

ОСТРІВ ДУХІВ

Гра Еріка Ройса

КООПЕРАТИВНА
СТРАТЕГІЯ
НА ЗНИЩЕННЯ
КОЛОНІЗАТОРІВ



90-120
XB

14+



ЗМІСТ

Вступ	3
Огляд ігроладу	3
Як читати ці правила	3
Гравцям-початківцям	3
 Компоненти	4
 Приготування до гри	6
Поле загарбників	6
Острів і запас компонентів	6
Підготовка гравців	6
Початкова дія загарбників	6
 Перебіг гри	8
Фаза духів	8
Фаза швидких сил	8
Фаза загарбників	9
Фаза повільних сил	10
Фаза змін	10
 Ігрові поняття	12
Перемога і поразка	12
Страх і переляк	12
Поля і регіони	13
Присутність і священні місця	13
Енергія і розігрування карток	13
Духи	14
Загарбники	15
Скверна	15
Даханці	16
Сили	16
Одноходові ефекти	17
Отримання карток сил	18
Ефекти сил і страху	18
 Поради та хитрощі	20
Впорядкування ігрового процесу	20
Базова стратегія	21
 Варіанти гри	22
Одиночна гра	22
Супротивники	22
Сценарії	23
Тематичні мапи	23
Підрахунок очок	23
 Легенда	24
Історія віддавна і дотепер	24
Ворог наступає	26
 Пам'ятка	28
Таблиця складності супротивника та сценарію	28
Над грою працювали	28
Нотатки автора	29
Алфавітний покажчик термінів	30

Ви є могутніми духами природи, що мешкають на ізольованому острові. Нещодавно загарбники з-за моря розпочали колонізацію вашого острова, вбиваючи тубільців, які зветься даханцями, і порушуючи природну рівновагу. Духи острова мають примножити свої сили та прогнати загарбників зі своїх земель, поки їх не буде осквернено без надії на відновлення.

ОГЛЯД ІГРОЛАДУ

“Острів духів” – це кооперативна гра для 1–4 гравців, у якій кожен гравець постає духом природи, що захищає рідний острів від загарбників-колонізаторів, які не шанують землю та її корінних мешканців – даханців. Кожного ходу всі духи діють одночасно, використовуючи сили, щоб прогнати загарбників, зміцнити острів і допомогти даханцям. На початку духи слабкі та обмежені у своїх діях, і їм доведеться оволодіти новими силами, аби випередити загарбників, які завдяки своїм діям (автоматизованим грою) швидко поширюються островом і засновують поселення, оскверняючи все на своєму шляху. Щоби перемогти, духи за допомогою тубільців мають знищити загарбників і відлякати всіх, хто зуміє вижити. Однак гравці зазнають поразки: якщо острів буде осквернено, якщо буде повністю знищено одного з духів або якщо ви дієте надто повільно й не можете відігнати загарбників, перш ніж вони вкоріняться на острові.

Після ознайомлення з грою партія в “Острів духів” триватиме близько 90–120 хвилин; трохи менше, якщо грають 1–2 гравці, і трохи довше, якщо грають 4 гравці.

ЯК ЧИТАТИ ЦІ ПРАВИЛА

Правила поділяються на три основні розділи: “Приготування до гри”, “Перебіг гри”, “Ігрові поняття”. Спочатку прочитайте розділ “Приготування до гри”. Потім прочитайте розділи “Перебіг гри” та “Ігрові поняття” в тому порядку, який найкраще відповідає вашому стилю навчання. Розділ “Перебіг гри” познайомить вас із загальною структурою гри, тоді як “Ігрові поняття” детально ознайомлять вас із окремими ігровими механіками.

ГРАВЦЯМ-ПОЧАТКІВЦЯМ

“Острів духів” – це комплексна гра з багатьма налаштовуваними параметрами. Якщо ви граєте вперше або вдруге, вам варто:

- **вибрати духа низької складності** (Стрімкий Удар Блискавки, Живильна Сила Землі, Бурхлива Річка у Сонячному Промінні або Полум'я Мерехтливих Тіней, що є найскладнішим серед цих чотирьох);
- **узяти картку поступового розвитку сил свого духа**. На додачу до отримання ваших карток унікальних сил відкладіть усі малі та великі сили, зазначені на картці. Під час гри, коли ви отримуєте нову картку сили, додайте в руку наступну картку сили зі списку замість використання стандартного методу.

Якщо всі грають уперше, також:

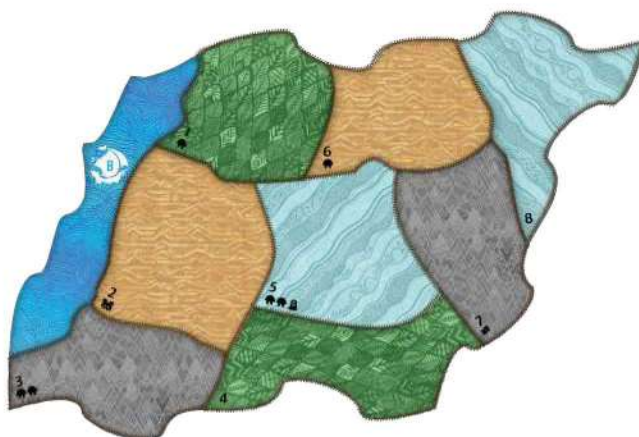
- **не використовуйте картку скверни**. Замість цього використовуйте ділянку “Скверна”, надруковану на полі;
- **не використовуйте супротивника або сценарій**. Вони збільшують складність і вводять у гру додаткові правила.

Коли ваша група буде готова до складнішої гри, ми рекомендуємо вибрати першим супротивником королівство Бранденбург-Пруссія – воно здебільшого змінює приготування до гри, а не вводить нові правила. Королівства Англія та Швеція передбачають більш фундаментальні зміни в механіках загарбників.

ПОЛЕ ЗАГАРБНИКІВ



4 МОДУЛЬНІ ПОЛЯ ОСТРОВА



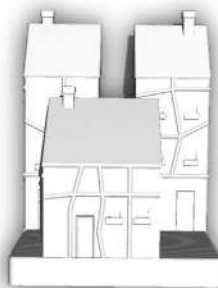
8 ПЛАНШЕТІВ ДУХІВ



36 ДАХАНЦІВ



20 MICT



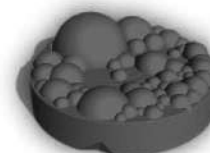
32 СЕЛИЩА



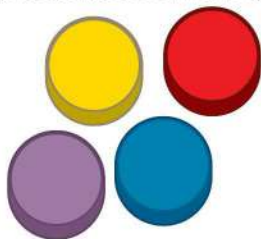
40 РОЗВІДНИКІВ



38 ЖЕТОНИВ СКВЕРНИ



**52 МАРКЕРИ
ПРИСУТНОСТІ ДУХІВ**
(ПО 13 КОЖНОГО З 4 КОЛЬОРІВ)



12 ЖЕТОНІВ ОДНОХОДОВИХ ЕФЕКТИВ
(ПО 3 КОЖНОГО З 4 КОЛЬОРІВ)



32 ЖЕТОНИ ЕНЕРГІЇ
(20 жетонів ЗНАЧЕННЯМ 1)
(12 жетонів ЗНАЧЕННЯМ 3)



20 ЖЕТОНІВ СТРАХУ



8 КАРТОК-ПАМ'ЯТОК ГРАВЦІВ



4 КАРТКИ ПОСТУПОВОГО РОЗВИТКУ СИЛ



15 КАРТОК СТРАХУ



2 РОЗДІЛЬНИКИ РІВНІВ ПЕРЕЛЯКУ



2 КАРТКИ СКВЕРНИ



15 КАРТОК ЗАГАРБНИКІВ



22 КАРТКИ ВЕЛИКИХ СИЛ



36 КАРТОК МАЛИХ СИЛ



32 КАРТКИ УНІКАЛЬНИХ СИЛ



3 ПЛАНШЕТИ СУПРОТИВНИКІВ

КОРОЛІВСТВО БРАНДЕНБУРГ-ПРУССІЯ			
Додаткова умова поразки		Ескаляція на етапі II	
Немає		Земельна ліквідація (перша розбіжність): на кожному полі з III додайте I в регіон без III	
Рівень	Картки страху	Ігрові ефекти (додаються)	
1	9 (3/3/3)	Швидкий старт: під час приготування додайте на кожному полі 1 III в регіон № 3.	
2	9 (3/3/3)	Спасок колонізації: під час створення колоди загарбників покладіть 1 з карток етапу III між етапами I і II.	
3	10 (3/4/3)	Новий порядок карток: III-3-2222-3333.	
4	11 (4/4/3)	Навала: під час створення колоди загарбників приберіть 1 картку етапу I.	
5	11 (4/4/3)	Новий порядок карток: II-3-2222-3333.	
6	12 (4/4/4)	Агресивний наступ: під час створення колоди загарбників приберіть 1 додаткову картку етапу II.	
		Новий порядок карток: III-3-222-3333.	
		Безжалюсна навала: під час створення колоди загарбників приберіть 1 додаткову картку етапу I.	
		Новий порядок карток: I-3-222-3333.	
		Жахлива навала: під час створення колоди загарбників приберіть усі картки етапу I.	
		Новий порядок карток: 3-222-3333.	

3 ЖЕТОНИ-НАГАДУВАННЯ ДЛЯ СУПРОТИВНИКІВ



4 ПЛАНШЕТИ СЦЕНАРІЇВ





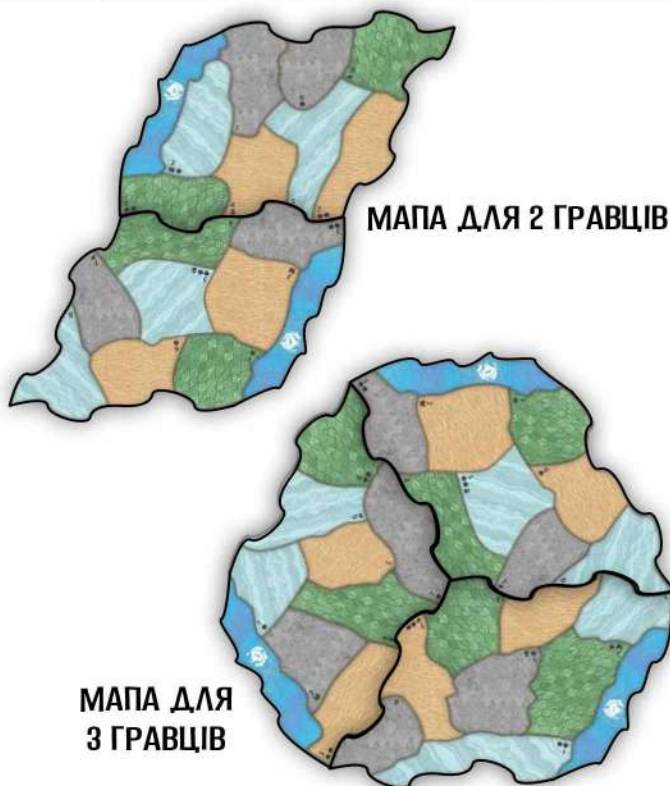
Картки колоди страху потрібно розташувати так.

СТВОРЕННЯ КОЛОДИ ЗАГАРБНИКІВ

Колода загарбників складається з 12 карток:

- зверху кладуть 3 картки I етапу,
- потім 4 картки II етапу,
- і на самому споді 5 карток III етапу.

Перемішайте картки кожного етапу, і, не дивлячись їх, виберіть потрібну кількість карток. Невикористані картки покладіть у коробку (у комплекті гри 4 картки I етапу, 5 карток II етапу та 6 карток III етапу, тож ви можете просто видалити по одній картці кожного етапу).



МАПУ ДЛЯ 4 ГРАВЦІВ ПОКАЗАНО НА НАСТУПНІЙ СТОРІНЦІ

Для більшості партій "Острова духів" приготування відбувається так, як показано нижче. Але, якщо під час нього ви хочете використати супротивника та/або сценарій, спочатку виберіть їх, адже вони можуть суттєво вплинути на процес приготування.

ПОЛЕ ЗАГАРБНИКІВ

Щоби підготувати поле загарбників:

1. Покладіть поле загарбників збоку ігрової зони.
2. Візьміть по 4 жетони страху за кожного гравця і покладіть їх на ділянку "Запас страху".
3. Перемішайте картки страху і покладіть 9 карток на ділянку для колоди страху. Розташуйте роздільник "Рівень переляку 3" після 3 нижніх карток колоди, а роздільник "Рівень переляку 2" — через 3 картки від нього. Так у вас має вийти колода, розділена на 3 групи по 3 картки в кожній.
4. Створіть колоду загарбників і покладіть її на ділянку дії "Розвідка" поля загарбників (дивіться наступну сторінку).
5. Візьміть випадкову картку скверни і покладіть її на ділянку "Скверна" поля загарбників боком "Здоровий острів" догори, не дивлячись інший бік картки. Якщо ви не використовуєте картку скверни, скористайтесь вказівками, які надруковано на ділянці "Скверна" поля загарбників. Покладіть рівно 1 додатковий жетон скверни на картку або ділянку, незалежно від кількості гравців, дотримуючись вказівок, зазначених нижче.

ОСТРІВ І ЗАПАС КОМПОНЕНТІВ

Аби підготувати острів:

- У випадковий спосіб візьміть по одному полю острова на кожного гравця і з'єднайте так, щоб сформувався острів (дивіться схеми ліворуч).
- Заповніть поля острова загарбниками, даханцями і жетонами скверни (з коробки, а не з картки скверни), як це вказано на регіонах.

Щоб підготувати запас:

- Перемішайте окремо колоди малих і великих сил. Покладіть їх поруч із полем загарбників так, аби в кожній колоді залишилося місце для стосу скидання.
- Покладіть жетони енергії, міста, селища, розвідників і даханців поруч із полем загарбників. Упевніться, що кожен гравець може дістати їх; можливо, компоненти варто розділити на декілька стосів.

ПІДГОТОВКА ГРАВЦІВ

Кожен гравець бере всі маркери присутності духів і всі жетони одноходових ефектів одного кольору, а потім вибирає духа, бере його планшет, а також 4 відповідні картки унікальних сил, які формують стартову руку. Гравцям-початківцям варто вибрати духа низької складності і взяти його картку поступового розвитку сил, як описано на сторінці 3.

Усі гравці розпочинають гру на різних полях острова і виконують вказівки з приготування на звороті свого планшета духа. Це завжди включає розміщення маркерів присутності духів на одному або декількох регіонах стартового поля гравця; деякі духи мають додаткові вказівки (після початку гри духи не зобов'язані грати лише на своєму стартовому полі: маркери присутності і сили можна розміщувати або використовувати на будь-якому полі). Потім гравці перевертають свої планшети духів і розміщують усі маркери присутності, що залишилися, на пунктирних кружальцях своїх треків присутності. Крайні ліві суцільні кружальця з числами залишають відкритими.

ПОЧАТКОВА ДІЯ ЗАГАРБНИКІВ

На останньому етапі приготування загарбники виконують початкову дію. Відкрийте верхню картку колоди загарбників. Загарбники виконують розвідку в регіонах цього типу (див. розділ "Розвідка", с. 10). Покладіть цю картку горілиць на ділянку дії "Будування", після чого гра починається з першої фрази духів (с. 8).

ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ 4 ГРАВЦІВ (без використання супротивника чи сценарію)



СТІС
СКИДАННЯ
ВЕЛИКИХ
СИЛ



СТІС
СКИДАННЯ
МАЛИХ
СИЛ



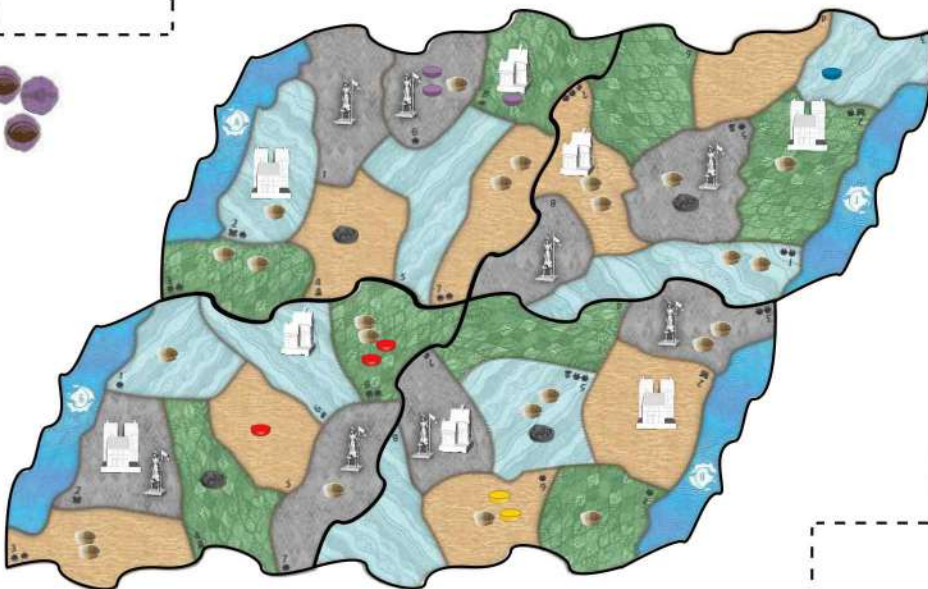
СТІС
СКИДАННЯ
ГРАВЦЯ

РУКА ГРАВЦЯ



ІГРОВА
ЗОНА

СТІС
СКИДАННЯ
ГРАВЦЯ



ІГРОВА
ЗОНА



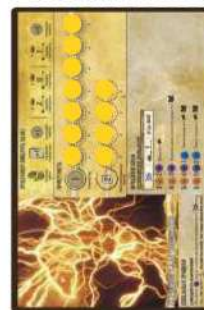
РУКА ГРАВЦЯ



СТІС
СКИДАННЯ
ГРАВЦЯ



ІГРОВА
ЗОНА



РУКА ГРАВЦЯ



СТІС
СКИДАННЯ
ГРАВЦЯ



РУКА ГРАВЦЯ



ІГРОВА
ЗОНА

НЕВІДКЛАДНІСТЬ ВІЙНИ

Деякі духи схильні довго вибирати картки сили, а у повільних духів землі на це може піти кілька століть. Але невідворотна загроза в особі загарбників не лишає вічності для роздумів.

Будь-який гравець може встановити обмеження на час, за який потрібно завершити фразу духів. Зробити це можна, скориставшись таймером, поставивши певну умову ("коли я повернуся, ми почнемо") або в будь-який інший спосіб.

Звичайно, оскільки це кооперативна гра, встановлені обмеження мають не бути драконівськими.

ХТО ПРИЙМАЄ РІШЕННЯ?

Коли гра вимагає прийняти рішення (куди викласти жетони скверни, яким загарбникам завдати ушкоджень і т. ін.) і не вказано, хто його приймає, що ж робити?

Якщо рішення стосується сили, то його приймає дух, що використовує силу.

В інших ситуаціях гравці мають спробувати дійти згоди.

Але в рідкісних випадках, коли дійти згоди неможливо...

- ...для рішень щодо регіонів / в межах регіонів: кожен дух робить вибір щодо земель на своєму стартовому полі.
- ...для інших випадків: рішення приймає власник гри.

Кожен хід складається з таких фраз:

1. Фаза духів.
2. Фаза швидких сил.
3. Фаза загарбників.
4. Фаза повільних сил.
5. Фаза змін.

Гравці грають одночасно в кожній фразі, радячись за власним бажанням. Розмови за столом не лише дозволені, ба більше: вони просто необхідні для перемоги!

ФАЗА ДУХІВ

Кожен дух робить три речі в такому порядку:

1. **Зростає:** виберіть один з варіантів (якщо не вказано інше) зони "Зростання" у верхньому правому кутку планшета духа. Одна секція — це один вибір. Ви мусите виконати все, що там зазначено, але можете вибрати порядок виконання (щоб дізнатися більше про варіанти зростання, дивіться с. 14).
2. **Накопичує енергію:** отримайте кількість енергії, що відповідає найбільшому незакритому числу верхнього треку присутності. Покладіть отриману енергію на ваш планшет духа або поруч із ним.
3. **Розігрує картки сил і оплачує їхню вартість:** виберіть картки сил (швидких і повільних), які ви використовуватимете в цей хід. Максимальна кількість карток сил, які ви можете розіграти в кожен хід, відповідає найбільшому незакритому числу нижнього треку присутності (навіть якщо ви маєте достатньо енергії, щоб оплатити більше карток). Ви мусите негайно заплатити енергію за всі картки, які ви розіграли, навіть якщо ефекти цих карток повільні. Поки що не вибирайте цілі і не застосовуйте ефекти карток сил.



ФАЗА ШВИДКИХ СИЛ

Гравці застосовують швидкі сили — вроджені сили з відповідною позначкою, надруковані на їхніх планшетах духів, і картки сил з такою ж позначкою, які вони розіграли. Здебільшого сили можуть бути застосовані одночасно. Якщо послідовність важлива, сили можна застосувати в будь-якому порядку за бажанням гравців, за умови, що жодна сила не перериває ефект іншої.

Якщо гравець не хоче застосовувати текстовий ефект сили, зазначений на картці (або не може), він може пропустити застосування ефекту сили (дивіться "Загальний принцип: ви не зобов'язані використовувати силу" на с. 17).

Ви не можете відкласти застосування швидкої сили до фрази повільних сил, навіть якщо схочете. Використовуйте її зараз або відмовтеся від неї.



Картка 1-го гравця



Картка 2-го гравця

ПРИКЛАД: гравець 1 використовує свою швидку силу, щоб вибрати регіон без жетонів скверни, де він має присутність (оскільки дальність становить 0) і кличе в нього розвідника із суміжного регіону.

Потім гравець 2 використовує свою швидку силу, щоб вибрати той самий регіон, і кличе в нього 1 даханця. Далі гравець 2 знищує розвідника, якого в цей регіон щойно хитрістю покликав гравець 1.

ФАЗА ЗАГАРБНИКІВ

Фаза загарбників складається з таких кроків:

1. Осквернений острів (коли це доречно).
2. Страх.
3. Дії загарбників.
 - 3а. Плюндрування.
 - 3б. Будування.
 - 3в. Розвідка.
4. Просування карток загарбників.

1. ОСКВЕРНЕНИЙ ОСТРІВ

Якщо картку скверни було перевернуто боком "Осквернений острів", дотримуйтеся вказівок на картці. Щоб ви НЕ забули це зробити, візьміть з коробки жетон скверни і покладіть його на отримані картки страху або на ділянку "Плюндрування" як нагадування.

2. СТРАХ

Якщо вам вдалося отримати картки страху (див. розділ "Страх і переляк", с. 12), візьміть увесь цей стос, що лежить долілиць, переверніть його і по черзі застосуйте ефекти кожної картки в тому порядку, в якому ви їх отримували. Застосовуйте лише ті ефекти карток, які вказано під позначкою поточного рівня переляку. Поточний рівень переляку може бути вищим, ніж коли картку було отримано. Ефект страху діє лише протягом поточного ходу. Потім покладіть використані картки на ділянку "Стос скидання страху" на полі загарбників.

3. ДІЇ ЗАГАРБНИКІВ

Поле загарбників має три ділянки дій: "Плюндрування", "Будування" і "Розвідка". Картка загарбників на ділянці дії визначає, на які регіони спрямовується та чи інша дія (якщо на ділянці немає картки, дію не застосовують).

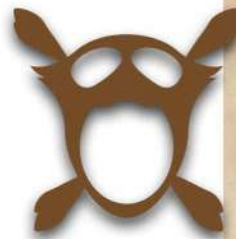
3а. ПЛЮНДРУВАННЯ

Подивіться картку загарбників (якщо така є) на ділянці "Плюндрування" поля загарбників. Загарбники плюндрують усі регіони вказаного типу. Спочатку загарбники одночасно завдають ушкоджень регіонам і даханцям. Потім даханці, які змогли вижити, дають відсіч. Щоразу, коли у вказаних регіонах є загарбники, вони завдають ушкоджень: по 1 за кожного розвідника, по 2 за кожне селище і по 3 за кожне місто. Зменште загальні ушкодження відповідно до зіграних сил з ефектом захисту (с. 18), а потім одночасно:

- **загарбники завдають ушкоджень регіону.** Якщо завдано 2 або більше ушкоджень, додайте в регіон жетон скверни (дивіться абзац збоку). Це відбувається лише один раз, незалежно від того, скільки ушкоджень завдано. На часткові ушкодження регіону не зважають.
- **загарбники б'ються з даханцями.** Кожні 2 очки ушкоджень знищують одного даханця. Знищення даханців має відбуватися якомога ефективніше; ви не можете розподілити ушкодження між кількома даханцями, щоб вони залишилися живими. Якщо після розподілення ушкоджень залишилося 1 нерозподілене ушкодження і хоча б один даханець, переверніть його догори дригом, аби показати, що його було поранено. Усі поранені даханці, які зуміють вижити, в кінці раунду відновлять своє здоров'я.

Після того, як загарбники завдали ушкоджень в регіоні, даханці дають відсіч. Кожен даханець, завдає 2 ушкодження загарбникам (читайте про здоров'я загарбників на с. 15). Даханці дають відсіч, навіть якщо загарбники, що плюндрують регіон, не завдали їм жодних ушкоджень (наприклад, завдяки силам з ефектом захисту), але не в тому випадку, коли дію плюндрування було пропущено або вона взагалі не відбулася.

Маркери присутності духів самі по собі не дають відсічі загарбникам, адже загарбники не атакують духів безпосередньо.



СТРАХ, ОТРИМАНИЙ ЗА ДОПОМОГОЮ ЕФЕКТІВ СТРАХУ

Переважна більшість ефектів страху не породжують більше страху. Вони зазвичай прибирають загарбників, а не завдають їм ушкоджень чи знищують їх. Однак трапляються винятки. Якщо ви отримали нову картку страху в такий спосіб, покладіть її під низ стосу карток, ефекти яких ви зараз застосовуєте.

КОЖЕН ГРАВЕЦЬ

У тексті багатьох ефектів сказано, що кожен гравець має / може щось зробити.

Гравці обмежені лише вказівками на картці стосовно регіонів, до яких застосовується ефект. Ефект демонструє активність загарбника або даханця, а не духів. Спочатку один гравець повністю виконує вказівки, потім наступний тощо.

ЧЕРГОВІСТЬ РЕГІОНІВ?

Якщо має значення порядок виконання дій в регіонах, гравці самі визначають його.

ЕФЕКТИ ЖЕТОНІВ СКВЕРНИ

ПОШИРЕННЯ: щоразу, коли ви додаєте жетони скверни в регіон, у якому вже є такі жетони, ви також мусите покласти додатковий жетон в один із суміжних регіонів. Якщо в тому суміжному регіоні вже є такі жетони, скверна знов поширюється звідти на суміжний до нього регіон, і т. ін.

ПРИСУТНІСТЬ: коли в регіон кладуть жетон скверни, кожен дух у цьому регіоні знищує по 1 маркеру присутності. Пам'ятайте: знищені маркери присутності прибирають з гри і кладуть поруч із островом, а не повертають на планшети духів!
Аби дізнатися більше про скверну, дивіться сторінку 15.



ПАМ'ЯТАЙТЕ!

Плюндрування, будівництво і розвідка поширюються лише на типи регіонів, зазначені на картках загарбників. Дії плюндрування і будівництва поширюються лише на регіони, де є загарбники. Дія розвідки поширюється лише на прибережні регіони або регіони, які суміжні до регіонів з містами або селищами!

ЕСКАЛАЦІЯ НА ЕТАПІ II

Більшість карток II етапу мають позначку прапора. Його ефект залежить від вашого поточного супротивника. Якщо ви граєте без супротивника, не зважайте на позначку прапора.

Ефекти ескалації застосовують одразу після того, як картку було відкрито, — до розвідки, якщо тільки на планшеті супротивника не вказано інакше. Деякі ефекти можуть впливати на майбутню розвідку.



ЕТАП III

На картках III етапу вказано два типи регіонів з позначкою "+" між ними. Дії загарбників поширюються на регіони обох вказаних типів.



36. БУДУВАННЯ

Подивіться картку загарбників на ділянці дії будівництва поля загарбників: загарбники будують в кожному регіоні вказаного типу (і тільки цього типу).

Якщо у регіоні вказаного типу перебувають загарбники, вони додають у цей регіон або 1 місто, або 1 селище:

- якщо в регіоні більше селищ, ніж міст, додайте місто (ви не покращуєте селища до міст, а додаєте нове місто з запасу);
- в усіх інших випадках додавайте селище.

Не виконуйте дію будівництва в регіонах, де немає загарбників.

37. РОЗВІДКА

Переверніть верхню картку колоди загарбників горілиць. Загарбники здійснюють розвідку лише в регіонах вказаного типу, до яких мають доступ, вирушаючи з міст і селищ або прибуваючи з-за океану.

Якщо картка має позначку прапора, і ви граєте із супротивником, спочатку застосуйте ефект ескалації (дивіться текст збоку). Якщо вам потрібно перевернути картку, а в колоді їх не залишилося, це означає, що час сплив і ви програли.

Додайте розвідника в кожен регіон вказаного типу, який:

- містить селище чи місто або...
- ...є суміжним до селища, міста чи океану.

Незалежно від того, скільки джерел появи загарбників є суміжними до регіону, в якому ведуть розвідку, ви додаєте лише 1 розвідника. Розвідників додають виключно із запасу, а не переміщують ігровим полем.

4. ПРОСУВАННЯ КАРТОК ЗАГАРБНИКІВ

Після розвідки зсуньте всі картки загарбників ліворуч: покладіть картку плюндрування до стосу скидання, на її місце покладіть картку будівництва, а картку розвідки покладіть на місце картки будівництва. Таким чином, у наступний хід загарбники плюндруватимуть регіон, у якому вони в цей хід зводили будівлі, і будуватимуть в регіоні, де в цей хід вели розвідку.



ФАЗА ПОВІЛЬНИХ СИЛ

Гравці застосовують повільні сили — вроджені сили з відповідною позначкою, надруковані на їхніх планшетах духів, і картки сил з такою ж позначкою, які вони розіграли. Ця фаза відбувається так само, як і фаза швидких сил, описана на сторінці 8.

ФАЗА ЗМІН

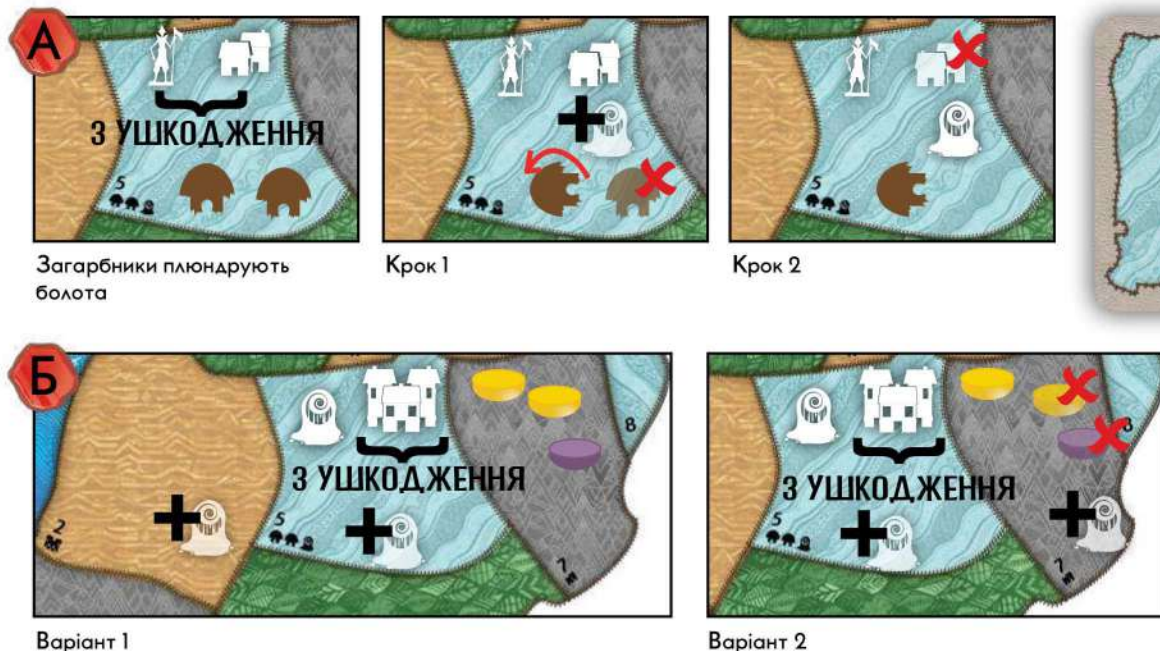
Ця фаза відбувається в кінці кожного раунду і є підбиттям підсумків.

Скидання: гравці кладуть всі картки сили, зіграні під час цього ходу, до своїх особистих стосів скидання.

Ушкодження і стихії: всі стихії зникають. Усі ушкодження, які було завдано в цей хід, зникають: якщо ви перевертали будь-які елементи аби показати їхні часткові ушкодження, поверніть їх у вихідне положення.

Якщо ви використовуєте жетони-нагадування для одноходових ефектів, не забудьте їх прибрати.

ПРИКЛАДИ ПЛЮНДРУВАННЯ



У цих прикладах дія плюндрування відбувається на болотах відповідно до картки, яка лежить на ділянці плюндрування.

А. На болотах перебувають 2 даханці, 1 селище та 1 розвідник. Селище і розвідник сумарно завдають 3 ушкодження (2 від селища і 1 від розвідника) регіону і даханцям.

Крок 1: 3 ушкодження додають в регіон скверну. 3 ушкодження, завдані даханцям, знищують одного з них і завдають 1 ушкодження іншому.

Крок 2: тепер уцілілий даханець дає відсіч і завдає 2 ушкодження загарбникам. Гравець вирішує спрямувати ці 2 ушкодження на селище і знищує його. Це породжує 1 жетон страху.

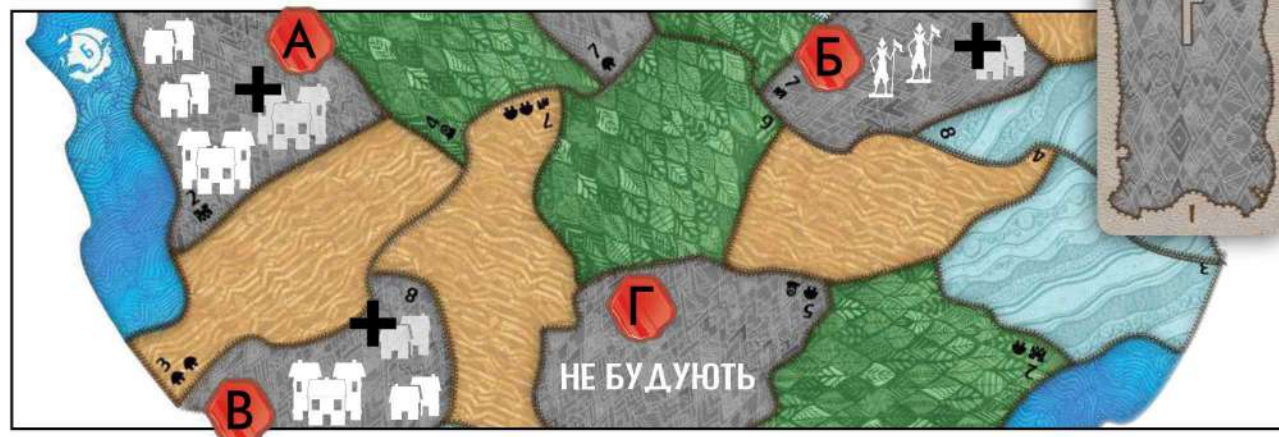
Б. Місто завдає регіону 3 ушкодження; оскільки регіону було завдано щонайменше 2 ушкодження, це додає в регіон жетон скверни. Оскільки тут вже є жетон скверни, скверна поширюється на суміжний регіон на вибір гравців. Далі можливі два такі варіанти:

Варіант 1: другий жетон скверни додають у регіон 2 (пустеля), який до цього був порожнім.

Варіант 2: другий жетон скверни додають у регіон 7 (гори), там скверна знищує 1 жовтий маркер присутності (тобто цей регіон більше не є священним місцем для жовтого гравця) і фіолетовий маркер присутності (цілком прибираючи присутність фіолетового гравця в цьому регіоні).

Варіант 1, ймовірно, є кращим вибором, оскільки він не передбачає знищення жодних маркерів присутності.

ПРИКЛАДИ БУДУВАННЯ



У цих прикладах дія будування відбувається в горах відповідно до картки, яка лежить на ділянці будування.

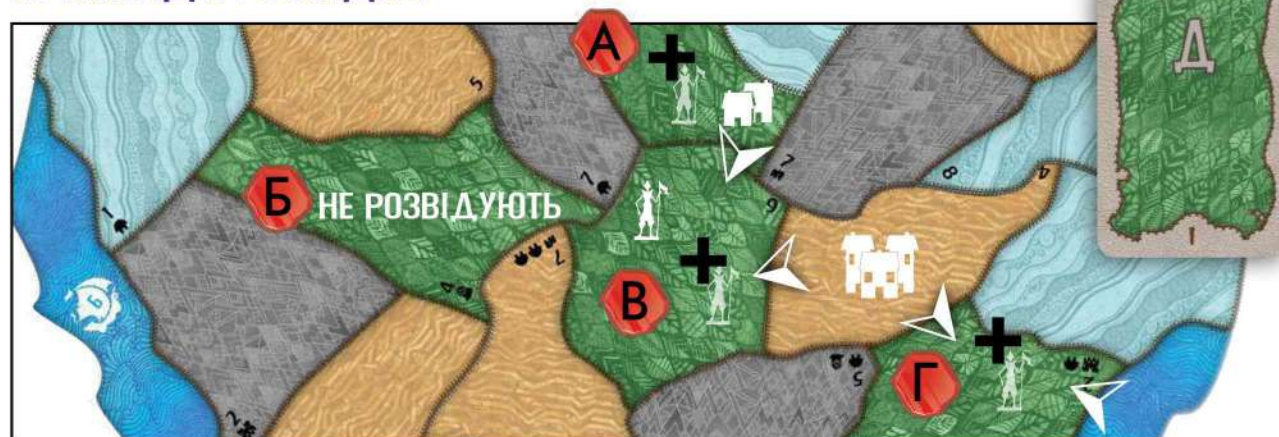
А. У цьому регіоні більше селищ, ніж міст, тому тут будують місто.

Б. У цьому регіоні є лише розвідники, і це означає, що кількість міст і селищ тут однакова: нуль. Отже, тут будують селище.

В. У цьому регіоні кількість селищ і міст однакова, тому тут будують селище.

Г. У цьому гірському регіоні немає загарбників, тому нема кому будувати. Дія будування не відбувається.

ПРИКЛАДИ РОЗВІДКИ



У цих прикладах дія розвідки відбувається в джунглях відповідно до картки, яка лежить на ділянці розвідки.

А. У цьому регіоні вже є місто або селище, тому сюди додають розвідника.

Б. Цей регіон не є прибережним і не є суміжним до регіону з селищами або містами. Загарбники не здійснюють тут розвідку.

В. Регіон прилягає одночасно як до міста, так і до селища. Незалежно від кількості джерел прибуває тільки 1 розвідник.

Г. Цей регіон є прибережним і суміжним до регіону з містом або селищем (і того, й іншого буде достатньо). Сюди додають 1 розвідника.



Місце рівня переляку на полі загарбників.

ПЕРЕМОЖНІ УМОВИ



Рівень переляку 1:
жодних загарбників на острові.



Рівень переляку 2:
жодних селищ і міст на острові.



Рівень переляку 3:
жодних міст на острові.



ПЕРЕМОГА за рівнем переляку: миттєва перемога!

Якщо ви перемогли, приберіть з ігрового поля загарбників, які там залишилися (після того, як зробите бажані фотографії стану поля на момент перемоги), і святкуйте вашу перемогу!

У рідкісному випадку, коли через певну картку сили або інший ефект ви одночасно перемагаєте і зазнаєте поразки, ви здобуваєте саможертвну перемогу: вас було знищено, але острів, даханці та багато інших духів житимуть.

ПЕРЕМОГА І ПОРАЗКА

Загарбники розпочинають гру з рівнем переляку 1. Їх не лякає острів, і вони, можливо, навіть не здогадуються про те, що на ньому мешкають духи. Щоб перемогти, вам потрібно повністю очистити острів від загарбників. Отримуючи картки страху (див. розділ "Страх і переляк" нижче), ви відкриватимете нові рівні переляку з легшими переможними умовами. Щойно ви виконаєте ці умови, ви негайно перемагаєте. Отримавши не те, на що сподівалися, загарбники повністю полишають острів.

Зазнати поразки можна в таких випадках:

- **забагато жетонів скверни.** Якщо з картки скверни буде прибрано останній жетон, дотримуйтесь вказівок на картці. Зазвичай там сказано: "Ви зазнали поразки";
- **одного з духів знищено.** Якщо на острові не залишилося жодних маркерів присутності будь-якого духа, ви зазнаєте поразки;
- **час сплив.** Якщо вам потрібно взяти картку загарбників, аби здійснити розвідку, а в колоді їх не залишилося, ви зазнаєте поразки.

СТРАХ І ПЕРЕЛЯК

Страх породжують сили духів із позначкою , та знищення (або безпосередньо через ефект або через ушкодження). Знищення селища породжує одиницю страху, знищення міста породжує 2 одиниці страху.

Страх збільшує переляк всіх загарбників. За кожен одиницю страху перемістіть один жетон страху з ділянки "Запас страху" поля загарбників на ділянку "Породжений страх".



(1) Коли всі жетони страху було переміщено, (2) перемістіть верхню картку колоди страху долілиць на ділянку "Отримані картки страху". Якщо внаслідок цього буде відкрито роздільник рівнів переляку, перемістіть його у верхню праву частину поля загарбників і закрийте ним поточний рівень переляку (рівень переляку 1, який надруковано на самому полі).

(3) Перемістіть жетони страху назад на ділянку "Запас страху"; якщо після того як ви отримали картку, у вас залишилися одиниці страху, перемістіть таку кількість жетонів страху на ділянку "Породжений страх".

(4) Картки на ділянці "Отримані картки страху" перевертають і застосовують їхні ефекти під час наступної фрази загарбників (дивіться сторінку 9). Подібно до сил, ефекти карток страху діють лише під час поточного ходу, хіба що вони не змінюють ситуацію на ігровому полі. Після того, як ефекти кожної картки страху буде застосовано, (5) перемістіть їх на ділянку "Стос скидання карток страху".

Коли ви відкриваєте новий роздільник рівнів переляку, **негайно** починають діяти новий рівень переляку і нові переможні умови, тому ви одразу можете виграти!

ПОЛЯ І РЕГІОНИ

У гру грають, використовуючи по одному полю острова на кожного гравця, які розташовують так, аби утворився острів (див. розділ "Приготування до гри", стор. 6). Кожне поле острова розділено на вісім пронумерованих регіонів, по два регіони кожного типу ландшафту (джунглі, гори, пустелі та болота). Переважна більшість ігрових елементів впливають на інші ігрові елементи тільки в регіоні, де їх розташовано, якщо прямо не вказано інше.

Два регіони є "суміжними", якщо вони торкаються один одного, навіть якщо ці регіони не розташовані на одному полі острова або торкаються лише своїми кутами.

Кожне поле також має смугу океану, щоб вказати, до яких земель можна легко дістатися морем. Регіони, які є суміжними до океану, називають прибережними. Регіони, які не є суміжними до океану, називають внутрішніми (на інших кордонах острова височіють скелясті урвища, тому такі регіони не мають виходу до океану і їх не вважають прибережними). Океан сам по собі не є регіоном і не бере участі в грі.

Зворотний бік кожного поля острова являє собою альтернативне поле з тематичною мапою, яке ви зможете використати, щойно при звичаїтеся до гри (дивіться розділ "Тематичні мапи", сторінка 23).

ПРИСУТНІСТЬ І СВЯЩЕННІ МІСЦЯ

Маркери присутності духів показують, на які регіони поширюється вплив певних духів. Регіони з вашою присутністю іноді називають "ваші регіони". Якщо ваш маркер присутності знищено (наприклад, через загартників, які плюндрують регіон), приберіть його та покладіть поруч з островом. Якщо в будь-кого з духів більше на залишилося на острові маркерів присутності, гравці негайно зазнають поразки. Регіон може містити будь-яку кількість маркерів присутності будь-яких духів.

Якщо ефекти вимагають виконати певні дії з маркерами присутності (перемістити, знищити тощо), то йдеться про маркери на острові, якщо не вказано інше.

Священні місця — це будь-які регіони, в яких дух має більш ніж 1 маркер присутності. Деякі сили можна застосовувати лише з цих регіонів.



ПОЗНАЧКА ПРИСУТНОСТІ



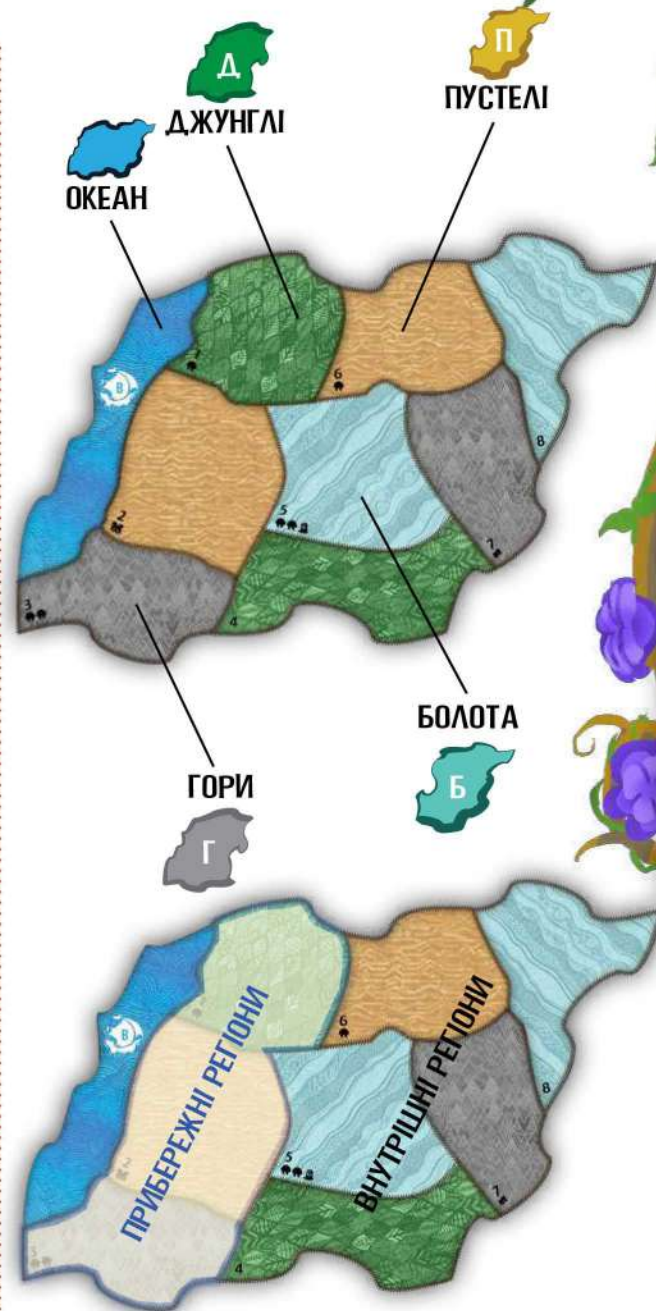
ПОЗНАЧКА СВЯЩЕННОГО МІСЦЯ

ЕНЕРГІЯ І РОЗІГРУВАННЯ КАРТОК

Духи впливають на те, що відбувається на острові, розігруючи картки сил зі своєї руки. Дух може розіграти будь-які картки, які йому подобаються, в кожній фазі духів, маючи лише два обмеження:

- кількість карток для розігрування не може перевищувати найбільше незакрите число на відповідному треку присутності;
- щоб розіграти картки, потрібно мати достатньо енергії.

Кожен хід дух отримує кількість енергії, яка дорівнює найбільшому незакритому числу на треку присутності "Енергія на хід". Невикористана енергія зберігається на наступний хід. Енергія належить певному духові, тому її не можна передати іншому духові. Так само і з лімітом розігрування карток. Якщо цього раунду ви розіграли менше карток, ніж дозволяв ліміт, це ніяк не вплине на ліміт розігрування карток у наступному раунді.



У верхньому лівому кутку картки вказано кількість енергії, яка потрібна для того, щоб розіграти її.

Енергію можна отримати від ефекту "Зростання" і з треку присутності "Енергія на хід".

ЗАГАЛЬНІ ВАРІАНТИ ЗРОСТАННЯ



Додайте 1 маркер присутності на поле в межах дальності 2 (не далі ніж 2 регіони від регіону з вашою присутністю).



Отримайте 2 одиниці енергії (на додачу до звичайної енергії, яку ви отримуєте в цей хід).



Отримайте 1 картку сили (дивіться сторінку 18).



Поверніть усі зіграні картки сил з вашого особистого стосу скидання у вашу руку.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ПРИСУТНОСТІ

Це не часто може стати в пригоді, але замість того, щоб додавати присутність з вашого треку присутності, ви можете використати один з ваших маркерів присутності на острові. Найчастіше це корисно, коли вся ваша присутність уже задіяна в грі: ви все ще можете змінювати її місце.

НЕОБХІДНІ ДЖЕРЕЛА ЕНЕРГІЇ

Кожна вроджена сила має свою формулу. Це означає, що ви можете використовувати силу лише тоді, коли ви маєте всі необхідні стихії. Ви ніколи не витрачаєте стихії, а лише перевіряєте їхню наявність.

Стихії з карток сил не зберігаються від ходу до ходу. Ви маєте їх лише доти, доки ви маєте розіграну картку сили.

Див. розділ "Формули сил", сторінка 17.

ДУХИ

Кожен дух має:

- планшет духа з зоною "Зростання", треками присутності і вродженими силами;
- чотири картки унікальних сил (приклади карток сил дивіться в розділі "Сили" на сторінці 16).

СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА ДУХА



1. Ім'я духа.
2. Зображення духа.
3. Опис та історія духа.
4. Приготування: розміщення початкових маркерів присутності і особливі вказівки.
5. Стил і складність гри: короткий опис стратегії духа, порівняння його сильних і слабких сторін, а також діаграма сил.
6. Особливі правила: правила гри за цього духа, що відрізняються від загальних.
7. Варіанти зростання: можливості духа щодо відновлення сил, поширення присутності в регіонах та набуття нових сил. Вибираючи варіант зростання, дух вибирає одну секцію і виконує всі зазначені там дії, якщо не вказано інше (див. "Загальні варіанти зростання" збоку, а також сторінку 8, де описано крок зростання у фазі духів).
8. Треки присутності: кожен планшет духів містить два треки присутності. Верхній відповідає за енергію на поточний хід, а нижній – за кількість карток для розігрування. На початку всі ділянки, окрім крайньої лівої на кожному треку, закриті маркерами присутності. Коли ви викладаєте маркери присутності на острів, ви самі вибираєте, з якого треку їх узяти, але завжди берете крайній лівий маркер. Прибираючи маркери з кожного треку, ви поступово відкриваєте більші переваги. Коли ви прибираєте маркери присутності з верхнього треку, то отримуєте більше енергії під час кроку "Накопичення енергії", а коли з нижнього, то можете розіграти більше карток сил. Духи використовують лише найбільше число на кожному треку (решту відкритих чисел не додають). **Заувага: знищені маркери присутності видаляють із гри, а не повертають на планшет духа!**

- Деякі духи мають на треку ділянку "Повернути 1 картку". Якщо така ділянка відкрита, під час фази духів дух може повернути будь-яку одну картку сили (тобто цією здібністю можна скористатися в той хід, коли було відкрито цю ділянку). Це дозволить вам менше вдаватися до варіанта зростання "Повернути картки".
- Деякі духи мають бонусні стихії на ділянках своїх треків присутності. Поки відповідна ділянка є відкритою, ви постійно отримуєте одну вказану стихію (див. "Отримувані стихії", стор. 16). Ділянка зі словом "Будь-яка" дає духові в кожен хід будь-яку одну стихію за його вибором. У різні ходи можна вибирати різні стихії, але вибрану стихію не можна змінювати до початку наступного ходу.

9. Вроджені сили: сили, які можна безоплатно активувати за допомогою стихій (більше про сили можна дізнатися на сторінці 16). Якщо явно не сказано інше, вроджені сили ніколи не витрачають енергію і їх не вважають розігруванням карток. Як і всі сили, вони впливають на один регіон або на одного духа, якщо не сказано інше.

ЗАГАРБНИКИ

Загарбники почали колонізацію вашого острова! Хоча вони не мають на меті знищити вас, їхні колонізаторські дії та "приборкування" землі порушили природний баланс. Мета гри полягає в тому, щоби вигнати загарбників, виконавши переможні умови поточного рівня переляку. Що більше загарбники будуть налякані, то легшими будуть переможні умови!

Загарбники, що перебувають на землях острова, не завдають ушкоджень духам чи даханням автоматично. Натомість загарбники завдають шкоди лише під час пљондрування (див. "Пљондрування", стор. 9).

Кожен тип загарбників має певну кількість здоров'я. Щоб знищити загарбника, ви мусите за один хід завдати йому ушкодження, які дорівнюють рівню його здоров'я або перевищують його. Деякі ефекти також знищують загарбників незалежно від їхнього рівня здоров'я чи завданих ушкоджень.

Існує три типи загарбників: розвідники, селища і міста. Регіон, який містить будь-яку кількість цих типів, є "регіоном із загарбниками". Кількість загарбників не обмежена запасом фігурок; у малоймовірному випадку, коли у вас закінчатся фігурки загарбників, використовуйте замість них жетони енергії значенням 1 і 3 у такий спосіб: "ще 1 / ще 3 елементи цього типу".



Розвідники – це першопрохідці загарбників, найсміливіші поселенці, що влаштовують експедиції, складають мапи тощо. Вони мають 1 здоров'я і завдають 1 ушкодження під час пљондрування. Розвідники не є джерелом появи загарбників під час розвідки.



Селища – це садиби і невеликі прикордонні поселення. Вони мають 2 здоров'я і завдають 2 ушкодження під час пљондрування. Селища є джерелом появи розвідників під час розвідки.



Міста – це найбільший і найшкідливіший тип загарбників. Вони мають 3 здоров'я і завдають 3 ушкодження під час пљондрування. Міста також є джерелом появи розвідників під час розвідки.

Знищення селищ і міст впливає на бойовий дух загарбників. Щоразу, коли ви знищуєте селище, породжується 1 одиниця страху. Щоразу, коли ви знищуєте місто, породжується 2 одиниці страху (див. розділ "Страх і переляк", сторінка 12).

СКВЕРНА

Загарбники постійно оскверняють землю. В природі також відбуваються схожі процеси, наприклад, коли пожежа спустошує ліс, але загарбники роблять це настільки швидко, що природа не встигає відновлюватись.

Коли під час гри ви додаєте на острів жетони скверни, беріть їх з картки скверни, яку на початку гри повернуто догори боком "Здоровий острів", або з ділянки "Скверна" поля загарбників. Якщо ви прибираєте жетони скверни з острова, повертайте їх на картку скверни. Якщо на картці більше немає жетонів скверни, дотримуйтесь наведених на ній інструкцій: або "гравці програють", або "переверніть картку і зробіть те, що написано на її зворотному боці". Перевернуті картки скверни більше не перевертають: острів не може вилікуватись від наслідків скверни і знову стати здоровим впродовж гри.

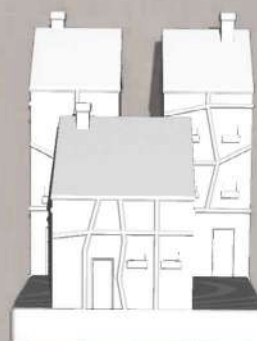
Після приготування, щоразу, коли ви додаєте жетони скверни в регіони (включно з поширенням), відбуваються дві погані речі:

- **знищення присутності:** зниште у цьому регіоні 1 присутність усіх духів, які там присутні. Знищені маркери присутності кладуть поруч із островом і не повертають на планшети духів;
- **поширення:** якщо в регіоні вже є жетони скверни, також покладіть один додатковий жетон скверни в будь-який суміжний регіон (якщо в цьому суміжному регіоні вже є такі жетони, скверна поширюється звідси на суміжний до нього регіон, і т. ін.).

Приклад дії пљондрування наведено на сторінці 11.

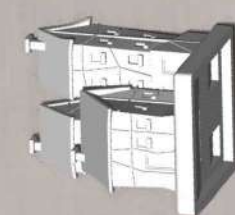
ВІДСТЕЖУВАННЯ УШКОДЖЕНЬ

Фігурки селищ і міст виконано так, аби ви швидко могли зрозуміти, скільки ушкоджень їм потрібно завдати, щоб знищити.



МІСТА: 3 здоров'я

Щоб знищити місто, йому потрібно завдати 3 ушкодження. Це легко запам'ятати: кількість окремих будівель такої фігурки, коли вона стоїть вертикально, дорівнює 3.



Це місто отримало 1 ушкодження (ще 2 ушкодження, і його буде знищено). Тому його поклали на бік двома будівлями догори.

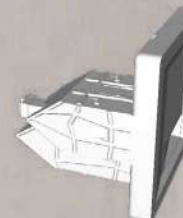


Це місто отримало 2 ушкодження (ще 1 ушкодження, і його буде знищено). Тому його поклали на бік однією будівлею догори.



СЕЛИЩА: 2 здоров'я

Щоб знищити селище, йому потрібно завдати 2 ушкодження. Про це вам нагадують 2 будівлі цієї фігурки.



Це селище отримало 1 ушкодження (ще 1 ушкодження, і його буде знищено). Тому його поклали на бік.

Якщо елемент отримав ушкодження, які дорівнюють його здоров'ю або перевищують його, такий елемент вважають знищеним. Поверніть фігурку до запасу і отримайте 1 одиницю страху, якщо це було селище, або 2 одиниці страху, якщо це було місто. В кінці кожного раунду, у фазі змін, усі фігурки відновлюють своє здоров'я і їх ставлять вертикально.

ВІДСТЕЖУВАННЯ УШКОДЖЕНЬ

ДАХАНЦІ: 2 ЗДОРОВ'Я



Щоб знищити даханця, йому потрібно завдати 2 ушкодження.



Цей даханець отримав 1 ушкодження (ще 1 ушкодження, і його буде знищено). Тому його перевернули догори дригом.

Даханці — це корінні, напівкошові мешканці острова духів, які мирно співіснують із землею та духами. Даханці також не в захваті від колонізації загарбників, але остерігаються вдаватися до насильства.

На початку гри кожне поле острова містить 6 даханців. Зростання популяції даханців впродовж гри відбувається лише за допомогою декількох сил, які дарують благословення здоров'я, родючості та гарних врожаїв. Кількість даханців не обмежена кількістю ігрових елементів.

Даханці атакують загарбників лише тоді, коли сила духа спонукає їх до цього, або тоді, коли їх самих атакують: після того, як загарбники сплюндровують регіон, усі даханці в цьому регіоні, що змогли вціліти, завдають по 2 ушкодження загарбникам у цьому регіоні.

Кожен даханець має 2 здоров'я. Це означає, що загарбники мають завдати йому 2 ушкодження, аби знищити його. Ушкодження від духів не шкодять даханцям, хоча деякі сили духів завдають їм втрат як жахливий побічний ефект.

ДАХАНЦІ

СИЛИ

Духи впливають на ігровий процес за допомогою здібностей, які представлені або картками сил, або вродженими силами, надрукованими на планшетах духів. Вроджені сили діють так само, як і картки сил, за винятком того, що вони автоматично доступні в кожен хід (тобто їх не рахують у ліміті розігрування карток) і потребують наявності певних стихій, а не витрат енергії.

СТРУКТУРА СИЛ

- Вартість у енергії** (тільки для карток сил).
- Назва.**
- Здобуті стихії** (тільки для карток сил). Існує вісім стихій: Сонце, Місяць, Вогонь, Повітря, Вода, Земля, Рослина і Тварина. Коли ви розіграєте картку сили, ви отримаєте стихії, які показано на картці. Деякі сили мають додаткові ефекти, якщо ви отримали певну стихію (див. пункт 8 на наступній сторінці). Стихії не переносять з одного ходу на наступний. Ви отримуєте стихії в той момент, коли сплачуєте картку сили, незалежно від того, швидко вона чи повільна, і втрачаєте їх, щойно картка виходить із гри (зазвичай під час фрази змін).
- Швидкість:** ефекти швидких сил (🌀) застосовують до фрази загарбників, тоді як ефекти повільних сил (🌀) застосовують після неї. Швидкість також позначено на картках сил червоним або синім кільцем навколо вартості в енергії.
- Дальність:** на скільки регіонів від вашої присутності може діяти ця сила. Це максимум; ви завжди можете спрямувати силу на меншу відстань. Дальність 0 означає той регіон, в якому ви маєте присутність. Деякі здібності мають обмеження на те, з якого регіону ви можете їх використовувати (наприклад, тільки зі священного місця або лише з регіонів певного типу); ці обмеження вказано ліворуч від позначки дальності.
- Ціль:** на регіони якого типу може впливати ця сила. Більшість сил можуть впливати на регіони будь-якого типу, але деякі сили обмежені типом ландшафту, тим, що розташовується в цих регіонах, або тим, чи є регіони прибережними / внутрішніми. Сили завжди націлені на один регіон, якщо тільки не вказано інше. Деякі сили націлені на духа, а не на регіон. Обирайте ціль у фразі швидких або повільних сил, а не у фразі духів (див. довідник з визначення цілі на звороті правил).
- Ефекти** (лише для карток сил): всі ефекти застосовують в одному регіоні-цілі, якщо не вказано інше ("знищити всі 🏠" означає "знищити всі селища в регіоні-цілі", а не "знищити всі селища у грі"). Застосовуйте ефекти за порядком, пропускаючи ті, які неможливо виконати. Ефекти, які нічого не змінюють на ігровому полі, — наприклад, "Загарбники не будують у регіоні-цілі" — діють лише протягом поточного ходу.



8. **Формули стихій:** додаткові ефекти, які можна використати лише, якщо дух здобув певні стихії в цей хід (див. пункт 3 на попередній сторінці). Необхідні стихії не витрачаються; формула – це просто перевірка того, чи є вони у грі. Наприклад, дух, який має у грі 2 стихії води, може використати будь-яку кількість формул, що потребують 2 води. Ви завжди можете застосувати силу так, ніби у вас менше стихій, ніж є насправді. Застосуйте основний ефект і всі ефекти доступних формул сил зверху вниз.

- **Виняток:** якщо в ефекті формули сили написано "Замість", він замінює ефекти попередніх рівнів.

ЗАГАЛЬНИЙ ПРИНЦИП: РОБІТЬ, СКІЛЬКИ ЗМОЖЕТЕ

Коли ви застосовуєте ефекти сили, робіть стільки, скільки зможете. Якщо якісь ефекти не можна застосувати або виконати, пропустіть їх і виконайте решту. Єдиними обмеженнями, пов'язаними з вибором цілі, є ті, що вказані в графі "ЦІЛЬ".

ЗАГАЛЬНИЙ ПРИНЦИП: ВИ НЕ ЗОБОВ'ЯЗАНІ ВИКОРИСТОВУВАТИ СИЛУ

Якщо ви не можете або не хочете використовувати силу – можливо, ситуація на ігровому полі змінилася – ви можете відмовитися від використання її текстових ефектів. Якщо це була картка сили, ви не отримаєте назад свою енергію, але ви **все одно** отримаєте стихії, які вона дає. Це може стати в пригоді для активації формул сил.

Використовуючи силу з формулою, ви можете діяти так, ніби у вас менше стихій, ніж є насправді, щоб не застосовувати ефект формули. В інших випадках діє принцип "все або нічого" – ви не можете дотримуватися якихось інструкцій, ігноруючи інші.

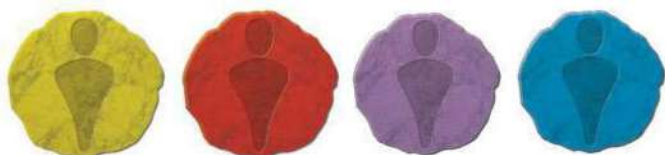
ЗАГАЛЬНИЙ ПРИНЦИП: ОДИН РЕГІОН! ОДИН ХІД! ОДНЕ ВИКОРИСТАННЯ!

Якщо в тексті здібності не вказано інше, то:

- вона впливає лише на один регіон, який ви вибрали своєю ціллю. Здібність "Знищити до 3 розвідників" дозволяє вам знищити до 3 розвідників в одному регіоні, а не в кількох різних регіонах. Якщо сила має кілька ефектів, то всіх їх застосовують до одного регіону;
- вона діє лише протягом поточного ходу. Здібності "Даханці мають +3 здоров'я" або "Загарбники не пюндрують регіон-ціль" діють лише протягом поточного ходу, а не до кінця гри. Будь-які довготривалі зміни у грі будуть представлені змінами на полі – ігрові елементи прибирають, жетони страху переміщують тощо;
- її можна використати лише один раз у цей хід. Ви не можете двічі заплатити за картку сили і використати її двічі. Вроджені сили спрацьовують лише один раз, навіть якщо у вас є вдвічі більше стихій, аніж вам потрібно. Якщо щось перетворює повільну силу на швидку, ви можете використати її лише під час фрази швидких сил, а не під час обох фраз.

ОДНОХОДОВІ ЕФЕКТИ

Деякі сили мають тимчасові ефекти в регіоні (наприклад, "Загарбники пропускають усі дії"). У грі є жетони-нагадування, якими ви можете позначити такі регіони на певний хід, якщо схочете; але не забудьте прибрати їх наприкінці ходу!



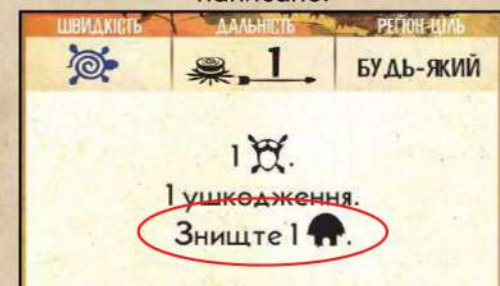
ЖЕТОНИ-НАГАДУВАННЯ

СТИХІЇ

- Сонце:** день, світло, тепло, домінування, керування, постійність.
- Місяць:** ніч, цикли, темрява, сни, трансформація.
- Вогонь:** тепло, гнів, руйнування, пристрасть, насильницькі зміни.
- Повітря:** вітер, небо, звук, відстань, швидкість, обман, наміри.
- Вода:** річка, плинність, родючість, емпатія, зцілення, хвороба.
- Земля:** ґрунт, сила, постійність, статичність, стійкість.
- Рослина:** зелень, ріст, сплетіння, регенерація.
- Тварина:** звірі, люди, кров, тіло, життя, смерть.

ЗРОБІТЬ ЯКОМОГА БІЛЬШЕ

Щоб розіграти картку сили, вам не обов'язково використовувати всі її ефекти. Наприклад, навіть якщо на картці написано:



Вам не обов'язково вибирати ціллю регіон з даханцями! Якщо б картка вимагала вибрати такий регіон, то це було б вказано в графі "РЕГІОН-ЦІЛЬ":



ЯКІ КАРТКИ СИЛ Я МОЖУ ЗАБУТИ?

Будь-яку з ваших карток! З вашої руки, вашого стосу скидання або (якщо ви якимось чином отримуєте велику силу посередині ходу) з-поміж розіграних карток. Це може бути навіть та велика сила, яку ви щойно вибрали. Якщо ви забуваєте картку сили з-поміж розіграних, то негайно втрачаєте стихії, які вона давала, і якщо ви ще не використали її, то вже не зможете це зробити. Якщо ви вже використали її, то її ефект діятиме до кінця ходу, як зазвичай.

ЗАВДАННЯ УШКОДЖЕНЬ ЗАГАРБНИКАМ

Загарбники – не єдині, хто отримує ушкодження на острові духів: регіон і даханці також можуть отримувати ушкодження від плондрування, яке чинять загарбники. Але переважна більшість ушкоджень у грі завдається загарбникам. Щоразу, коли сила, картка страху або інше ігрове правило завдає ушкоджень, це завжди означає, що ушкодження завдають загарбникам, якщо не вказано інше. Більшість сил духів не завдають ушкоджень регіону або даханцям.

ЖЕТОНИ УШКОДЖЕНЬ?

У грі "Острів духів" немає жетонів для відстеження ушкоджень. Натомість фігурки виконано так, що їх можна обертати, аби відстежувати завдані їм ушкодження.

Більш детально це описано на сторінках 15 і 16.

СТРАХ, ПОРОДЖЕНИЙ ЗНИЩЕННЯМ

Щоразу, коли знищено місто або селище (через ушкодження або в інший спосіб), це лякає загарбників. Ви породжуєте 2 одиниці страху за кожне знищене місто і 1 одиницю страху за кожне знищене селище (на додачу до будь-якого страху, безпосередньо породженого силою). Якщо ви прибираєте або замінюєте місто / селище, це не породжує страху.

ОТРИМАННЯ КАРТОК СИЛ

Зазвичай ви отримуєте нові картки сил за рахунок зростання, але ви також можете отримати їх за допомогою деяких ефектів сил. Ви завжди отримуєте нові картки сил у вашу руку.

Щоразу, коли ви отримуєте вказівку "отримати картку сили":

- виберіть, яку силу ви здобуваєте, – малу чи велику. Витягніть 4 картки з відповідної колоди. Якщо потрібно, перетасуйте стос скидання відповідної колоди.
- візьміть у руку одну з 4 карток сили, решту скиньте до стосу скидання відповідної колоди.
- після того, як ви отримали нову велику силу, ви мусите "забути" – назавжди втратити – одну з ваших карток сил. Покладіть забуту картку сили до стосу скидання її колоди. Якщо це одна з ваших унікальних сил, покладіть її під планшет вашого духа.

Якщо ви граєте з картками поступового розвитку сил, замість того, щоб взяти 4 картки і залишити 1, просто візьміть наступну картку зі списку, зазначеного на картці поступового розвитку сил вашого духа (див. розділ "Гравцям-початківцям", с. 3).

ЕФЕКТИ СИЛ І СТРАХУ

УШКОДЖЕННЯ, ЗАМІНА, ЗНИЩЕННЯ І ПРИБИРАННЯ

Деякі ефекти дозволяють **прибрати** загарбників: вони тікають охоплені жахом. У такому разі поверніть указані елементи до запасу. **Замінити** загарбників означає замінити вказані елементи новими. Якщо замінений загарбник мав ушкодження, то вони переносяться на нового загарбника.

Багато сил дозволяють **знищити** загарбників. У такому разі поверніть вказані фігурки до запасу. Знищення селища породжує 1 одиницю страху, а знищення міста породжує 2 одиниці страху, але коли ви прибираєте або замінюєте їх, цього не відбувається.

Щоразу, коли в тексті сили або ефекту йдеться про "ушкодження", це завжди означає "ушкодження загарбникам", якщо не вказано інше. Коли ви завдаєте ушкодження, їх отримують будь-які загарбники в регіоні-цілі; ви розподіляєте ушкодження між ними на свій розсуд. Якщо загарбник отримав ушкодження, які дорівнюють його здоров'ю або перевищують його (дивіться "Загарбники", сторінка 15), його було негайно знищено. Ушкодження можна комбінувати з різних карт сил. Проте всі, хто отримав ушкодження та вцілів, в кінці раунду відновлюють своє здоров'я.

ЗАХИСТ

Деякі сили дозволяють вам **захистити** регіон-ціль, зменшивши ушкодження, що завдали загарбники регіону і/або даханцям. "Захист 2" означає: щоразу, коли загарбники завдають ушкоджень регіону-цілі в цей хід, зменшуйте ушкодження, завдані регіону і даханцям на 2. Якщо кілька ефектів захисту застосовують в одному регіоні, вони додаються один до одного. Ефекти захисту діють впродовж всього ходу. Ви можете покласти маркери одноходових ефектів, аби пам'ятати, що в цей хід регіон перебуває під захистом.



"ЗАХИСНИЙ" БІК МАРКЕРІВ ОДНОХОДОВИХ ЕФЕКТІВ

ПРИБИРАННЯ СКВЕРНИ

Коли ви прибираєте з острова жетони скверни, поверніть їх на картку скверни, незалежно від того, яким боком вона лежить. Картку скверни не перевертають з боку "Осквернений острів" на бік "Здоровий острів" протягом гри, незалежно від того, скільки скверни ви приберете.

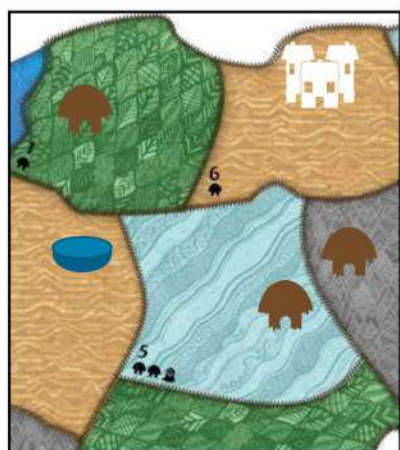
ПОКЛИКАТИ І ВИШТОВХНУТИ

Деякі сили вказують вам **покликати фігурки в регіон-ціль** (наприклад, "Покличте 1 ", або "Покличте до 3 "). Це означає: "Перемістіть цю кількість фігурок у регіон-ціль із суміжних до нього регіонів". Покликати можна лише з суміжних до регіону-цілі регіонів; збільшення дальності сили не впливає на дальність кликання.

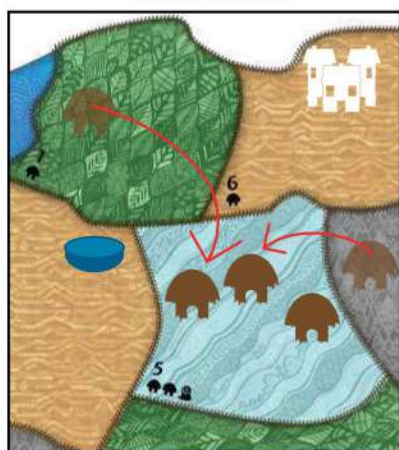
Інші сили наказують вам **виштовхнути фігурки з регіону-цілі** (наприклад, "Виштовхніть 1 ", "Виштовхніть до 3 "). Це повна протилежність дії "покликати". "Виштовхніть" означає: "Перемістіть цю кількість фігурок із регіону-цілі до суміжного регіону". Виштовхувати можна лише в суміжні регіони; збільшення дальності сили не впливає на дальність виштовхування. Якщо ви виштовхуєте кілька фігурок, то можете або перемістити їх у різні регіони, або в один і той самий, як вам заманеться. Виштовхувати можна лише в доступний регіон, а не за межі поля чи в океан.

ПРИКЛАД КЛИКАННЯ І ВИШТОВХУВАННЯ

КЛИКАННЯ

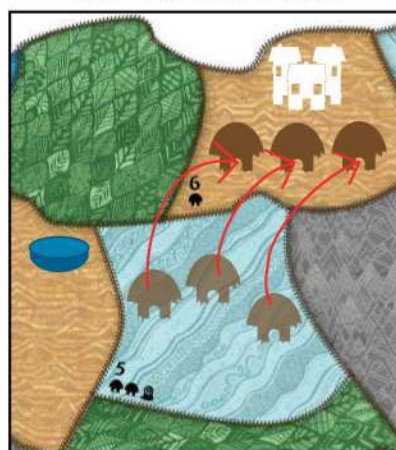


Зараз загарбники готуються сплюндрувати пустелі в наступний хід. Гравці хочуть, щоб даханці, що перебувають у суміжному регіоні, дали відсіч місту в регіоні 6.



Використовуючи картку "Заклик до переселення", синій дух кличе 2 даханців із сусідніх регіонів у регіон-ціль 5.

ВИШТОВХУВАННЯ



Потім дух використовує решту ефектів картки, щоб виштовхнути 3 даханців із регіону-цілі 5 в регіон 6. Тепер, під час плюндрування місто знищить одного з даханців і додасть в регіон 1 жетон скверни, але два інші даханці дадуть відсіч і знищать місто.

ПРИКЛАД КАРТКИ З ЕФЕКТАМИ КЛИКАННЯ І ВИШТОВХУВАННЯ



ПОВТОР

Повтор сили дозволяє вам ще раз активувати її ефект. Повтор не дає вам стихій (ви отримуєте стихії за розігрування картки, а не за використання її ефекту) і не може спричиняти ланцюг повторів (ігноруйте будь-які ефекти повтору в сили, яку ви повторили). Сила, яку ви повторили, є повільною або швидкою, залежно від того, якою була початкова сила. Ось кілька додаткових тонкощів:

- Модифікації сили переносяться на повторне використання. Наприклад, якщо в сили була збільшена швидкість або дальність, ці зміни також зберігаються і в повторі.
- Під час повтору сили ви можете приймати інші рішення.
- Якщо в ефекті повтору вказано, де його використовувати, дотримуйтесь цих вказівок (замість звичайних обмежень дальності і цілі). В іншому разі ви можете вибрати будь-який допустимий регіон за звичайними правилами, включно з тим самим, що й під час першого використання сили.
- Повтор картки сили не вважають розігруванням іншої картки сили (це важливо, наприклад, для картки "Дар енергійності"). Повтор також не вважають використанням нової картки сили (це важливо, наприклад, для Володаря Снів і Кошмарів).

ЙОЙ!

Ви раптом усвідомили, що останні 4 ходи застосовували ефект картки сили до регіонів, які не можуть бути її ціллю. Що робити?

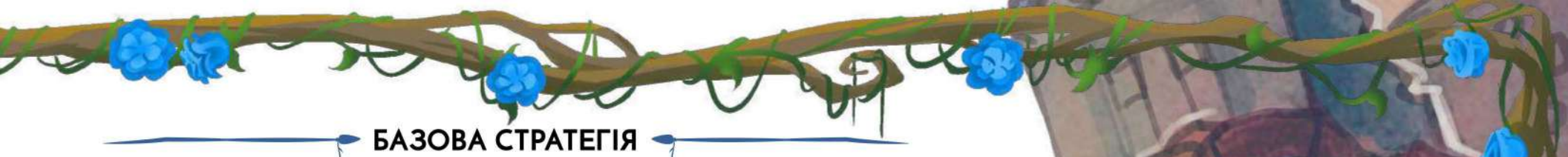
Відповідь: не зважайте.

Особливо під час кількох перших ігор, ви, ймовірно, робитимете незначні помилки тут і там. Вони навряд чи "зламають" гру: вона просто стане трохи легшою / складнішою.

Поки всім весело, все добре; не потрібно намагатися "відмотати назад" і виправити ситуацію. Просто запам'ятайте, якого правила потрібно дотримуватися, і використовуйте його надалі.

ВПОРЯДКУВАННЯ ІГРОВОГО ПРОЦЕСУ

- Коли ви розіграєте картки сили, кладіть на них зверху необхідну енергію. Це допоможе вам не забути вчасно платити за них.
- Коли ви використовуєте картку сили, то можете зсунути її вперед або перевернути набік, аби позначити, що її було використано. Не скидайте її до кінця ходу, тому що ви можете використати її стихії для вроджених сил!
- Коли ви використовуєте ефект картки страху, який впливає на дію загарбників (наприклад, "Захист 2 у всіх регіонах"), кладіть картку страху зверху на відповідну картку загарбників, щоб не забути застосувати ефект.
- На кожному полі острова є рівно два регіони кожного типу. Знаючи це, вам буде легше знайти всі регіони певного типу.
- Під час виконання дій загарбників чітко визначте, хто з гравців яку дію виконує, щоб випадково не подвоїти дію розвідки, будівництва чи пљондрування. У деяких ігрових групах кожен учасник керує діями загарбників на своєму стартовому полі острова. Це може допомогти новим гравцям зрозуміти, як діють загарбники.
- Під час приготування, після того, як ви поклали жетони скверни на картку скверни і на острів, поверніть решту жетонів скверни у коробку. Це запобігає випадковому взяттю / поверненню скверни не туди, куди потрібно. До коробки простіше дістатися лише один раз, коли острів стає оскверненим.
- Узгоджуючи ваші дії з іншими духами, не намагайтеся запам'ятати все, що робить кожен гравець, — так ви перевантажите свій розум. Набагато плідніше буде зосередитися на цілях, занурюючись у деталі лише тоді, коли це необхідно.
- Вам не потрібно заздалегідь обирати цілі для ваших сил, поки не настане відповідна фраза. Особливо це стосується повільних сил. Наприклад, ви напевне не знаєте, куди ви захочете покликати розвідників, але, швидше за все, ви захочете їх кудись покликати.
- Деяким гравцям подобається аналізувати і ретельно планувати свої дії, в той час як інші віддають перевагу швидкій і вільній грі за принципом "і так добре". Гра чудово діє з обома цими підходами (або десь посередині), але якщо вдаватися до обох крайнощів за одним столом, це може викликати розчарування. Намагайтеся грати в одному ритмі (дивіться розділ "Невідкладність війни" на сторінці 8).



БАЗОВА СТРАТЕГІЯ

Ви не зобов'язані читати чи використовувати ці поради — зверніться до них під час своїх перших партій, якщо відчуваєте, що розгубилися.

БІЙ ІЗ ЗАГАРБНИКАМИ

- Очищуйте регіони від загарбників до того, як вони розпочнуть будівництво. Часто на щойно розвіданому регіоні перебуває лише 1 розвідник; якщо ви перемістите або знищите цього розвідника до наступної фази загарбників, вони не зможуть побудувати там селище.
- Знищуйте загарбників до того, як вони почнуть пљондрувати регіон, аби не дати їм змоги завдати ушкодження регіону та даханцям.
- Щойно загарбники розвідають певну місцевість, ви знатимете, що наступного ходу вони зведуть там будівлю, а через хід спљондрують її. Ця передбачуваність корисна під час планування використання повільних сил.
- Зосередьтеся на типах ландшафту, які загарбники збираються забудовувати або пљондрувати, оскільки це найбільш актуальні загрози.

ДЕ РОЗМІЩУВАТИ ПРИСУТНІСТЬ / СВЯЩЕННІ МІСЦЯ?

- Розміщуйте свою присутність достатньо близько до загарбників, аби ви могли використати проти них усі свої сили.
- Уникайте регіонів, які загарбники збираються пљондрувати, та які буде осквернено. Це знищить вашу присутність.
- Розподіляйте свою присутність по всьому острову, щоб ви могли співпрацювати з іншими гравцями. Три сили "1 ушкодження" можуть знищити місто!
- Багато сил, що завдають ушкоджень, і корисні ефекти страху потребують наявності священних місць, тому розміщуйте їх поруч із загарбниками.

КУДИ І ЗВІДКИ ПЕРЕМІЩУВАТИ ДАХАНЦІВ?

- В регіони з кількома загарбниками. Багато ефектів страху відлякують загарбників від регіонів із даханцями або надихають даханців переходити в наступ. Якщо загарбники збираються спљондрувати ці регіони, даханці, що зможуть уціліти, дадуть відсіч.
- З регіонів, де забагато загарбників. Якщо даханців можуть знищити під час пљондрування, перемістіть їх звідти, щоби врятувати!

ІНШЕ

- Завдяки поширенню скверна починає стрімко поглинати острів. Намагайтеся очистити регіони до того, як там опиниться другий жетон скверни.
- Якщо вам складно знайти хороші цілі для ваших сил, це може означати одне з двох:
 1. Ви перемагаєте! Якщо вам вдалося притиснути загарбників, зосередьтеся на досягненні перемоги!
 2. Ваші присутність / священні місця перебувають надто далеко від частин поля, на які ви хочете вплинути. Зосередьтеся на тому, щоб розмістити присутність і священні місця там, де ваша сила зможе дістати загарбників.
- Якщо ви відчуваєте постійний брак енергії, спробуйте розміщувати більше присутності з вашого треку присутності "Енергія/хід", не використовуйте всі ваші картки сил, вибирайте менш дорогі картки сил або вибирайте на один-два ходи варіант зростання, що дає енергію.



ГРА НАДТО СКЛАДНА?

Якщо вас розбили дощенту, і вже не до веселощів:

- щоб **трохи полегшити** гру, дайте всім духам бонусне зростання в кінці приготування до гри;
- щоб **помірно полегшити** гру, пропустіть початкову розвідку загарбників в кінці приготування до гри;
- щоб **значно полегшити** гру, зробіть і те, і те.

Заувага: якщо ви неправильно зрозуміли два правила скверни, то гра може стати надзвичайно жорстокою. Тому пам'ятайте, що пљондрування додає лише один жетон скверни в регіон (а не по одному за кожні 2 ушкодження!), а скверна поширюється лише на один суміжний регіон (а не на всі суміжні регіони!).

ОДИНОЧНА ГРА

Одиночні партії відбуваються так само, як і звичайні, але гра триває лише на одному полі. Єдина різниця полягає в тому, що ви можете вибирати себе, коли використовуєте сили, цілєю яких є "інший дух", хоча ви не отримуєте додаткових переваг від сил, які є більш ефективними під час використання на іншому духові, наприклад, "Дар постійності" або "Дар стихій". Крім того, у цьому режимі значно більшу роль відіграє фактор випадковості, і у вас немає духів-побратимів, які б могли компенсувати слабкості та обмеження вашого духа.

СУПРОТИВНИКИ

Супротивники – це певні держави-колонізатори зі світу "Острова духів". Вам необов'язково грати із супротивником, але це надає грі додаткову глибину та стратегію. Супротивника вибирають перед приготуванням до гри, оскільки деякі з них змінюють правила приготування. На планшеті супротивника описано ефект ескалації, який застосовують, коли на картках загарбника II етапу трапляється позначка  (див. стор. 10). Деякі супротивники також передбачають додаткові умови поразки. Ці два правила для супротивника трохи збільшують складність гри і мають назву "базовий рівень". У кожного супротивника також є кілька підвищених рівнів складності, позначених цифрою в лівій частині таблиці планшета супротивника. Всі перераховані ігрові ефекти додаються: якщо ви б'єтеся із супротивником 3-го рівня, ви також застосовуєте ефекти 1-го і 2-го рівнів. Деякі супротивники змінюють дії загарбників. Щоб не забути про ці зміни, викладайте жетони-нагадування нижче зон відповідних дій на полі загарбників. Повний список рівнів складності кожного супротивника дивіться в таблиці на сторінці 28.

КАРТКИ СТРАХУ

Зі збільшенням складності досягати вищих рівнів переляку стає все важче. Кожен рівень показує, скільки карток страху потрібно використати і з якої кількості карток складаються верхня, середня і нижня частини колоди.

КОРОЛІВСТВО БРАНДЕНБУРГ-ПРУССІЯ

- Чудово підходить як перший супротивник. Додає мінімум нових правил, які переважно змінюють приготування до гри.
- Гра стає швидшою: загарбники роблять все у прискореному темпі. Картки з 2 типами регіонів з'являються швидше, ніж духи встигають до них підготуватися.
- **Найскладніше** з цим противником буде впоратися духам, яким для розвитку потрібен значний час.

КОРОЛІВСТВО АНГЛІЯ

- Будівлі, будівлі, ще більше будівель! Англія відправляє за море стільки людей, що колонії на незвіданих землях розростаються, немов гриби. Англії не починають швидко, але постійно просувають свої кордони вперед. На етапі 2 вони наполегливо намагатимуться заснувати столицю.
- **Найпростіше** із цим противником буде впоратися духам, які добре руйнують селища (наприклад, Стрімкому Удару Блискавки).
- **Найскладніше** із цим противником буде впоратися духам, які, щоб запобігти будівництву загарбників, покладаються на переміщення / знищення розвідників (наприклад, Полум'я Мерехтливих Тіней).

КОРОЛІВСТВО ШВЕЦІЯ

- Шведські пљондрування є більш небезпечними, ніж у більшості інших супротивників, завдяки передовій військовій тактиці і великій кількості населення, зацікавленого в сільському господарстві і видобутку корисних копалин. Політика корони спрямована на асиміляцію даханців, але вона спрацьовує лише там, де загарбники мають чисельну перевагу населення.
- **Найпростіше** з цим противником буде впоратися духам, які можуть запобігти пљондруванню (наприклад, Росту Буйної Зеленої або Живильній Силі Землі).
- **Заувага щодо приготування:** королівство Швеція може додати скверну під час приготування до гри. Ця скверна не поширюється і не знищує присутність духів.

ПЛАНШЕТИ СУПРОТИВНИКІВ

КОРОЛІВСТВО БРАНДЕНБУРГ-ПРУССІЯ		
БАЗОВА СКЛАДНІСТЬ 1		
Додаткова умова поразки Немає	Ескалація на етапі II Земельна ліхманія (перед розкладом): на кожному полі з  додати 1  в регіон № 3.	
Рівень	Картки страху	Ігрові ефекти (додаються)
1	9 (3/3/3)	Швидкий старт: під час приготування додайте на кожному полі 1  в регіон № 3.
2	9 (3/3/3)	Сплекс колонізації: під час створення колоди загарбників покладіть 1 з карток етапу III між етапами I і II. Новий порядок карток: III-3-2222-3333.
3	10 (3/4/3)	Навала: під час створення колоди загарбників приберіть 1 картку етапу I. Новий порядок карток: II-3-2222-3333.
4	11 (4/4/3)	Агресивний наступ: під час створення колоди загарбників приберіть 1 додаткову картку етапу II. Новий порядок карток: II-3-222-3333.
5	11 (4/4/3)	Безжалюбно навала: під час створення колоди загарбників приберіть 1 додаткову картку етапу I. Новий порядок карток: I-3-222-3333.
6	12 (4/4/4)	Жахлива навала: під час створення колоди загарбників приберіть усі картки етапу I. Новий порядок карток: 3-222-3333.

КОРОЛІВСТВО АНГЛІЯ		
БАЗОВА СКЛАДНІСТЬ 1		
Додаткова умова поразки Велична столиця: якщо в будь-який момент гри в одному регіоні 7  або більше, загарбники переміщують.	Ескалація на етапі II Будівельний бум: на кожному полі з  виконайте дію будівництва в регіоні з найбільшою кількістю  .	
Рівень	Картки страху	Ігрові ефекти (додаються)
1	10 (3/4/3)	Роздача земель підданним: дії будівництва поширюються на регіони без загарбників, якщо перед будівництвом вони є суміжними хоча б з 2  .
2	11 (4/4/3)	Злочинці та бунтівники: під час приготування додайте на кожне поле 1  в регіон № 1 і 1  в регіон № 2.
3	13 (4/5/4)	Високий рівень імміграції (I): покладіть жетон "Високий рівень імміграції" ліворуч від "Пљондрування" на планшеті загарбників. Загарбники виконують цю дію будівництва в кожній фазі загарбників перед пљондруванням. Картки зсувають на цей жетон з ділянкою "Пљондрування", а злізти – до склянки. Приберіть цей жетон, коли на нього буде зсунута картка етапу II, і одразу покладіть цю картку до склянки.
4	14 (4/5/5)	Високий рівень імміграції (II): жетон "Високий рівень імміграції" не прибирають до кінця гри.
5	14 (4/5/5)	Місцева автономія:  мають +1 до здоров'я.
6	13 (4/5/4)	Самостійні рішення: під час приготування до гри додайте до запасу страху 1 додатковий  за кожного учасника в грі. В кожній фазі загарбників, у якій ви не застосовуєте ефекти карток страху, виконуйте дію будівництва з жетоном "Високий рівень імміграції" аніж (цей ефект не діє, якщо в додатковій зоні будівництва немає карток).

КОРОЛІВСТВО ШВЕЦІЯ		
БАЗОВА СКЛАДНІСТЬ 1		
Додаткова умова поразки Немає	Ескалація на етапі II Пљондрування: після того як загарбники виконають розвідку в усіх регіонах у цій фазі: якщо в регіоні загарбників не менш ніж  замініть 1  на 1  .	
Рівень	Картки страху	Ігрові ефекти (додаються)
1	9 (3/3/3)	Видобуток корисних копалин: якщо під час пљондрування загарбники завоюють регіону прийнятні б ушкодження, додайте ще 1  (це не спричиняє додаткового поширення  / знищення  .
2	10 (3/4/3)	Демографічний тиск у країні: під час приготування до гри покладіть на кожне поле по 1  в регіон № 4. На полях, де регіон № 4 вже має жетон  , перенесіть цей жетон з регіону № 5.
3	10 (3/4/3)	Високоякісна сталь для зброї:  завдають 3 ушкодження, а  – 5.
4	11 (3/4/4)	Приготування: під час приготування до гри після того, як ви додали загарбників на острів, скиньте верхню картку найменшого етапу з колоди загарбників. На кожному полі додайте 1  в регіон з указаною місцевістю і найменшою кількістю загарбників.
5	12 (4/4/4)	Видобуток ліхманії: шпору, коли пљондрування додає в регіон прийнятні б ушкодження, додайте 1  в суміжний регіон без  . Поширення  .
6	13 (4/4/5)	Старатецька заставка: під час приготування до гри додайте 1  і 1  на кожне поле в регіон № 6.  беріть з коробки, а не з карток скверни.

СЦЕНАРІЇ

Сценарії змінюють ситуацію, в якій опиняються духи, або їхні можливості. Сценарії можуть включати інші умови перемоги, змінювати звичайні умови перемоги, а також правила. Усі сценарії мають у верхньому правому кутку число, яке позначає їхню складність за шкалою від 0 (жодних змін) до 10 (шалено складний).

Гра зі сценаріями не є обов'язковою. Ви можете грати із супротивником і сценарієм або вибрати щось одне. Якщо зміни правил, які спричиняють сценарій та супротивник, суперечать одна одній, пріоритет має сценарій.

ТЕМАТИЧНІ МАПИ

Зворотний бік кожного поля острова являє собою альтернативне поле з тематичною мапою. Такі мапи показують канонічний острів духів, їхній рівень реалізму вищий, ніж у інших збалансованих боків: типи регіонів згруповано разом, вологі місцевості, зазвичай, розташовано на навітряному боці гір тощо.

Тематичні мапи розраховані для досвідчених гравців, оскільки завдяки більш реалістичному художньому стилю знайти потрібну місцевість з першого погляду складніше; і через те, що деякі зміни ускладнюють гру: на полі більше земель, ландшафти згруповані, більше стартових загарбників і т. ін.

ПІДГОТОВКА АЛЬТЕРНАТИВНОГО ПОЛЯ

Альтернативні поля мають фіксоване розташування відносно одне одного. Ви можете використовувати будь-яке з них, але заради збереження правильної географії використовуйте зазначені поля залежно від кількості гравців.

- **1 гравець:** використовуйте північний схід.
- **2 гравці:** використовуйте захід і схід, поєднуючи їх сторонами, протилежними до океану.
- **3 гравці:** використовуйте захід і схід, як зазначено вище, і додайте над сходом північний схід.
- **4 гравці:** використовуйте захід, схід, північний захід і північний схід (дивіться приклади праворуч).

Деякі регіони трохи виступають за межі своїх полів на сусідні поля. Вважають, що регіон перебуває на тому полі, де є його номер та позначки приготування до гри. Ігноруйте будь-які неприкріплені фрагменти регіонів; вони не беруть участі в грі.

Деякі регіони мають позначки жетонів доповнення "Гілки і пазури"; не зважайте на них, якщо граєте без цього доповнення. Зображення духів, річок і лісових пожеж додають грі атмосфери, проте не змінюють ігровий процес.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Якщо ви хочете оцінити свої ігри (щоб порівняти ефективність вашої групи в різних партіях), пропонуємо такий спосіб.

- **Перемога:** кількість очок = рівень складності × 5, +10 очок за перемогу, +2 × кількість карток загарбників, що залишилися в колоді.
- **Поразка:** кількість очок = рівень складності × 2 + 1 × кількість карток загарбників, що залишилися не в колоді (у стосі скидання та в зонах дій загарбників).
- **Перемога або поразка:** +1 за кожні X уцілілих даханців і -1 за кожні X скверни на острові, де X — кількість гравців у грі.

КАРТКА СЦЕНАРІЮ



ОСТРІВ ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ



ОСТРІВ ДЛЯ 3 ГРАВЦІВ



ОСТРІВ ДЛЯ 4 ГРАВЦІВ



ІСТОРІЯ ВІДДАВНА І ДОТЕПЕР

Світ гри "Острів духів" нагадує минуле нашого світу. Деталі відрізняються, але загальні тенденції розвитку суспільства і технологій загалом однакові.

Європа не є винятком: вона обрала інший політичний шлях, але звичаї та погляди європейців схожі на нашу власну історію. Існує певна віра в надприродне – релігія оповідає про добрі та злі сили, існують народні звичаї та забобони, але ніде в Європі чи інших великих імперіях людства годі шукати такого місця, де каміння заговорить з тобою або дерева витягнуть із землі своє коріння і помандрують ген за обрій.

Тому не дивно, що загарбники не розуміють острова духів, коли прибувають до його берегів.

ОСТРІВ

Острів існував задовго до того, як там з'явилися люди. Проте, незважаючи на існування безпосередніх свідків, зібрати докупи цілісну історію практично неможливо. Навіть розповіді найправдивіших духів про минуле рясніють суперечностями, але всі погоджуються у їхній правдивості. Чи приніс себе в жертву Голос Найглибшої Ущелини? Чи, може, здобув якусь вищу долю, або прийняв подобу оракула? Можливо, усе разом. Визначити точний час і послідовність подій так само складно.

ДУХИ

Духи острова численні та різноманітні: пориви сильного вітру, дивні напіввидимі тіні на застиглій воді, сонячний промінь, який пробивається крізь заплутаний сухостій і утворює ідеальні візерунки. Більшість духів не бореться із загарбниками: менші духи надто слабкі, а найбільші – надто повільні або настільки сильні, що можуть знищити острів. Деяких, таких як Безпристрасний Спостерігач, стримує власна природа, а інші воліють не втручатися. Не в кожному гаю чи яру є дух, але духів, безумовно, більше, ніж даханців.

ДАХАНЦІ

Даханці були першими людьми на Острові духів. Вони прибули сюди століття тому, в часи, коли Голодна Хватка Океану рідше блукала прилеглими водами. У їхніх переказах йшлося про духів, і тому вони очікували, що в новій домівці теж мешкатимуть ці створіння. Але, ступивши на берег, даханці були дуже здивовані кількістю, життєздатністю і силою духів. Дехто вважав вищих духів богами.

Сільське господарство та тваринництво, якими займалися даханці, принесли на землі скверну і спричинили конфлікт з духами, що в свою чергу призвело до Першої Розплати. Даханці швидко здалися, і між ними і духами було досягнуто домовленості: духи перетворюють сільськогосподарські культури і тварин, аби вони стали більш сумісними з екосистемою, а даханці змінять свої методи землеробства і радитимуться з дружніми духами. Так вони стали сусідами, хоча й нерівноправними: даханці залежали від духів і були їм зобов'язані.

ДРУГА РОЗПЛАТА

Багато поколінь по тому настала Друга Розплата, коли даханці виявили, що їхні радники та покровителі не були з ними до кінця відвертими. В результаті баланс сил між даханцями та духами вирівнявся, але це вже інша історія. Достатньо сказати, що після цього даханці більше не вважають духів богами.

ЗАГАРБНИКИ

Загарбники знайшли острів духів десять років тому. Перші зустрічі з даханцями були досить мирними. Даханці побачили в цих мореплавцях тих себе, що колись також шукали нову домівку, і тому зустріли їх вельми гостинно. Загарбники побачили родючий, малонаселений острів і принесли додому звістку про землю, що дозріла стати колонією.

Перші кораблі колонії прибули п'ять років по тому, привізши з собою як поселенців, так і навалу чужорідних хвороб, які завдали даханцям величезних страждань. Завдяки допомозі духів багатьом даханцям вдалося вижити, але навіть попри це, на початку гри вони лише оговтуються, оплакують своїх загинлих і дізнаються, що ці лиха не були наслані розлюченими духами. Даханці не могли дійти згоди щодо колоністів: одні вбачали у загарбниках загрозу, яку треба прогнати, інші все ще вважали їх своїми новими сусідами, або ж були зачаровані їхнім способом життя, знаряддями праці та віруваннями.

Більші духи острова живуть і діють у набагато довших часових масштабах, ніж люди. Тому найпоширенішою реакцією на прихід загарбників було "о, чудово, ще більше людей – знову починається". До того ж вони сподівалися, що даханці, які спілкуються з духами, можуть виступити в ролі посередників, аби уникнути нового конфлікту.

Але загарбники не хотіли слухати і поширювалися неймовірно швидко. З кожним роком прибувало все більше і більше кораблів. За мить загарбників стало майже стільки ж, скільки й даханців. У своїй бездумній, кипучій експансії вони методично перекроювали землю, знищуючи даханців і самих духів...

ВИ – ДУХИ ОСТРОВА. ЧИ ЗМОЖЕТЕ ВИ ВРЯТУВАТИ ЙОГО?



ВРОГО НАСТУПАЄ



Хоча супротивники можуть видатися вам знайомими, під час детального вивчення ви побачите, що їхня історія дещо відрізняється від тієї, яку описано у ваших підручниках. Триває 1700 рік нашої ери. Великі європейські держави розпочали боротьбу за колонії по всьому світу. В альтернативній історії острова духів ця боротьба ще більш напружена, ніж у нашому світі, оскільки різноманітні історичні події призвели до піднесення багатьох великих військово-морських держав.

КОРОЛІВСТВО БРАНДЕНБУРГ-ПРУССІЯ

Фрідріх-Вільгельм успадкував герцогство Пруссія та курфюрство Бранденбург після смерті свого батька Георга-Вільгельма у грудні 1640. Відмовившись від неефективної та нестабільної зовнішньої політики свого батька, Фрідріх-Вільгельм послабив зв'язки з польською династією Ваза і уклав союз зі шведським королем Густавом Адольфом проти католицької Польщі. Потрійний союз Швеції, Росії та Бранденбург-Пруссії призвів до гучної поразки Речі Посполитої у 1644 році, а її подальший поділ більш ніж удвічі збільшив обсяг пруських земель.

Внаслідок цієї перемоги Фрідріх-Вільгельм, великий курфюрст Бранденбурга, проголосив себе Фрідріхом I, королем Пруссії, і розпочав процес розбудови інфраструктури та поширення пруського контролю на всі новоприєднані землі. Після його смерті в 1701 році його син Фрідріх II успадкував єдине пруське королівство і одну з найкращих армій Європи.

Фрідріх II мав на меті розширити територію Пруссії, не порушуючи балансу сил між Швецією, Росією, Францією та Габсбургами на континенті. Розбудовуючи пруський флот, новий король прагнув наздогнати інші європейські колоніальні держави та стрімко інтегрувати нові колонії в пруську економіку.

КОРОЛІВСТВО АНГЛІЯ

Королева Англії Єлизавета I взяла шлюб із Робертом Дадлі, сином герцога Нортумберленду, у 1562 році. Шлюб спричинив величезний скандал, пов'язаний з підозрілими обставинами смерті першої дружини Дадлі, і надихнув на заколот кілька аристократичних родин. Однак після придушення повстання 1564 року та народження сина Едуарда в 1566 році, популярність Роберта I та Єлизавети I зростає. Відбивши спроби вторгнення з боку Іспанії та Шотландії у 1587 році, королівство Англія стало однією з провідних військово-морських держав у Північній Атлантиці. Після смерті Роберта в 1588 році та Єлизавети в 1603 році їхній син Едуард VII став королем Англії.

У 17 столітті Англію було ненадовго втягнуто в релігійні війни на континенті. Після катастрофічної спроби вторгнення у Францію в 1633 році і зіткнення з Шотландією в 1651 році, Королівство Англія зосередилося на зміцненні шотландського кордону і нарощуванні своєї військово-морської могутності.

Не маючи змоги поширювати свій вплив на континент і обмежуючись півднем Британії, королівство Англія одним із перших почало створювати колонії в Новому Світі. Англія використовувала свої заморські володіння, щоб надати громадянам можливості, які на батьківщині отримати ставало дедалі складніше.

КОРОЛІВСТВО ШВЕЦІЯ

Після тріумфу в битві під Лютценом у 1632 році король Густав Адольф привів королівство Швеція до подальших перемог над католицькими арміями, розгромивши і розділивши Річ Посполиту з Бранденбургом і Росією в 1644 році. Після смерті Густава Адольфа у 1651 році його наступником став король Густав III, який розгромив Данське королівство у низці кампаній між 1657 і 1668 роками і забезпечив повне панування Швеції над Балтійським морем.

У 1683 році престол Густава III посів його син Ерік, який став восьмим правителем Швеції з династії Ваза. За його правління Швеція, обмежена Росією на сході та Священною Римською імперією і Пруссією на півдні, почала використовувати свій потужний військово-морський флот для заснування колоній по всьому світу.

Поглинання колишніх польських земель у східній Балтиці спричинило значний приплив слов'ян та інших нескандинавських народів у Швецію. Не зважаючи на те, що цей демографічний зсув посприяв стрімкому зростанню економічної та військової могутності, він також став джерелом внутрішніх потрясінь. Адже королівству Швеція довелося вирішувати історично складне завдання інтеграції багатоетнічного суспільства. Бажання отримати більше природних ресурсів, поєднане із прагненням створити "запобіжний клапан" для невдоволених і політичних агітаторів, сприяло становленню Швеції як колоніальної держави.

EUROPE

-1700-



РІВНІ СКЛАДНОСТІ ЗАЛЕЖНО ВІД СУПРОТИВНИКІВ І СЦЕНАРІЇВ

	СЦЕНАРІЇ	КОРОЛІВСТВО БРАНДЕНБУРГ-ПРУССІЯ	КОРОЛІВСТВО АНГЛІЯ	КОРОЛІВСТВО ШВЕЦІЯ
СКЛАДНІСТЬ 0 (БЕЗ ЗМІН)	БЛИСКАВИЧНИЙ НАСТУП НА ВАРТІ СЕРЦЯ ОСТРОВА			
СКЛАДНІСТЬ 1		БАЗОВИЙ РІВЕНЬ	БАЗОВИЙ РІВЕНЬ	БАЗОВИЙ РІВЕНЬ
СКЛАДНІСТЬ 2		РІВЕНЬ 1		РІВЕНЬ 1
СКЛАДНІСТЬ 3	ЖАХЛИВІ РИТУАЛИ		РІВЕНЬ 1	РІВЕНЬ 2
СКЛАДНІСТЬ 4	ПОВСТАННЯ ДАХАНЦІВ	РІВЕНЬ 2	РІВЕНЬ 2	
СКЛАДНІСТЬ 5				РІВЕНЬ 3
СКЛАДНІСТЬ 6		РІВЕНЬ 3	РІВЕНЬ 3	РІВЕНЬ 4
СКЛАДНІСТЬ 7		РІВЕНЬ 4	РІВЕНЬ 4	РІВЕНЬ 5
СКЛАДНІСТЬ 8				РІВЕНЬ 6
СКЛАДНІСТЬ 9		РІВЕНЬ 5	РІВЕНЬ 5	
СКЛАДНІСТЬ 10		РІВЕНЬ 6	РІВЕНЬ 6	

ВИКОРИСТАННЯ ТЕМАТИЧНИХ МАП (ДИВІТЬСЯ СТОРІНКУ 23) ЗБІЛЬШУЄ РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ НА 3.

Зверніть увагу, що складність — це лише приблизний орієнтир. Деякі духи краще / гірше дають собі раду з певними супротивниками і сценаріями, а комбінації сценаріїв / супротивників також можуть впливати на складність. Тому, додавши складність сценарію до складності супротивника, ви отримаєте приблизну загальну складність.

Кожна одиниця складності — це помітний крок уперед. Ми рекомендуємо підвищувати складність на 1 в кожній новій партії. Якщо ж ви здобуваєте беззаперечні перемоги (картку скверни ніколи не перевертають), складність можна підвищувати на 2.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор гри: Ерік Ройс
 Розробник: Тед Вессенес
 Головний редактор: Крістофер Баделл
 Креативний директор: Адам Реботтаро
 Керівна арт-директорка: Дженніфер Клоссон
 Графічні дизайнери: Саре Гендерсон, Даррелл Лаудер
 Обкладинка: Джошуа Райт
 Ліани на обкладинці: Нолан Нассер
 Дизайн 3D-моделі: Хорхе Рамос
 Тематичні мапи: Джейд Гордон
 Тематичні мапи і мапи супротивників: Зак Боденнер
 Редактори: Браян Бланкштейн, Ділан Терстон, Тед Вессенес
 Альтернативний історик: Пол Бендер

Невимовна подяка моїй дружині Енн Кросс за довгі роки любові та підтримки і Теду Вессенесу за багаторічне розроблення та пропозиції.
 "Острів духів" не з'явився б без вас обох (Ерік).

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін.
 Перекладач: Антон Мінаков.
 Верстальник: Владислав Дімаков.
 Коректори: Степан Бобошко, Тетяна Рижикова, Микола Арутюнов.

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
 ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
 м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.



"Острів духів" є власністю Flat River Group, LLC © 2023

Щоб отримати більш детальну інформацію про цю та інші чудові ігри, відвідайте сайт www.GreaterThanGames.com. Якщо ж у вас виникли запитання або вам потрібні запасні компоненти, будь ласка, пишіть на пошту contact@greaterthangames.com.



НОТАТКИ АВТОРА ГРИ

Поштовхом до створення "Острова духів" послужила дія колонізації в іншій грі (Goa? Navegador? Endeavor?), яка наштовхнула мене на таку думку: "Цікаво, наскільки тубільців розлютила ця нова колонія іноземців? Ми ніколи цього не дізнаємося, адже ця гра повністю абстрагувалася від людей, які вже давно жили на цих землях. Як на мене, це трохи нечемно". Я поділився цією думкою, можливо, люди посміялися, а потім ми повернулися до гри.

Але ця ідея запала мені в голову, оскільки багато євроігор використовують теми тієї епохи: колонізацію, торгівлю та інші соціальні теми. Мені здалося, що гра, яка представляє протилежну точку зору тих, хто став об'єктом колоніалізму і намагається боротися з ним, могла б бути цікавою і, можливо, підкреслила засилля колоніальної тематики в євроіграх.

Озираючись назад, я розумію, що міг би піти геть іншим шляхом: узяти конкретне історичне протистояння колоністів і тубільців, а потім спробувати змодельовати його, як у King of Siam. Натомість я уявив конфлікт, якого ніколи не було, але який міг би слугувати прикладом боротьби з різними колоніальними державами протягом усієї історії людства. "Острів духів" ставить питання: що, якби справжні (або напівсправжні) колонізатори доби великих географічних відкриттів спробували колонізувати місце, де зіткнулися з таким опором, на який не очікували?

До речі, є причина, чому на острові духів мешкає незліченна кількість духів, але більшості імперій людства про них нічого не відомо. Це пов'язано угодою, яка сягає глибини тисячоліть.

Я поставив собі за мету створити кооперативну гру з виразною темою, подібно до комплексних ігор на кшталт Arkham Horror, але з набагато глибшим і стратегічнішим геймплеем. Тривалість мала становити близько двох годин. Гра також не повинна була мати проблеми альфа-гравця, що виникає під час кооперативної гри. Це був довгий і тернистий шлях, але я задоволений результатом, і сподіваюся, що ви отримаєте ще більше задоволення від гри, ніж я від її створення.

- Ерік Ройс.

ТЕСТУВАЛЬНИКИ І ТЕСТУВАЛЬНИЦІ ГРИ

Деніел Абрагам, Вівіан Абрагам, Джоел Аернаутс, Енді Аренсон, Берні Бегін, Бен Барден, Рік Бакстер, Джефферрі Бенедикт, Марк Бігні, Браян Бланкштейн, Майк "Спіф" Бут, Кріс Бартон, Гален Гаррік Браунсміт, Трей Чемберс, Даніель Черч, Кріс Цеслік, Джастін дю Кер, Джессі Кокс, Крістофер Дейд, Натан Ділдей, Натан Енгерт, Кетрін Голденоак, Джеремі Готтесман, Шошана Гурдін, Браян Грем, Люк Гагерлінг, Бетсі Гелмс, Девід Гелмс, Тім Гог, Доннер Голтен, Прескотт Дженнер, Пол Кальмар, Роберт Камфраус II, Дейв Капелл, Кетрін Кун, Енді Латто, Чарльз Лейзерсон (молодший), Браян Ленц, Расс Лузецькі, Ендрю Менар, Гунг Нгуєн, Ліанна Опаскар, Марк Опаскар, Алекс Поуг, Даніель Різ, Кертис Рубенс, Анна Робертс, дядько Дон Росс, Аріель Сігалл, Кемерон Зайцман, Ренді Сміт, Кевін Спак, Брок Стаффорд, Рік Стефаніч, Девід Стерн III, Тайлер Стюарт, Білл Сталл, Ділан Терстон, Джаред Тінні, Brent Ур, Каролін ван Еселтін, Ребекка Вессенес, Тед Вессенес, Пол Вотсон, Катаріна Вімсі, Самір Яламанчі та незліченна кількість людей, які залишали свої відгуки на конвентах.
Щиро дякуємо всім вам!

ХУДОЖНИКИ

Джейсон Бенке, Лоїк Белльйо, Кет Бірмелін, Кері Корен, Лукас Дарем, Роккі Гаммер, Сідні Крюгер, Нолан Нассер, Хорхе Рамос, Моро Роджерс, Грем Стермберг, Шейн Тайрі, Джошуа Райт.

Будування: дія загарбників. Додає місто або селище. [стор. 10]

Більше ніж: умова "де А більше ніж Б" також стосується регіонів, де зовсім немає Б (наприклад, "де даханців більше ніж міст" стосується регіонів без міст, за умови, що там є 1 даханець або більше).

+ будь-яка: будь-яка стихія, яку заново вибирають кожного ходу. Вибравши стихію на хід, ви не можете змінити її до наступного ходу. [стор. 14]

Ваш регіон: регіон з вашою присутністю. [стор. 13]

Виштовхнути: перемістити з регіону-цілі до суміжного регіону (регіонів). [стор. 19]

Внутрішній регіон: регіон, що не є суміжним до океану. [стор. 13]

Вроджена сила: сила, надрукована на планшеті вашого духа. [стор. 14, 16]

Дальність: максимальна відстань у регіонах, на яку ви можете застосувати силу або ефект. Ви також завжди можете застосувати їх на меншу відстань. Дальність вимірюється від регіону з вашою присутністю, якщо не вказано інше. [стор. 16]

Даханець (♣): елемент гри, що представляє клан / село місцевих острів'ян. Завдає 2 ушкодження, має 2 здоров'я. [стор. 16]

Дія: дивіться "дія загарбника".

Дія загарбника: одна з трьох поганих речей, які загарбники роблять під час фрази загарбників: пљондрування, будування або розвідка. [стор. 9-11]

До: може бути нуль. "До 3" означає "0, 1, 2 або 3".

Додати: покласти на поле з запасу.

Енергія: ви платите нею за картки сил. Невикористана енергія зберігається на наступний хід. [стор. 13]

Ефект: текстові вказівки щодо картки або іншого ігрового елемента.

Ефект страху: ефект отриманої картки страху. [стор. 12, 18]

Ефект ескалації (■): ефект, який супротивник застосовує щоразу, коли під час розвідки на відкритій картці загарбників є позначка прапора. Ця позначка з'являється лише на картках етапу II. [стор. 10, 22]

Ефекти формул стихій: частина ефектів сили, для застосування яких у поточний хід потрібно мати певні стихії. [стор. 14]

Загарбник: місто, селище чи розвідник. [стор. 9-11]

Здоровий острів: на початку гри острів здоровий. Він стає оскверненим, коли на картці скверни закінчуються жетони скверни і картку перевертають боком "Осквернений острів". [стор. 15]

Здоров'я: кількість ушкоджень, яку може отримати загарбник або даханець, перш ніж його буде знищено. [стор. 15, 16]

Забути картку сили: назавжди втратити картку сили з руки, стосу скидання або з-поміж розіграних карток. Покладіть картку до стосу скидання її колоди або під планшет вашого духа, якщо це одна з ваших унікальних сил. [стор. 18]

Замінити: поміняти один елемент на інший (або, можливо, на кілька). Це не вважають "додаванням" або "прибиранням"; це заміна. [стор. 18]

Захист: допомагає захищати землю від загарбників. Зменшує ушкодження, які загарбники завдають регіону та даханцям, на вказане значення. [стор. 18]

Знищити: прибрати з острова. Може породжувати страх (дивіться "Фігурки і фішки" на іншій пам'ятці).

Зростання: перша частина фрази духів. Дозволяє вам розміщувати маркери присутності, отримувати нові сили та повертати зіграні картки сил. [стор. 8, 14]

Картка загарбників: картка з колоди загарбників, яка вказує, в яких регіонах загарбники виконують дію. Може стосуватися етапу I, етапу II і етапу III. [стор. 6]

Картка сили: сила, вказана на картці. Це може бути мала сила, велика сила або унікальна сила. [стор. 16]

Картка скверни: картка, яка містить жетони скверни, що не перебувають на острові. На початку гри її повернуто догори боком "Здоровий острів", під час гри її може бути перевернуто боком "Осквернений острів". [стор. 15]

Картка страху: картка з колоди страху, отримана за страх, завданий загарбникам. Роздільники рівнів переляку не є картками страху. [стор. 9, 12]

Ландшафт: джунглі, гори, пустелі або болота. Кожний регіон має один тип ландшафту. [стор. 13]

Ліміт розігрування карток: максимальна кількість карток сил, яку дух може зіграти в кожен хід. Визначається найбільшим відкритим числом на нижньому треку присутності духа. [р. 14]

Місто (■): один з типів загарбників. Завдає 3 ушкодження, має 3 здоров'я. Знищення міста породжує 2 одиниці страху. [стор. 15]

Океан: ділянка поля острова, куди припливають загарбники. Смуга океану на кожному полі острова визначає, які регіони є прибережними. Океан – це не регіон. [стор. 13]

Осквернений острів: острів стає оскверненим, коли на ігрове поле потрапляє вся скверна з лицьового боку картки скверни. Якщо на боці "Осквернений острів" закінчиться вся скверна, гравці програють. [стор. 15]

Острів: уся ігрова зона, що складається з одного або декількох полів острова. [стор. 6-7, 13]

Отримати картку сили: в звичайній грі візьміть чотири картки малих сил або чотири картки великих сил і залиште одну собі. Якщо ви використовуєте картки поступового розвитку сил у своїй першій грі, візьміть наступну картку зі списку, зазначеного на картці поступового розвитку сил вашого духа. Щоразу, коли ви отримуєте велику силу в будь-який спосіб, ви мусите забути (втратити) картку сили. [стор. 3, 18]

Перемістити: пересунути щось в регіон із будь-якого місця на острові за допомогою штовхання, кликання або в інший спосіб.

Пљондрування: одна з дій загарбників. Загарбники одночасно завдають ушкоджень регіону та даханцям; даханці, що вціліли, дають відсіч. [стор. 9]

Повернути 1 картку: поверніть одну картку сили з вашого особистого стосу скидання у вашу руку. Коли цю дію на треку присутності відкрито, ви можете виконувати її 1 раз за фразу духів, починаючи з поточної. [стор. 14]

Повернути картки: повернути всі зіграні картки сил з вашого особистого стосу скидання у вашу руку. [стор. 14]

Повторити: використати текстові ефекти сили ще раз. Ця дія не дає додаткових стихій. Повторення ніколи не спричиняє інші повтори. [стор. 19]

Покликати: перемістити зазначену кількість фігурок у регіон-ціль із суміжного до нього регіону (регіонів). [стор. 19]

Поле: дивіться "поле острова" або "поле загарбників".

Поле загарбників: поле, яке керує діями загарбників, включно з ділянками для колоди загарбників і кожної з трьох їхніх дій. Крім того, на полі загарбників є запас страху, колода страху та ділянка для скверни, куди під час приготування до гри кладуть картку скверни. [стор. 6]

Поле острова: окремих фрагмент острова. На зворотному боці зображено тематичну мапу для досвідчених гравців. [стор. 6-7, 13]

Постійна стихія: стихія, зображена на шкалі присутності. Коли її відкрито, вона дає стихію відповідного типу. [стор. 14]

Поступовий розвиток сил: фіксована послідовність карток сил, які отримує дух, замість того, щоб брати з колоди карток сили 4 картки і залишати 1. Використовують лише під час перших партій. [стор. 3, 6]

Поширення скверни: виклавши одну скверну в регіон, у якому вже є скверна, ви також мусите додати одну скверну в один із суміжних регіонів. [стор. 15]

Прибережний регіон: суша, доступна для кораблів загарбників, яка є суміжною до океану. [стор. 13]

Прибрати: прибрати з поля і повернути до запасу. На відміну від знищення, прибирання загарбників не породжує страх. [стор. 18]

Присутність (☺): маркер, який показує, де мешкає ваш дух. [стор. 13]

Регіон: окреслена ділянка на полі острова (крім океану). Щоразу, коли регіон отримує 2 ушкодження, ви додаєте в нього скверну. [стор. 13, 15]

Регіон зі (скверною, даханцями, загарбниками): регіон, в якому є принаймні один такий елемент (скверна, даханець, загарбник).

Рівень переляку: число від 1 до 3, що показує, наскільки налякані загарбники. Визначає поточні умови перемоги. [стор. 12]

Розвідник (♂): один з типів загарбників. Завдає 1 ушкодження, має 1 здоров'я. [стор. 15]

Розвідка: одна з дій загарбників. Додає розвідників у доступні регіони. [стор. 10]

Священне місце (☼): регіон, у якому дух має 2 або більше маркерів присутності. [стор. 13]

Селище (⌘): один з типів загарбників. Завдає 2 ушкодження, має 2 здоров'я. Знищення селища породжує 1 страху. [стор. 15]

Сила: картка сили чи вроджена сила. [стор. 16]

Скверна (♂): жетон, що показує екологічну / духовну шкоду, завдану острову. [стор. 15]

Стихія: спорідненість духа з певним аспектом природи, зазвичай надається картою сили. Дозволяє використовувати ефекти формул стихій. [стор. 16, 32]

Страх: ступінь нажаханості загарбників. Переміщує жетони страху з ділянки "Запас страху" на ділянку "Породжений страх", дозволяє отримувати картки страху. [стор. 12]

Суміжний регіон: має з іншим регіоном спільний кордон або кут. [стор. 13]

Супротивник: певний колонізатор, проти якого потрібно боротися. Підвищує складність і змінює перебіг гри. [стор. 22]

Сценарій: ситуація, що передбачає альтернативні правила / умови перемоги. Підвищує складність і змінює перебіг гри. [стор. 23]

Тип ландшафту: дивіться "тип регіону".

Тип регіону: характеристики регіону, на який спрямовано дію. Це може бути тип ландшафту, прибережний / внутрішній регіон, або вимога до того, що перебуває / не перебуває в регіоні (наприклад, "регіон із загарбниками"). [стор. 13, 16]

Ушкодження: шкода, завдана загарбникам, регіону або даханцям. Якщо на картці не вказано, кому саме завдано ушкодження, ушкодження завжди стосуються загарбників. Ушкодження, що дорівнює одиниці здоров'я загарбника або даханця, знищує його. Завдання 2 або більше ушкоджень регіону додає в нього 1 скверну. [стор. 18]

Формули стихій: див. ефекти формул стихій.

Ціль: регіон або дух, до якого застосовують ефект сили. [стор. 16]

ПОЗНАЧКИ



Розвідник: тип загарбників. Завдає 1 ушкодження, має 1 здоров'я.



Страх: ступінь нажаханості загарбників. Переміщує жетони страху з ділянки "Запас страху" на ділянку "Породжений страх", дозволяє отримувати картки страху.



Селище: тип загарбників. Завдає 2 ушкодження, має 2 здоров'я. Знищення селища породжує 1 одиницю страху.



Присутність: маркер присутності духа, що показує, на який регіон поширюється вплив духа.



Місто: тип загарбників. Завдає 3 ушкодження, має 3 здоров'я. Знищення міста породжує 2 одиниці страху.



Священне місце: регіон, у якому дух має 2 або більше маркерів присутності.



Даханець: клан місцевих острів'ян. Завдає 2 ушкодження, має 2 здоров'я.



Швидка сила: ефект цієї сили застосовується перед фразою загарбників.



Скверна: тип загарбників. Завдає 1 ушкодження, має 1 здоров'я.



Повільна сила: ефект цієї сили застосовується після фрази загарбників.



Стосується розвідників і селищ. Якщо сказано "Виштовхніть 2 / ", це означає, що можна виштовхнути 2 , 1 та 1 , або 2 .



Стосується селищ і міст. "Регіон з / " означає регіон, де є принаймні 1 , принаймні 1 , або і те й інше.

ЦІЛЬ

БУДЬ-ЯКИЙ Один будь-який регіон.



Гори або болота.

ПРИБЕРЕЖНИЙ Регіон, суміжний до океану.



Будь-який дух.

ВНУТРІШНІЙ Регіон, не суміжний до океану.



Будь-який дух, окрім вас (виняток: одиночна гра).

ЗАГАРБНИКИ Регіон із загарбниками.



Регіон з даханцем.

ЗАГАРБНИКИ Регіон без загарбників.



Регіон зі скверною.



Регіон без скверни.



Якщо ви хочете отримати роз'яснення щодо конкретних карток та поставити будь-які запитання, відвідайте розділ "Поширені запитання і відповіді" на сайті querki.net/u/darker/spirit-island-faq.



VER : 22.04

ДАЛЬНІСТЬ

0

Регіон з вашою присутністю.



1

1 від гір з вашою присутністю.



2

2 від регіону з вашим священним місцем.

+3

Збільшує дальність на 3 регіони.

ТРЕКИ ПРИСУТНОСТІ



Енергія: в кожній фразі духів отримуйте кількість енергії, яка дорівнює найбільшому незакрытому числу.



Розігрування карток: в кожній фразі духів розіграйте кількість карток, яка не перевищує найбільше незакрыте число.



Повернути 1 картку: в кожній фразі духів ви можете повернути в руку будь-яку 1 картку сили з вашого стосу скидання.



Бонусна стихія: поки є відкритою, ви постійно її отримуєте.

ПОРЯДОК ХОДУ (всі грають одночасно)

Фаза духів

- Зростання
- Отримання енергії
- Розігрування й оплата карток сил

Фаза швидких сил (картки і вроджені сили)

Фаза загарбників

- ефект оскверненого острова;
- ефекти страху;
- плюндрування: загарбники завдають ушкоджень регіону і даханцям. Додайте 1 скверну, якщо регіон отримує 2 або більше ушкоджень. Даханці, що вижили, дають відсіч;
- будівництва: якщо в регіоні є загарбники, додайте селище чи місто;
- розвідка: якщо в регіоні або в суміжному до нього регіоні є джерело появи загарбників, додайте 1 розвідника.
- зсуньте картки загарбників

Фаза повільних сил (картки і вроджені сили)

Фаза змін

- зіграні картки сили кладуть до особистих стосів скидання;
- стихії і ушкодження зникають.