujących otrzymuje 5 PZ, a punkty za drugie miejsce nie są przyznawane. Jeśli jest remis o drugie miejsce, każdy z remisujących otrzymuje 2 PZ. Musisz mieć przynajmniej jedną monetę, żeby dostać punkty.



2 PZ za każdą sztukę bydła na żetonie połączonym drogą z twoim zamkiem.



3 PZ za każdy obszar wodny z przynajmniej jednym statkiem i sąsiadujący z 1 latarnią.



1 PZ za każdy żeton, który łączy się drogą z twoim zamkiem.



3 PZ za każdą pionową linię składającą się z przynajmniej trzech żetonów terytorium.



2 PZ za każdy żeton terenu w twoim największym zamkniętym obszarze wodnym.



2 PZ za każdy zamknięty obszar górski.