

# Wyspa Skuje

WĘDROWIEC



Rozszerzenie gorąco polecają: Alexander Pfister i Andreas Pelikan

Być królem to jedno, natomiast rządzić królestwem, to zupełnie co innego. Bez pomocy się nie obejdziesz. Potężni wojownicy muszą stać na straży prawa i bronić królestwa przed zagrożeniami, sprytni kupcy dbać, aby królewski skarbiec był pełny po brzegi, a bystrzy heroldowie rozstawiać imię Waszej Ekscelencji na wszelkich ziemiach. Przygotowanie tego wszystkiego jest kluczem do sukcesu!

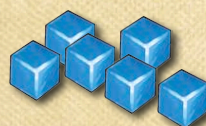
Na szczęście, twój najbardziej zaufany przyjaciel zgodził się rozpocząć wędrówkę przez królestwo, aby wykonać tę brudną robotę za ciebie. Ty możesz więc skupić się przede wszystkim na byciu królem...

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W każdym z pięciu kolorów graczy:



1 plansza postępu (przedstawiająca trzy poziome tory)



6 znaczników (do oznaczania postępu i kamieni milowych)



1 pionek wędrowca



9 różnych żetonów premii

Dodatkowe elementy:



15 żetonów drogi



5 żetonów „50/100 punktów zwycięstwa”

Kiedy przekroczysz 50 lub 100 punktów zwycięstwa, weź żeton „50/100 punktów zwycięstwa” i połóż go obok siebie (właściwą stroną ku górze).



4 nowe żetony punktacji



8 nowych żetonów terenu (z symbolem wędrowca)



7 żetonów „1 złoto” (dodaje do pozostałych złotych monet)

Autorzy: Alexander Pfister i Andreas Pelikan

Skład: Grzegorz Kobiela

Ilustracje: Klemens Franz

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski



facebook.com/LacertaPL

www.LACERTA.pl

kontakt@lacerta.pl

Wydawnictwo LACERTA

skr. poczt 57003

ul. Czarnieckiego 15

53-638 Wrocław, Polska



© 2016 Lookout

Lookout GmbH

Elsheimerstraße 23

55270 Schwabenheim, Niemcy

Wszystkie prawa zastrzeżone

## PRZYGOTOWANIE

Daj każdemu graczowi elementy w jego kolorze. Zwróć uwagę, aby **plansze postępu** były ułożone właściwą stroną ku górze (jedna strona przeznaczona jest dla 2-4 graczy, druga dla 5 graczy). Każdy kładzie po 1 znaczniku swojego koloru na początku każdego toru na swojej planszy postępu. Te 3 znaczniki będziemy nazywać **znacznikami postępu**.

Każdy tasuje swoje **żetony premii (zakryte)**, rozkłada je na wyznaczonych miejscach planszy postępu (zgodnie z cyframi rzymskimi) i odwraca. Jeden z pozostałych 3 znaczników postępu kładzie na odpowiednim żetonie premii (patrz ilustracja), a pozostałe dwa obok swojej planszy (te są dostępne). Te trzy znaczniki będziemy nazywać **kamieniami milowymi**.



**UWAGA:** jeśli nie podoba się wam losowe rozmieszczanie żetonów premii, niech jedna osoba przygotowuje grę w powyżej opisany sposób, a pozostałe odtworzą ten sam układ na swoich planszach.

Jako ostatnią czynność, postaw **pieonek wędrowcy** na swoim zamku.



Żetony dróg oraz „50/100 punktów zwycięstwa” odłóż obok pola gry.

## NOWY MECHANIZM GRY

Prócz rozbudowy terytorium swojego klanu, będziesz stawiać na żetonach kamienie milowe i wędrować między nimi. Twoja plansza postępu przedstawia 3 tor z różnymi symbolami. Wędrując po terytorium klanu, będziesz „zbierać” kamienie milowe, leżące w specyficznych miejscach.

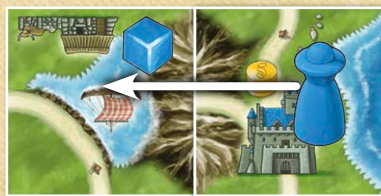
Zebranie właściwych kamieni milowych w odpowiednim momencie umożliwia awansowanie znaczników postępu, a to z kolei odblokowuje różne korzyści.



**Tor wojownika** (na górze) daje ci w każdej rundzie zwiększającą się liczbę dodatkowych punktów zwycięstwa. (Z uwagi na swoją długość, tor wojownika zakręca z prawej strony planszy, co zaznaczyliśmy małą strzałką ▼.)

**Tor kupca** (na środku) zwiększa twój przychód oraz zasięg ruchu wędrowca.

**Tor herolda** (na dole) przynosi jednorazowe oraz cykliczne dodatkowe punkty zwycięstwa.



**Przykład:** jeśli jest to pierwszy kamień milowy, który zbierasz w grze, możesz awansować znacznik na torze kupca (z uwagi na łódź) albo na torze herolda (z uwagi na farmę).

## PORUSZANIE SIĘ WĘDROWCEM

Ruch wędrowcem planujecie i wykonujecie w **fazie 5, po** dołączeniu do planszy zakupionych żetonów terenu.

Najpierw wszyscy **jednocześnie** planujecie ruch wędrowca, umieszczając kamienie milowe na terytorium swojego klanu. Kiedy wszyscy zaplanujecie trasę, **w kolejności graczy w rundzie**, każdy przemieszcza odpowiednio wędrowca, zbierając kamienie milowe, które położył i awansuje znaczniki postępu na torach.

**UWAGA:** innym ważnym sposobem na przesuwanie znacznika postępu na torze wojownika (górnego) jest sprzedaż żetonów przeciwnikom (patrz „Awansowanie w fazie kupna żetonów”).

## PLANOWANIE SWOJEGO RUCHU

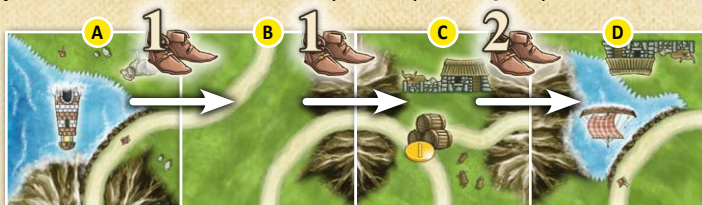
Ułóż swoje kamienie milowe na tych żetonach terenu, które mają potrzebny ci symbol albo specyficzną cechę, a które odwiedzisz swoim wędrowcem w tej turze. Na początku gry masz do dyspozycji dwa kamienie milowe. Trzeci możesz uzyskać, kiedy odblokujesz odpowiedni żeton premii (patrz „Żetony premii”).

**Na 1 żetonie terenu może leżeć tylko 1 kamień milowy!** Będziesz musiał zebrać wszystkie położone kamienie milowe, mimo ograniczonego zasięgu ruchu. Nie musisz jednak wykorzystywać wszystkich znaczników.



**Liczba przy symbolu butów** (na torze kupca) wskazuje liczbę punktów ruchu, które posiadasz. Na początku gry masz **4 punkty ruchu**. Twój wędrowiec może poruszać się poziomo i pionowo (nie na skos). Przejście z jednego żetonu na inny kosztuje **2 punkty ruchu**, bez względu na teren. Jeśli przez oba żetony prowadzi wspólna droga (wydrukowana lub ułożona; patrz „Układanie dróg”), przejście pomiędzy tymi żetonami jest ułatwione i kosztuje **1 punkt ruchu** (zamiast 2). Ślepe drogi nie ułatwiają przejścia. Zbieranie kamieni milowych nie pomniejsza punktów ruchu.

**Przykład:** przejście z żetonu A na B kosztuje 1 punkt ruchu (ponieważ łączy je droga). Przejście z żetonu B na C też kosztuje 1 punkt ruchu (również łączy je droga). Przejście z żetonu C na D kosztuje jednak 2 punkty ruchu, ponieważ ślepa droga nic nie daje.



Dozwolone jest postawienie kamienia milowego na żetonie terenu, na którym stoi wędrowiec. Będziesz mógł zebrać ten kamień milowy na początku ruchu wędrowcem lub później (jeśli wrócisz na ten żeton).

## WĘDROWANIE

W swojej turze, przesun wędrowca po zaplanowanej trasie, zbierając ułożone kamienie milowe (w kolejności wędrowki). Możesz wędrować przez ten sam żeton terenu kilkakrotnie, o ile posiadasz wystarczającą liczbę punktów ruchu. Za każdym razem, kiedy zbierzesz kamień milowy z żetonu terenu, możesz awansować znacznik postępu **na dokładnie jednym torze o jedno pole**, jeżeli ten żeton spełnia wymagania kolejnego pola na torze (patrz „Wymagania pól na torach”). Nawet jeśli żeton terenu spełnia jednocześnie wymagania pól z kilku torów, możesz awansować **tylko jeden znacznik za każdy zebrany kamień milowy**.



Za awansowanie na torze herolda czasami musisz zapłacić (5, 8 albo 12 złotych monet). Przykładowo, awansowanie z drugiego na trzecie pole kosztuje 5 złotych monet (patrz ilustracja z lewej strony).

**Twój ruch kończy się, kiedy zbierzesz ostatni kamień milowy**, nawet jeśli pozostały ci punkty ruchu (tracisz je). Jeśli pomyliłeś się podczas planowania i na planszy pozostał jeden lub więcej kamieni milowych, usuń je z planszy tak, jakbyś ich wcale nie położył. W takiej sytuacji, twój wędrowiec kończy ruch w miejscu, w którym zebrałeś ostatni kamień milowy (w szczególnym przypadku mógł nie ruszyć się z miejsca).

**UWAGA:** awansowanie znaczników na torze postępu po zebraniu kamienia milowego jest opcjonalne. Możesz np. postawić kamień milowy i przyjść do niego na koniec tury tylko po to, aby przygotować się do dalszej wędrowki w kolejnej turze. Nie oznacza to, że musisz awansować jakkolwiek znacznik postępu.

## WYMAGANIA PÓL NA TORACH

Większość pól na torach wymaga, aby na żetonie terenu, z którego zabierasz kamień milowy, był wydrukowany konkretny symbol (beczka whisky, broch, bydło, farma, latarnia morska, zamek, owca lub łódź). Poniżej przedstawiamy opis wymagań związanych z tymi symbolami:



Aby awansować na to pole, musisz zebrać kamień milowy, leżący na twoim zamku. Zebranie tego kamienia milowego nic nie kosztuje (w przeciwieństwie do „Awansowania przez zamek”; patrz następna strona).



Te symbole określają odległość żetonu terenu od żetonu zamku. Odległość ta musi wynosić co najmniej 2, 3 lub 4 i jest mierzona w pionie i/lub poziomie, nawet przez puste obszary.





Te symbole wskazują na **zamknięty obszar** górski, wodny oraz pastwiska. Kamień milowy musi leżeć na żetonie terenu, należącym do tego zamkniętego obszaru (*lub zawierać taki obszar*).



Ten symbol wskazuje równocześnie zamknięty obszar górski i wodny. Kamień milowy musi leżeć na żetonie terenu, należącym równocześnie do obu obszarów (*lub zawierać je*). (Zobacz też „Awansowanie przez zamek”, aby dowiedzieć się, jak możesz ominąć to wymaganie, jeśli jest taka potrzeba.)



Ten symbol wskazuje zwój dowolnego rodzaju. Nie ma znaczenia, czy zwój jest częścią zamkniętego obszaru, czy nie. Kamień milowy musi leżeć na żetonie terenu, zawierającym zwój.



Te symbole oznaczają północ (*strzałka w górę*), południe (*strzałka w dół*), wschód (*strzałka w prawo*) i zachód (*strzałka w lewo*). Odnoszą się one odpowiednio, do żetonu położonego najwyżej, najniżej, najbardziej z prawej i najbardziej z lewej strony terytorium twojego klanu. Jeśli jest kilka takich żetonów, połóż kamień milowy na dowolnie wybranym spośród nich.

## AWANSOWANIE PRZEZ ZAMEK

Poza polami wymagającymi odwiedzenia żetonu z zamkiem (*patrz str. 3*), możesz użyć **awansowania przez zamek**, aby awansować na dowolnym torze, **bez względu na wymagania**. Aby skorzystać z tej metody, połóż kamień milowy na zamku. Kiedy go zbierzesz, opłać koszt odpowiedni dla sekcji, w której znajduje się pole, na które chcesz awansować (*wydrukowane na górze planszy postępu*). Plansza postępu jest podzielona w pionie na 4 sekcje. Sekcje różnią się między sobą kosztem za awansowanie przez zamek (*1, 3, 5 albo 8 złotych monet*).



**Przykład:** awansowanie przez zamek na kolejne trzy pola pierwszej sekcji toru wojownika lub kupca, kosztuje każdorazowo 1 złotą monetę. Awansowanie przez zamek na czwarte pole tych torów kosztuje 3 złota.

**PRZYPOMNIENIE:** awansowanie na pole na torze postępu, wymagające zamku, nic nie kosztuje, w przeciwieństwie do awansowania przez zamek. Na jednym żetonie może leżeć **tylko jeden kamień** (*również na żetonie zamku*)!

## ODBLOKOWANIE PREMII

Awansowanie na torach odblokowuje różne przywileje: punkty zwycięstwa (*jednorazowe oraz przyznawane co rundę*), dodatkowy przychód, dodatkowe punkty ruchu lub żetony premii.

**Złota zasada:** możesz korzystać z odblokowanych przywilejów na poszczególnych torach (*z wyłączeniem jednorazowych punktów zwycięstwa*) dopiero od fazy następującej po ich odblokowaniu.



### Jednorazowe punkty zwycięstwa

Przesuń swój znacznik z jednego pola toru na sąsiednie, aby zdobyć jednorazowo punkty zwycięstwa w liczbie wskazanej na symbolu **między tymi polami**.



Koniec każdego toru jest wyjątkowy. Ostatnie dwa pola umożliwiają przesuwanie znacznika w **przód i tył** (*jeśli zbierasz odpowiednie kamienie milowe!*), co daje możliwość kilkukrotnego zdobycia jednorazowych punktów zwycięstwa (*łącznie 3 albo 4*). Tę możliwość zaznaczyliśmy dwukierunkową strzałką, która jest widoczna obok symbolu punktów zwycięstwa (*między polami toru*).

**UWAGA:** pamiętaj, że nie możesz postawić więcej niż jednego kamienia milowego na jednym żetonie. Mimo to, możesz w jednej turze trzykrotnie zdobyć punkty „końca toru”. W pokazanym przykładzie, mógłbyś wyruszyć z zamku na skrajny zachodni żeton, a później przez zamek pójść na inny skrajny zachodni żeton (*zakładając, że masz ich co najmniej dwa*).

Przywileje działające stale w trakcie gry (*patrz następna strona*) zilustrowane są bezpośrednio poniżej pól na torach (*na flagach*). Odblokowujesz je, kiedy wejdiesz na dane pole. Pozostają aktywne nawet wtedy, kiedy awansujesz na kolejne pola, chyba że zostaną zastąpione korzyściami tego samego rodzaju o większej wartości.



### Dodatkowy przychód (na torze kupca)

Odblokowujesz dodatkowy przychód w wysokości 2, 4 albo 7 złota (w grze w 5 osób: 2, 5 albo 7 złota), który otrzymujesz w fazie 1 każdej rundy. **Liczy się tylko symbol znajdujący się najbardziej z prawej strony** wszystkich odblokowanych (wartości się nie sumują). Przykładowo, kiedy odblokujesz „4 złota”, otrzymasz dodatkowe 4 złota w każdej rundzie, a nie 2+4=6 złota.



### Dodatkowe punkty zwycięstwa (na torze wojownika oraz herolda)

Odblokowujesz dodatkowe punkty zwycięstwa, które będziesz odbierać w fazie 6 każdej rundy, zanim zaczniecie liczyć punkty z żetonów punktacji. Rozpatrujesz za każdy tor oddzielnie. **Na każdym torze liczy się tylko symbol punktów na fladze, znajdujący się najbardziej z prawej strony** wszystkich odblokowanych (wartości się nie sumują). Przykładowo, kiedy odblokujesz „3 PZ” na torze wojownika, otrzymasz 3 punkty zwycięstwa w każdej rundzie, a nie 1+2+3=6 punktów.



### Dodatkowe punkty ruchu (na torze kupca)

Odblokowujesz dodatkowe punkty ruchu, których możesz używać w każdej rundzie, maksymalnie 8 (w grze w 5 osób, maksymalnie 6). **Liczą się tylko buty znajdujące się najbardziej z prawej strony** wszystkich odblokowanych (wartości się nie sumują). Uwaga: nowa wartość obowiązuje dopiero na koniec aktualnej fazy (Złota zasada). Nie możesz z nich korzystać w fazie, w której je odblokowałeś.

## ŻETONY PREMII

Kiedy odblokujesz nowy żeton premii, zabierz go z planszy postępu i połóż przed sobą. Pierwsze dwa żetony na torze (oznaczone na rewersie „I” i „II”) dają jednorazowe korzyści i musisz je odrzucić po użyciu. Trzeci żeton (oznaczony na rewersie „III”) przynosi stałe korzyści - trzymaj go przed sobą do końca gry.



**Trzeci kamień milowy** – na koniec aktualnej fazy, odrzuć ten żeton premii, zachowując kamień milowy, który na nim leży. Masz od teraz do dyspozycji trzy kamienie milowe, których możesz używać w każdej rundzie (do końca gry).

żeton „I”



**Awansuj na torze** – na koniec aktualnej fazy, odrzuć ten żeton premii i awansuj na dowolnie wybranym torze o 1 pole.

**UWAGA:** jeśli awansujesz na torze herolda, może być konieczna opłata!



**W drogę!** – na koniec aktualnej fazy, odrzuć ten żeton premii, za co otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa oraz 1 żeton drogi. Możesz go położyć w dowolnym momencie na terytorium swojego klanu (ale nie w tej samej fazie, w której go otrzymałeś; patrz „Układanie dróg”).



**Dodatkowy ruch** – trzymaj ten żeton premii przed sobą do chwili, kiedy go użyjesz (ale nie w tej samej fazie, w której go otrzymałeś). Odrzuć go, aby zyskać **jednorazowo** 4 dodatkowe punkty ruchu (niewykorzystane punkty ruchu przepadają).

żeton „II”



**Pięć sztuk złota** – na koniec aktualnej fazy, odrzuć ten żeton premii i weź 5 złota z zasobów ogólnych.



**Dwie drogi** – na koniec aktualnej fazy, odrzuć ten żeton premii i weź 2 drogi. Możesz ich użyć w dowolnym momencie (ale nie w tej samej fazie, w której je otrzymałeś; patrz „Układanie dróg”).



**Nie odrzucaj** – na koniec aktualnej fazy otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa (tylko raz). Trzymaj ten żeton przed sobą. W fazie 1 każdej rundy otrzymujesz dodatkowe 3 złota przychodu. W fazie 2 każdej rundy **możesz** przydzielić złoto do wszystkich trzech swoich żetonów terenu. Jeśli tak zrobisz, nie odrzucaj żadnego żetonu w fazie 3.

żeton „III”



**Bank płaci** – na koniec aktualnej fazy otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa (tylko raz). Trzymaj ten żeton przed sobą. W fazie 4 każdej rundy nie płacisz za żetony kupione od innych graczy – otrzymują oni zapłatę z zasobów ogólnych (nie ma znaczenia, czy byłoby cię stać).



**Dwa zakupy** – na koniec aktualnej fazy otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa (tylko raz). Trzymaj ten żeton przed sobą. W fazie 4 każdej rundy, kiedy wszyscy mieli szansę kupić żeton terenu, **możesz** kupić drugi żeton (od tego samego albo innego gracza). Jeśli kilka osób ma taką możliwość, kupujcie w kolejności graczy w rundzie. Jeśli masz żeton „Bank płaci”, obydwa zakupy pokrywane są z zasobów ogólnych.

## UKŁADANIE DRÓG

Dwa żetony premii mogą przynieść ci łącznie 3 żetony dróg. Możesz użyć dróg w dowolnym momencie, ale dopiero od fazy następującej po tej, w której je otrzymałeś (*Złota zasada*). Układaj drogi w poprzek dwóch sąsiadujących żetonów terytorium twojego klanu. W ten sposób te dwa żetony zostają połączone drogą (*tak, jakby miały wydrukowaną łączącą je drogę*).



**UWAGA:** nawet, jeśli żeton drogi nie dotyka drogi wydrukowanej na żetonach, wszystkie drogi z jednego żetonu uważa się za połączone ze wszystkimi drogami na drugim żetonie. Przykładowo: żeton drogi na ilustracji zmienił dwa zakręty w skrzyżowanie (*żeton z lewej strony*) oraz utworzył skrzyżowanie typu T (*żeton z prawej strony*).

Dróg powinieneś używać, aby oszczędniej wędrować oraz aby łączyć beczki whisky z zamkiem, dla powiększenia przychodu. Mogą być też inne przypadki, w których może przydać się ułożenie drogi.



**Przykład:** żeton terenu przedstawiony z lewej strony ma dwa symbole whisky, które nie zwiększą twojego przychodu, jeśli nie połączysz ich żetonem drogi z drogą łączącą się z zamkiem. (Ten żeton również ma symbol wędrowca; patrz „Awansowanie w fazie kupna żetonów“.)

Możesz układać drogi przez wodę (*jako mosty*) oraz wzdłuż wydrukowanych dróg (*np. żeby połączyć dwa żetony, z których tylko jeden ma drogę prowadzącą do pierwszego; patrz przykład na górze strony*). Nie ma limitu liczby dróg na jednym żetonie (*możesz nawet położyć wszystkie trzy na jednym żetonie*).

## AWANSOWANIE W FAZIE KUPNA ŻETONÓW

W fazie 4, za każdym razem, kiedy inny gracz kupuje twój żeton, możesz natychmiast awansować na **torze wojownika** (*i na żadnym innym!*), bez względu na wymagania na nim przedstawione.



Natychmiast po zakupie żetonu terenu z **symbolem wędrowcy** (*włączając w to żetony, które musisz zatrzymać, bo nikt ich nie kupił*), jeszcze przed dołożeniem go do terytorium swojego klanu, możesz awansować na **dowolnie wybranym torze**, bez względu na przedstawione na nim wymagania. Możesz awansować nawet wtedy, kiedy nie jesteś w stanie dołożyć tego żetonu do terytorium swojego klanu.

**UWAGA:** awansowanie na torze herolda może wymagać poniesienia opłaty.

Jeśli odblokowałeś premię, możesz z niej korzystać dopiero w kolejnej fazie (*Złota zasada*).

## NOWE ŻETONY PUNKTACJI



Policz żetony na **najkrótszej trasie** pomiędzy twoim wędrowcem a zamkiem (*nawet jeśli są na niej luki*). Otrzymujesz dwa razy tyle punktów zwycięstwa.



1 PZ za **każdy rząd oraz każdą kolumnę** zawierającą co najmniej jeden **broch**. Możesz policzyć ten sam broch w rzędzie oraz w kolumnie.



2 PZ za **każdy rząd** (*nie kolumnę*) zawierający **co najmniej dwa żetony z takimi samymi symbolami** (*np. farma, wędrowiec, zwój, itp.*). Posiadanie tylko jednego żetonu z dwoma takimi samymi symbolami się nie liczy.



1 PZ za **każdy most** na planszy postępu, który „przeszedłeś” znacznikiem postępu. (*Mosty są wydrukowane ponad pionowymi liniami podziału sekcji na planszy postępu.*)

**UWAGA:** gra kończy się zgodnie z warunkami opisanymi w podstawowej wersji gry.