SMALL ISLANDS

ZASADY GRY

8+ 1-4 30'

Od zarania czasów, społeczeństwo na Wielkim Kontynencie żyło w harmonii. Nieprzyjazne środowisko skutecznie uniemożliwiło eksplorację terenów, dlatego klany zwróciły się ku morzu w poszukiwaniu wiedzy o naturze, słońcu i wietrze.

Ostanimi czasy odważni poszukiwacze odkryli, że na końcu błękitnego przestworza znajduje się wyjątkowy archipelag, bogaty w surowce poszukiwane przez ludzi.

To na Twoich barkach spoczywa dowodzenie wyprawą. Jako wysłannik swojego ludu masz zadanie wyszukać najlepsze surowce oraz odnaleźć starożytne świątynie poprzedniej cywilizacji, położone w sercu wysp:

Małych Wysp - Small Islands

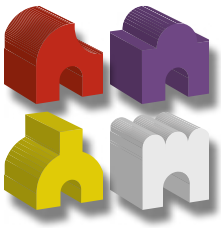
ZAWARTOŚĆ

56 kafelków terenu

4 dwustronne kafelki startowe (z mewami)

1 Kafelek Nawigacji

4 Kafelki Statku (z jednej strony kolorowy, z drugiej szary)



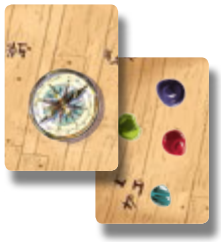
32 Domy (po 8 na gracza)

16 Znaczników (po 4 na gracza)

12 Znaczników Odkryć

45 Znaczników Prestiżu

12 Kart Misji (tryb standardowy)



12 Kart Celów i 12 Kart Nagród (tryb zaawansowany)

3 Karty Alexis i 15 Kart Ekspedycji (tryb solo)

OPIS

Gra Small Islands trwa maksymalnie 4 rundy.

Na początku każdej rundy, każdy z graczy wybiera w ukryciu Kartę Misji. Wybrana karta wskazuje cel, jaki graczę będą chcieli osiągnąć, aby zdobyć Punkty Prestiżu (PP) na końcu bieżącej rundy.

W swojej turze gracze muszą wykonać jedną z dwóch poniższych akcji:

Wybrać i umieścić jeden kafelek terenu

Wybrać i umieścić jeden Kafelek Statku

Podczas rozgrywki kafelki terenu stworzą archipelag pełen surowców, świątyń i portów.

Kiedy umieszczany jest Kafelek Statku, wszyscy gracze umieszczają Domy na wyspach i zbierają Punkty Prestiżu, zgodne z wybranymi przez nich na początku rundy Kartami Misji. Po przyznaniu punktów rozpoczyna się kolejna runda.

Na koniec gry gracze otrzymują dodatkowe Punkty Prestiżu za swoje Kafelki Statków.

Gracz, który zgromadzi najwięcej Punktów Prestiżu zostaje zwycięzcą.

W grze zawarte są 2 tryby rozgrywki:

standardowy i zaawansowany.

Grając w trybie standardowym zignorujcie

zasady w niebieskiej ramce.

PRZYGOTOWANIE

1. Każdy gracz wybiera swój kolor i bierze 4 Domy i wszystkie Znaczniki w tym kolorze.
2. Pozostałe 4 Domy stanowią rezerwę.
3. Gracz, który jako ostatni był na wyspie zostaje pierwszym graczem. Z 4 kafelków startowych układa dowolny kształt na środku stołu, zgodny z ogólnymi zasadami opisanymi na str. 5.
4. Potasujcie wszystkie kafelki terenów i stwórzcie z nich zakryty stos.
5. Obok stosu umieście Kafelki Statków kolorową stroną do góry. Podczas rozgrywki **2 i 3-osobowej** odwróćcie niegrające statki szarą stroną do góry. Niezależnie od liczby graczy - zawsze muszą być dostępne 4 Kafelki Statków.
6. Umieśćcie na stole Kafelek Nawigacji, a następnie odkryjcie ze stosu 3 kafelki terenów i połóżcie obok niego, tworząc rynek.
7. Pomieszajcie Znaczniki Odkryć i umieśćcie je rewersem do góry w zasięgu graczy, razem z Punktami Prestiżu.
8. Każdy z graczy bierze ze stosu po dwa kafelki terenu bez ujawniania ich innym graczom.
9. Potasujcie 12 Kart Misji i utwórzcie z nich zakryty stos.
10. Każdy gracz pobiera 1 Kartę Misji bez ujawniania jej innym graczom.

TRYB ZAAWANSOWANY

9. Zamiast 12 Kart Misji wykorzystajcie do rozgrywki 12 Kart Celów i 12 Kart Nagród. Potasujcie je oddzielnie i utwórzcie 2 stosy.
10. Każdy gracz pobiera 1 Kartę Celu i 1 Kartę Nagrody.

PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI 2-OSOBOWEJ

KAFELKI TERENU

3 naturalne zasoby:

- Kwiat Lotosu
- Smoczy owoc
- Liść laurowy

Inne symbole:

- Świątynia
- Port
- Miejsce na Dom
- Mewy wskazujące kafelki startowe

CEL GRY

Zdobądź najwięcej Punktów Prestiżu dla swojego ludu, stając się najsłynniejszym odkrywcą.

ROZGRYWKA

Rozgrywka w Small Islands trwa maksymalnie 4 rundy.
Każda runda jest podzielona na 3 fazy:

1. **Przygotowanie:** ułożenie elementów do kolejnej rundy.
2. **Eksploracja:** gracze umieszczają kafelki (terenu lub statku).
3. **Zyski:** gracze umieszczają Domy na wyspach i zdobywają Punkty Prestiżu.

1. PRZYGOTOWANIE

Weźcie ze stosu 6 kafelków terenu i ułóżcie je bez podglądania na Kafelku Nawigacji rewersem do góry - będą tworzyć **Stos Nawigacji**.

Następnie każdy z graczy dociąga 2 Karty Misji (aby mieć w swoim obszarze 3), następnie:

1. wybiera 1 Kartę Misji dla **bieżącej rundy**;
2. przygotowuje 1 Kartę Misji dla **następnej rundy** (dla przypomnienia umieszcza na niej Dom w swoim kolorze);
3. zwraca na stos ostatnią Kartę Misji rewersem do góry.

TRYB ZAAWANSOWANY

Każdy z graczy dociąga po 2 Karty Celów i 2 Karty Nagrody, tak aby posiadać po 3 karty każdego rodzaju.

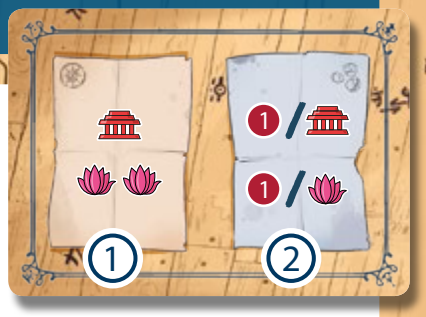
Misja składa się z:
1 Karty Celu i 1 Karty Nagrody

Każdy gracz:

1. tworzy zestaw Misji dla **bieżącej rundy**;
2. przygotowuje zestaw Misji na **następną rundę**;
3. zwraca pozostałe 2 karty (jedną Celu i jedną Nagrody) na odpowiednie stosy.

KARTA MISJI

Karta Misji składa się z dwóch części: Celu (po lewej stronie) i Nagrody (po prawej stronie). Podczas Fazy Zysków:



1. **Cel** określa warunki, które należy spełnić, aby położyć na wyspie swój Dom.
2. **Nagroda** wskazuje liczbę Punktów Prestiżu jakie będzie można zdobyć na każdej wyspie z domem gracza.

Przykład obliczania punktów w fazie Nagród jest opisany na str. 6, natomiast opis kart znajdziecie na str. 10-11.

Wybranie odpowiedniej Karty MIsjii jest istotne,
ale najlepsi żeglarze wiedzą, że odkrywanie jest jeszcze ważniejsze...

2. EKSPLORACJA

Począwszy od Pierwszego Gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy musi wykonać jedną z poniższych akcji:

- **Eksploracja:** wybiera i umieszcza kafalek terenu.
- **Cumowanie:** wybiera i umieszcza Kafelek Statku. Ta akcja kończy Fazę Eksploracji.

WAŻNE
Jeśli na Kafelku Nawigacji znajduje się przynajmniej jeden kafelek terenu **NIE MOŻNA** wykonać akcji Cumowania!

Wiele wzburzonych fal rozbija się o wybrzeże. To sprawia, że żeglarze muszą czekać na odpowiedni moment, aby wrócić na Wielki Kontynent i przedstawić swoje odkrycia.

EKSPLORACJA

1. Wybierz jeden z 3 **dostępnych na rynku** kafelków terenu i weź go na rękę.
2. Wybierz jeden z 3 posiadanych kafelków terenu i dołóż go do obszaru, przestrzegając zasad dokładania.
3. Opcjonalnie: gracz może położyć jeden ze swoich Znaczników (zasady dołożenia znacznika zostały opisane w dalszej części instrukcji).
4. Uzupełnij rynek nowym kafelkiem terenu ze Stosu Nawigacji, o ile jeszcze jakieś się na nim znajdują. Jeżeli stos jest pusty, należy pobrać kafelek terenu z rezerwy.

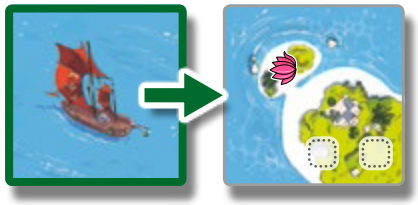
Uwaga: jest to istotne, ponieważ akcja Cumowania może być wykonana tylko wtedy, **gdy wyczerpie się Stos Nawigacji**.

CUMOWANIE

Ta akcja jest dostępna tylko **po opróżnieniu Stosu Nawigacji**. Wykonując tę akcję:

- pobierz Kafelek Statku w swoim kolorze lub wybierz jeden ze statków w kolorze szarym.
- Wybrany Kafelek Statku umieść zgodnie z zasadami opisanymi dalej w instrukcji.

Jeżeli nie można pobrać Kafelka Statku lub nie jest możliwe jego dołożenie zgodnie z zasadami, nie można wykonać akcji Cumowania i należy wykonać akcję Eksploracji.
Kiedy gracz umieści Kafelek Statku **Faza Eksploracji** zostaje zakończona i należy przejść do **Fazy Zysków**.

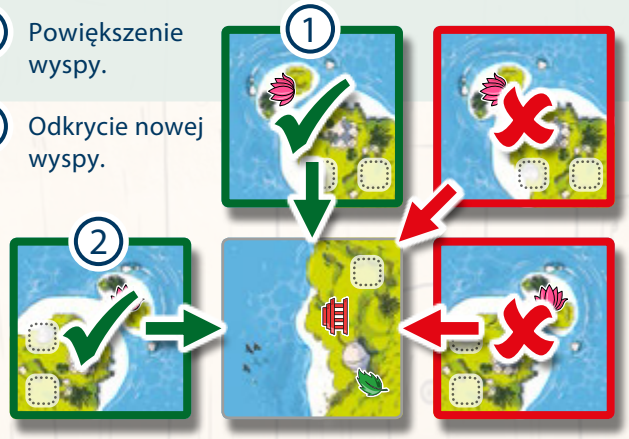


Tylko naprawdę doświadczeni żeglarze wiedzą kiedy jest idealny moment na cumowanie. To nigdy nie może być za wcześnie, ani za późno...

ZASADY DOKŁADANIA KAFELKÓW TERENU

- Można dowolnie wybrać kierunek dokładanego kafelka.
- Dokładany kafelek musi stykać się przynajmniej jedną ścianką z innym kafelkiem i do niej przylegać.
- Kafelek musi kontynuować mapę terenu pasującą ze wszystkich stron, na całej długości.
- Wyspę tworzy się za pomocą kilku przylegających kafelków tworzących pełną linię brzegową.
- Kafelek terenu nie może wystawać poza krawędź stołu. Każdy przecież wie, że Ziemia jest płaska, a krawędź stołu w grze jest końcem świata.

1. Powiększenie wyspy.
2. Odkrycie nowej wyspy.



ZASADY DOKŁADANIA ZNACZNIKÓW

Gracz podczas swojej tury wykonując akcję **Eksploracji** (i tylko wtedy) może umieścić jeden ze swoich Znaczników (jeden na turę) na dowolnym kafelku terenu. Może, ale nie musi to być kafelek, który został przez gracza dopiero dołożony do obszaru:

UWAGA: Znaczniki są dwustronne!

STRONA ZAWIERAJĄCA ZASÓB

- Znacznik z surowcem **musi** zostać położony na surowcu naturalnym już znajdującym się na kafelku.
- Znacznik z surowcem może zostac położony na innym znaczniku z surowcem.

STRONA WSKAZUJĄCA PORT

- Znacznik z portem **musi** zostać położony na wybrzeżu wyspy.
- Na jednym kafelku terenu można umieścić maksymalnie 2 porty.

1. Znacznik z portem
2. Znacznik z Kwiatem Lotosu zakrywający Liść Laurowy

3. ZYSKI

Wszyscy gracze umieszczają Swoje Domy na wyspach, aby zdobyć Punkty Prestiżu. Począwszy od gracza, który umieścił Kafelek Statku, każdy wykonuje po kolei poniższe czynności:

1. Ujawnij swoją **Kartę Misji** na bieżącą rundę.

   Ujawnij swoją **Kartę Celu** i **Kartę Nagrody**.

2. **Cel:** umieść jeden lub więcej Domów na wyspach, które spełniają Twój ujawniony Cel, zgodnie z zasadami budowania domów (niżej).

   Na każdej wyspie może znajdować się **tylko jeden Dom w kolorze** gracza przez całą grę.
   Umieszczanie Domów **nie jest akcją obowiązkową**.

3. **Nagroda:** oblicz zdobyte Punkty Prestiżu na każdej wyspie, która spełnia wymagania ujawnionej Karty Misji.

4. Uzupełnij - o ile są jeszcze dostępne w rezerwie - swoją pulę Domów, aby na początku kolejnej rundy posiadać 4. Gracz **nie może mieć** w swojej puli więcej jak 4 Domy.

5. Odrzuć Kartę Misji, za którą zebrałeś Punkty Prestiżu w tej rundzie (odrzucone karty zostaną przetasowane **razem z pozostałymi** przed kolejną rundą i dociągnięciem Kart Misji).

   Zwróć Karty Celu i Misji do odpowiednich talii. Karty te zostaną przetasowane **z pozostałymi** przed kolejną rundą, zanim zostaną dociągnięte nowe karty tworzące zestaw Misji.

PRZYKŁAD

Bartek (czerwony) rozpatruje swoją **Fazę Zysków**.

1. **Cel:** przynajmniej **1 Świątynia** i **2 Kwiaty Lotosu**.
2. **Nagroda: 1 Punkt Prestiżu** za każdą świątynię oraz **1 Punkt Prestiżu** za każdy Kwiat Lotosu.

Wyspa A nie spełnia wskazanego na karcie Celu, ponieważ brakuje na niej symbolu Świątyni (Bartek wybudował na niej swój Dom wcześniej podczas wykonywania swoich akcji).

Wyspy B i C posiadają wszystkie wymagane symbole więc spełniają Cel, dlatego Bartek może wybudować na nich po jednym swoim Domu.

Bartek zyskuje **4 PP za wyspę B (1 Świątynia + 3 Kwiaty Lotosu)** i **5 PP za wyspę C (3 Świątynie + 2 Kwiaty Lotosu)**.

ZASADY BUDOWANIA DOMÓW

WAŻNE: Gracz może zbudowć Dom tylko na wyspie, która w bieżącej rundzie spełnia wymagania Karty Misji!

- Na wyspie może znajdować się kilka Domów, ale kolory **nie mogą się powtarzać**. Uwaga: w trakcie rozgrywki może się zdarzyć, że dzięki odpowiedniemu położeniu kafelka terenu na jedenej wyspie znajdą się dwa domy gracza, ale jest to jedyny przypadek, gdy będzie to dozwolone.
- Dom może być zbudowany na wyspie **tylko w wyznaczonym miejscu** na kafelku terenu.
- Dom można zbudować na wyspie, którą tworzą **co najmniej 2 kafelki terenu**.
- Dom można zbudować na **nieukończonej wyspie**, nawet jeśli nie ma w pobliżu niej statku.
- Gracz **nie musi** budować domu na wyspie, nawet jeśli spełnia wymagania swojej Misji.

WAŻNE

Gracz NIE MOŻE wybudować swojego Domu na wyspie, na której już znajduje się Dom w jego kolorze!

Ta zasada sprawi, że prawdopodobnie każda wyspa **tylko raz** na całą grę przyniesie Punkty Prestiżu.

KONIEC RUNDY

Po tym jak każdy z graczy przeprowadził **Fazę Zysków** i nie nastąpił koniec gry:

- potasujcie wszystkie Karty Misji i utwórzcie nową, zakrytą talię.

Oddzielnie potasujcie Karty Celów oraz Karty Nagród i utwórzcie nowe, zakryte talie.

- Pierwszym graczem na **kolejną rundę** zostaje osoba, która siedzi po lewej stronie gracza, który dołożył **Kafelek Statku**.
- Rozpocznijcie kolejną rundę rozpoczynając od **Fazy Przygotowania** (str. 4).

KONIEC GRY

Koniec gry następuje natychmiast po zajściu **jednego z poniższych warunków:**

- Podczas **Fazy Przygotowania:** jeżeli nie jest możliwe utworzenie pełnego, nowego stosu kafelków na Stosie Nawigacji.
- Podczas **Fazy Eksploracji:** jeżeli w zasobach nie ma już odkrytych kafelków terenu i nie jest możliwe dołożenie Kafelka Statku zgodnie z zasadami, gracze natychmiast przechodzą do Fazy Nagród, począwszy od aktywnego gracza.
- Podczas **Fazy Zysków:** jeżeli na końcu tej fazy nie ma w zasobach żadnego Kafelka Statku.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Każdy z graczy podlicza wszystkie swoje zdobyte Punkty Prestiżu:

- **Punkty Prestiżu** zdobyte w trakcie rozgrywki;
- **Punkty Prestiżu** znajdujące się na Znacznikach Odkryć (zdobywanie Znaczników opisane jest na str. 11);
- **Punkty Prestiżu** za każdy port znajdujący się na 8 kafelkach terenu sąsiadujących z Kafelkiem Statku w kolorze gracza.

Szare statki nie przynoszą Punktów Prestiżu.

Jeżeli graczowi nie udało się umieścić Kafelka Statku w swoim kolorze zanim nastąpił koniec gry, gracz nie zdobywa żadnych punktów z tego tytułu.

Gracz z największą liczbą Punktów Prestiżu zostaje zwycięzcą rozgrywki. Jeżeli jest remis, zwycięzcą zostaje gracz – zgodnie z poniższą kolejnością:

- który wybudował najwięcej Domów;
- którego Kafelek Statku sąsiaduje z największą liczbą portów znajdujących się na 8 otaczających go kafelkach terenu;
- gracz, który jako ostatni dołożył kafelek terenu lub Kafelek Statku.

PRZYKŁAD

Na końcu gry, biorąc pod uwagę układ kafelków na rysunku oraz dołożone Znaczniki, gracze zdobywają:

- Ania (**fioletowy statek**) – 8 Punktów Prestiżu.
- Bartek (**czerwony statek**) – 6 Punktów Prestiżu.

TRYB SOLO

W trybie solo gracze grają przeciwko wirtualnemu przeciwnikowi. Alexis to imię projektanta gry i to on będzie Twoim przeciwnikiem. Alexis ma do dyspozycji swoje własne dwie talie – Karty Alexis i Karty Ekspedycji, a Twoim zadaniem będzie jego pokonanie. Do wyboru będą dwa poziomy trudności: normalny i zaawansowany. Zasady będą podobne w obu, poza kilkoma szczegółami opisanymi podczas przygotowania rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę zgodnie z podstawowymi zasadami biorąc pod uwagę poniższe zmiany:

- Jesteś graczem rozpoczynającym.
- Wybierz jedną Kartę Alexis, określi ona poziom trudności oraz sposób postępowania. Pamiętaj: Alexis nie jest rannym ptaszkiem, dlatego wykorzystaj tę chwilę, aby go zaskoczyć i zwiększyć szanse na wygraną.
- Losowo wybierz karty z talii Kart Ekspedycji w liczbie wskazanej przez wybraną wcześniej Kartę Alexis. Karty należy potasować tworząc zakrytą Talię Ekspedycji. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka.
- Wybierz kolor gracza dla Alexis i przygotuj pulę 8 Domów w tym kolorze (ulubionym kolorem Alexis jest fioletowy).
- Umieść swój Kafelek Statku oraz 3 szare statki obok Kafelka Nawigacji.
- Alexis nie posiada żadnych Misji, kafelków czy Znaczników, a jego Kafelek Statku odwrócony jest na szarą stronę.

PRZEBIEG GRY

PRZYGOTOWANIE

Żadnych zmian. Pamiętaj – Alexis nie pobiera żadnych Kart Misji.

EKSPLORACJA

TWOJA TURA

Twoja tura przebiega w sposób standardowy, zgodnie z zasadmi rozgrywki wieloosobowej.

TURA ALEXIS

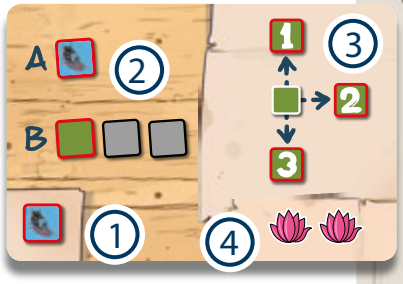
W tej turze postępuj zgodnie ze wskazaną poniżej kolejnością:

- Odkryj jedną z Kart Ekspedycji. Jeżeli nie ma już żądnej karty w Talii Ekspedycji – potasuj już zagrane karty i utwórz nową talię.
- Wykonaj akcję wskazaną na Karcie Ekspedycji – na karcie będzie informacja czy Alexis będzie Eksplorować czy Cumować.
- Odrzuć zagraną Kartę Ekspedycji.

KARTA ALEXIS

1. **Poziom trudności** (gdzie 1 gwiazdka = łatwy).
2. Liczba Kart Ekspedycji tworząca **Talię Ekspedycji**.
3. Liczba Kart Cumowania tworząca **Talię Ekspedycji**.
4. Punkty Prestiżu jakie zdobędzie Alexis na koniec gry.
   Tutaj: 40 PP + 1 PP za każdy zbudowany przez niego Dom.

KARTA EKSPEDYCJI



1. Rodzaj karty: Eksploracja Cumowanie.
2. Kolejność i rodzaj wykonywanych akcji dla Alexis. Tutaj:
   - Akcja A: **Cumowanie**.
   - Akcja B: **Eksploracja**.
3. Wskazane miejsca gdzie Alexis może dołożyć swój kafelek terenu.
4. Misja Alexis. Tutaj: Alexis musi zbudować Dom na każdej wyspie, na której znajdują się przynajmniej 2 Kwiaty Lotosu.

ZASADY UMIESZCZANIA KAFELKA TERENU DLA ALEXIS

Dodatkowo, do podstawowych zasad umieszczania kafelków terenu oraz informacji wskazanej na Karcie Eksploracji Alexis, należy wziąć pod uwagę poniższe wymagania:

- kafelek terenu Alexis należy dołożyć najbliżej kafelka, który jako ostatni został dołożony przez gracza.
- kafelek terenu Alexis należy dołożyć w tym samym rzędzie lub kolumnie w stosunku do kafelka, który jako ostatni został dołożony przez gracza.
- Alexis w pierwszej kolejności będzie starał się dołożyć kafelek terenu w kierunku wskazanym na Karcie Eksploracji jako "1". Jeżeli to nie będzie możliwe – będzie próbował dołożyć w kierunku "2" a następnie "3". UWAGA: Alexis nie musi dołożyć swojego kafelka bezpośrednio obok położonego przez gracza. Może być to miejsce oddalone od kafelka, ale musi być zgodne ze wzorem i kolejnością rozpatrywania, wskazaną na Karcie Eksploracji (przykład na str. 9).
- Alexis w żadnym wypadku nie może położyć kafelka, który by połączył wyspę z inną, na której już znajduje się jego Dom.

Pamiętaj – dokładany kafelek Alexis możesz ułożyć tak, aby to Tobie bardziej pasował do strategii.

EKSPLORACJA ALEXIS

- Pobierz z rynku kafelek terenu wskazany na karcie – wyróżniony jest kolorem zielonym.
- Dołóż kafelek terenu zgodnie ze wskazanym na Karcie Eksploracji układem.
- Jeżeli nie jest możliwe dołożenie wskazanego kafelka do układu zgodnie z zasadami gry, należy go odrzucić z rozgrywki. Jeżeli tak się stanie – Alexis nie dokłada kafelka terenu w tej turze, zamiast tego zdobywa 1 Punkt Prestiżu.
- Jeżeli na rynku nie jest dostępny wskazany kafelek, gracze natychmiast przechodzą do Fazy Nagród i rozpatrują ją rozpoczynając od Alexis.

CUMOWANIE ALEXIS

Akcja jest dostępna tylko na kartach cumowania w Talii Ekspedycji. Podobnie jak w Twoim przypadku – Alexis może cumować tylko w momencie wyczerpania się kafelków na Stosie Nawigacji. Jeżeli nie występuje ten warunek – Alexis wykonuje akcję B – Eksplorację. Aby przeprowadzić akcję Cumowania, Alexis będzie kolejno wykonywać poniższe czynności:

- pobiera kafelek szarego statku. Jeżeli dostępny będzie tylko Kafelek Statku w Twoim kolorze, Alexis bierze go i przekręca na szarą stronę.
- Umieszcza Kafelek Statku na wskazanym przez Kartę Ekspedycji miejscu.
- Jeżeli nie jest możliwe umieszczenie Kafelka Statku, Alexis wykonuje akcję B: Eksploracja.

NAGRODA ALEXIS

Kiedy Alexis podlicza punkty w Fazie Nagrody:

- dociąga kolejną Kartę Ekspedycji.
- Umieszcza zgodnie z zasadami gry - po jednym swoim Domu na każdej wyspie, która spełnia wymagania wskazane na dociągniętej Karcie Ekspedycji (str. 6).
- Jeżeli wiele wysp i lokacji spełnia wymagania Misji – Ty dokonujesz ostatecznego wyboru.
- Potasuj wszystkie Karty Ekspedycji tworząc nową talię na kolejną rundę.

KONIEC GRY

Warunki końca gry w trybie solo są identyczne jak w podstawowej rozgrywce.

Podsumuj wszystkie zdobyte przez Alexis Punkty Prestiżu:

- Znaczniki Punktów Prestiżu zdobyte podczas rozgrywki.
- 1 PP za każdy port na 8 kafelkach terenu sąsiadujących z każdym szarym statkiem.
- Punkty Prestiżu wskazane na Karcie Alexis.

Wygrywasz, jeśli zdobędziesz więcej punktów niż Alexis. Podziel się swoim tryumfem na platformie BGG umieszczając tam zdjęcie rozgrywki.

PRZYKŁAD

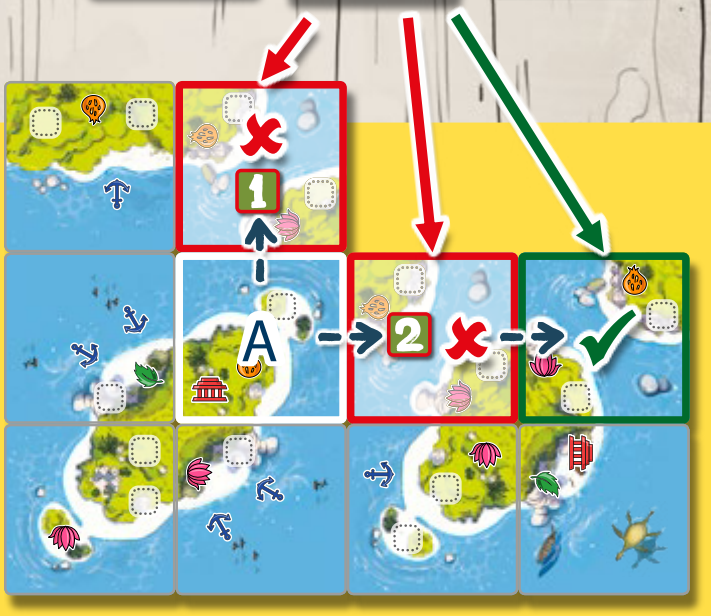
W swojej turze dołożyłeś do obszaru kafelek A.

Alexis w swojej turze wykonuje akcję A – Eksploracja.

Pobiera z rynku środkowy kafelek wskazany przez kartę.

Nie może go dołożyć w kierunku wskazanym przez 1, ponieważ układ wysp na to nie pozwala.

Nie może ułożyć go zaraz przy położonym przez Ciebie kafelku wskazanym przez 2, ale może położyć kafelek dalej w tym samym kierunku. Możesz wybrać jego ułożenie w tym miejscu.



CELE

Możesz umieścić Dom na każdej wyspie zawierającej wszystkie symbole umieszczone na karcie. Na wyspie mogą znajdować się również inne symbole.

Przykład: na pierwszej karcie (1 Świątynia i 2 Kwiaty Lotosu) – powiedzmy, że na wyspie znajduje się 1 Świątynia, 3 Kwiaty Lotosu i 1 Smoczy Owoc. Spełniony jest warunek karty – na wyspie znajduje się przynajmniej 1 Świątynia i 2 Kwiaty Lotosu, więc gracz może wybudować na niej swój Dom.

Możesz wybudować Dom na każdej wyspie, na której znajduje się po równo, ale minimum 1, symboli dwóch różnych Surowców.

Przykład 1: na wyspie znajdują się 3 Kwiaty Lotosu, 2 Smocze Owoce i 2 Liście Laurowe. Ponieważ jest po równo Owoców i Liści – gracz może wybudować na niej Dom.
Przykład 2: na wyspie znajdują się 1 Kwiat Lotosu, 2 Smocze Owoce i 3 Liście Laurowe. Gracz nie może na niej wybudować Domu ponieważ nie ma na niej 2 różnych Surowców w tej samej ilości.

Możesz wybudować Dom na każdej wyspie, na której znajduje się więcej Surowców pokazanych na pierwszym planie niż wskazanych na drugim planie.

Przykład: na pierwszej karcie (więcej Kwiatów Lotosu niż Smoczych Owoców) – na wyspie znajdują się 4 Liście Laurowe, 3 Kwiaty Lotosu i 0 Smoczych Owoców. Oznacza to, że na wyspie jest więcej kwiatów niż owoców, więc gracz może wybudować Dom. Jeżeli natomiast na wyspie znajdowałoby się: 0 Liści Laurowych, 3 Kwiaty Lotosu i 3 Smocze Owoce – gracz nie mógłby wybudować na niej Domu, ponieważ nie ma na niej WIĘCEJ Kwiatów Lotosu niż Smoczych Owoców.

TYLKO W TRYBIE ZAAWANSOWANYM

Możesz wybudować Dom na każdej wyspie, na której znajduje się dokładnie tyle samo surowców na górze karty co jednego z Surowców wskazanych w dole karty, ale minimum 1.

Przykład: na pierwszej karcie (taka sama liczba Kwiatów Lotosu co Smoczych Owoców LUB Liści Laurowych) – na wyspie znajdują się 3 symbole Kwiatu Lotosu, 3 Smoczych Owoców i 2 Liści Laurowych. Ponieważ na wyspie jest tyle samo kwiatów co owoców – gracz może wybudować na niej Dom.

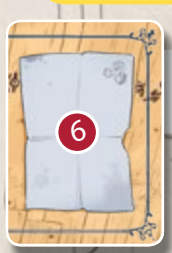
NAGRODY

Na każdej wyspie, na której wybudujesz Dom otrzymujesz Punkty Prestiżu za symbole wskazane na karcie.

Przykład: na pierwszej karcie (1 PP za każdy Kwiat Lotosu + 2 PP) – za wyspę, na której znajdują się 3 Kwiaty Lotosu i wyspę, na której znajdują się 2 Kwiaty Lotosu otrzymasz: 3+2 = 5 PP i 2+2 = 4 PP, czyli razem – 9 PP.

Na każdej wyspie, na której wybudujesz Dom, znajdź zasób, którego najmniej znajduje się na tej wyspie. Otrzymujesz 2 PP za każdy zasób tego typu plus dodatkowe 2 PP.

Przykład: za wyspę, na której będą tylko 2 Kwiaty Lotosu otrzymasz 6 PP (4 PP za 2 kwiaty plus 2). Za druga wyspę, na której znajdują się 3 Kwiaty Lotosu, 1 Smoczy Owoc i 1 Liść Laurowy otrzymasz 4 PP (2 PP za owoc lub liść plus 2). Razem za obie wyspy otrzymasz 10 PP.



Otrzymujesz 6 PP za każdą wyspę, na której wybudujesz Dom.

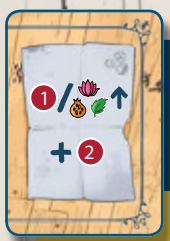
Na każdej wyspie, na której wybudujesz Dom zdobywasz punkty w zależności od liczby kafelków, z których składa się wyspa. Za 3-5 kafelków otrzymasz 4 PP, 6-8 kafelków – 6 PP, 9-11 kafelków - 8 PP, 12 i więcej – 10 PP.

Przykład: za wyspę składającą się z 5 kafelków i drugą składającą się z 6 otrzymasz odpowiednio 4 PP i 6 PP, czyli razem 10 PP.

Na każdej wyspie, na której wybudujesz Dom, wylosuj tyle Znaczników Odkryć ile jest Świątyń na wyspie i wybierz z nich jeden. Przeprowadzaj tę akcję na każdej wyspie, na której wybudowałeś Dom. Zwróć do puli niewybrane Znaczniki Odkryć i ponownie je wymieszaj. Nie ujawniaj swoich Znaczników Odkryć innym graczom. Wartość Punktów Prestiżu na nich zostanie ujawniona na koniec gry.

Przykład: za Dom na wyspie z 2 Świątyniami oraz Dom na wyspie z 3 Świątyniami losujesz kolejno: najpierw 2 Znaczniki, z których wybierasz 1 a następnie 3 znaczniki, z których wybierasz 1. Pozostałe znaczniki oddajesz zakryte do puli i mieszasz je. W ten sposób będziesz posiadał 2 Znaczniki Odkryć z pewną wartością PP wskazaną na nich, które będą liczyły się na koniec gry.

KARTY NAGRÓD Z TRYBU ZAAWANSOWANEGO



Na każdej wyspie, na której wybudujesz Dom wybierz jeden z Surowców, którego jest najwięcej (Kwiat Lotosu, Smoczy Owoc lub Liść Laurowy). Na każdej wyspie otrzymasz po 1 PP za wybrany Surowiec, plus 2 dodatkowe PP.

Przykład: na wyspie znajdują się 3 kwiaty i 2 owoce, więc wybierasz kwiaty, za które otrzymasz 5 PP (3 za kwiaty + 2 PP). Na drugiej wyspie z 4 liśćmi i 3 owocami wybierasz Liście Laurowe, otrzymujesz więc 6 PP (4 za liście + 2 PP). Daje to razem 11 PP.

Na każdej wyspie, na której wybudujesz Dom wybierz jeden z Surowców (Kwiat Lotosu, Smoczy Owoc lub Liść Laurowy). Na każdej wyspie otrzymasz po 1 PP za wybrany Surowiec, plus 2 dodatkowe PP oraz po 1 PP za każdą parę portów na niej.

Przykład: za wyspę, na której znajdują się 3 Kwiaty Lotosu, 2 Smocze owoce i 5 portów, jeśli wybierzesz kwiaty – zdobędziesz za nie 3 PP + 2 PP za porty, co da 5 PP za wyspę.

Na każdej wyspie, na której wybudujesz Dom otrzymasz 1 PP za każde wolne miejsce na wybudowanie Domu i za każdy wybudowany Dom. Bierzesz pod uwagę wszystkie Domy na wyspie - zarówno swoje jak i przeciwników.

ODKRYWCA NOWYCH ŚWIATÓW

Jeśli dobrze się przypatrzysz – odkryjesz ukryte w sercu Small Islands dwie talie Kart Wspaniałych Odkrywców, które pozwolą Ci na odkrywanie Małych Wysp na zupełnie inny sposób. Aby zasłużyć na przywilej otworzenia ich i odkrycia ich zawartości musisz najpierw udowodnić, że jesteś Wspaniałym Odkrywcą poprzez zebranie odpowiedniej liczby Osiągnięć.

Jeżeli zwyciężyłeś podczas rozgrywki w trybie normalnym, sprawdź czy udało Ci się spełnić jakiekolwiek poniższe warunki:

- Zdobyłeś 60 lub więcej PP.
- Zdobyłeś 10 lub więcej PP za Kafelki Statku.
- Odkryliście 12 lub więcej wysp zbudowanych przynajmniej z 2 kafelków terenu.
- Wybudowałeś wszystkie swoje Domy.
- Ułożyłeś jako pierwszy swój Kafelek Statku.
- Posiadasz 4 Znaczniki Odkryć.
- Rozegrałeś tryb solo z poziomem trudności 4.

Jeżeli udało Ci się spełnić co najmniej 5 z powyższych warunków, możesz otworzyć Talię Wspaniałych Odkryć dla trybu standardowego.

Jeżeli zwyciężyłeś podczas rozgrywki w trybie zaawansowanym, sprawdź czy udało Ci się spełnić jakiekolwiek poniższe warunki:

- Zdobyłeś 12 lub więcej PP za Kafelki Statku.
- Odkryliście wyspę, która zbudowana jest z 13 lub więcej kafelków terenu.
- Wybudowałeś maksymalnie 6 Domów.
- Nie ułożyłeś swojego Kafelka Statku.
- Nie położyłeś na wyspie ani jednego znacznika bonusowego.
- Rozegrałeś tryb solo z poziomem trudności 6.
- Dwa Twoje Domy znalazły się na jednej wyspie po jej połączeniu kafelkiem terenu

Jeżeli udało Ci się spełnić co najmniej 5 z powyższych warunków, możesz otworzyć Talię Wspaniałych Odkryć dla trybu zaawansowanego.

FAQ

- W rzadkim przypadku, po dociągnięciu 3 kafelków terenu, jeśli nie będzie możliwość dołożenia żadnego z nich do obszaru – odłóż jeden z nich do pudełka i dociągnij kolejny. Nowy kafelek można pobrać rezerwy lub ze Stosu Nawigacji, jeżeli wyczerpała się rezerwa.
- Dozwolone jest dołożenie Kafelka Statku do innego statku.
- Statek nie musi znajdować się bezpośrednio przy porcie.

PODSUMOWANIE

1. PRZYGOTOWANIE

Przygotuj 6 zakrytych kafelków tworzących Stos Nawigacji lub Nie ma wystarczającej liczby kafelków

Wybierz Kartę Misji

2. EKSPLORACJA *(dokładanie kafelków)*

Umieść jeden kafelek terenu, następnie tura przechodzi na kolejnego gracza lub Umieść Kafelek Statku lub Nie jest możliwe położenie kafelka

3. ZYSKI *(budowa Domów)*

W puli znajdują się Kafelki Statków

Nie ma już Kafelków Statków w puli

KONIEC GRY *(dodawanie wszystkich punktów)*

PODZIĘKOWANIA

Autor pragnie podziękować: Céline za sprawienie, że wszytko jest możliwe; Nicholasowi - za stworzenie gry o jakiej marzyłem tyle, że lepszej; Aurélie - za fantastyczne rysunki; Nicolasowi et La Ruelle - za dopasowanie; Benoit, Joan, Romaric, Sandrze oraz projektantom z MALT - za wsparcie; Ludo de la Ludo z Pechbonnieu oraz Rogerowi - za ich dobre rady; wszystkim wolontariuszom i organizatorom Festiwalu za ich podejście, za FLIP, ProtoLab, LudiNrod, Alchime i wiele więcej; a na koniec oczywiście graczom za ich entuzjazm i uprzejmość.

Wydawca chciałby podziękować: wszystkim co uwierzyli w ten szalony projekt. Za ich wsparcie finansowe i ciepłe przyjęcie. Pozwolili archipelagowi wyjść spoza błękitnego niebytu, przepięknie zilustrowanego przez AD. Pragniemy także podziękować wszystkim dystrybutorom i festiwalom za ich pomoc od samego początku. Wyjątkowe podziękowania należą się: Alain (niebieskiemu), Alain, Arnaud, Aurélien, Benoit, Didier, Emmanuelle, Étienne, Eric, Fred, Ludo, MALT, Matthieu, KiwiWorld, Roger, Sandra, Yun i... zapewne kogoś i tak pominęliśmy. Ostatnie podziękowanie leci do Alexis, za urzeczywistnienie projektu, i który nam zaufał, ale przede wszystkim za jego przyjaźń i swój poświęcony czas.

STOPKA REDAKCYJNA

Projektant: Alexis Allard
facebook.com/FreeterGames
Ilustrator: Aurélie Guarino
facebook.com/aurelie.guarino.7
Rozwój: Nicholas Bodart
Dyrektor Artystyczny: Nicolas Fedon
la-Ruelle.fr
Tłumaczenie angielskie: Benoit Turpin
Tłumaczenie polskie: Monika Walczuk
Korekta polska: Piotr Mularz

WYDANIE ANGIELSKIE

Lucky Duck Games Sp. z o.o.
Plac Nowy 3/44
31-056 Kraków
Polska