

SKYLANDS

Ekscytująca i pomysłowa gra dla 2-4 graczy w wieku 8 lat.

Autorzy: Shun i Aya Taguchi

Elementy gry

- 88 kart wysp



Rewers



Małe części wysp, po 4 każdego rodzaju



Połówki wysp, po 4 każdego rodzaju



Duże części wysp, po 1 każdego rodzaju



Długie części wysp, po 1 każdego rodzaju



6 różnych rodzajów części wysp leżących naprzeciw siebie, po 4 każdego rodzaju



6 różnych rodzajów części wysp leżących obok siebie, po 2 każdego rodzaju i 2 w lustrzanym odbiciu

- 32 specjalne wyspy



12 kart bez działania



6 kart z jednorazowym działaniem



6 kart z ciągłym działaniem



8 kart z wpływem na punktację

- 4 tabliczki akcji



Odkrywanie wysp



Osiedlanie mieszkańców



Zdobycie wysp



Zaopatrzenie w energię

- 1 taca z zapasami (bank)



- 60 mieszkańców



po 20 koloru fioletowego, zielonego i niebieskiego

- 4 plansze dla graczy - dwustronne:



z jednej strony z zaznaczonymi częściami wysp (każda inna)

z drugiej strony bez części wysp

- 4 wyspy startowe - dwustronne



- 4 drewniane figurki w kolorach graczy, po jednej w każdym kolorze



- 4 znaczniki graczy



strony pasywne



strona aktywna

- 24 karty punktowe

6x



18x



- 1 bloczek do punktacji



- 1 zasady gry

Wprowadzenie i cel gry

Świat Skylands został zniszczony i składa się już tylko z latających kawałków wysp. Mieszkańcy mają jednak mistyczną umiejętność budowania świata Skylands z fragmentów. Wykorzystują moc zjednoczonych na nowo wysp, aby zbudować ich jeszcze więcej i zapewnić miastom energię.

Każdy gracz buduje na swojej planszy swój własny archipelag, umieszczając na niej karty wysp. Z kart buduje się nowe wyspy z lasami, górami, kryształami i zamkami, które zapewniają punkty i możliwości działania. Aktualny (aktywny) gracz może wybierać spośród 4 działań. Szczególną właściwością gry jest to, że działanie wybrane przez aktywnego gracza może być użyte nie tylko przez tego gracza, ale także przez współuczestników gry.

Działania umożliwiają graczom dodawanie nowych wysp do swoich archipelagów, osiedlanie mieszkańców na gotowych wyspach i zdobywanie specjalnych wysp, dających dodatkowe punkty na końcu gry. Gra kończy się, gdy jeden gracz umieści kartę wyspy na przedostatnim wolnym polu swojej planszy lub gdy wyczerpią się karty wysp, albo gdy gracz wyjmie ostatnią kartę punktową z banku. Wtedy rozpoczyna się końcowa ocena. Grę wygrywa ten gracz, który zebrał najwięcej punktów.

Przygotowania

Wspólne elementy gry:

- Umieście **tacę z zapasami** pośrodku stołu i doczepcie do niej **4 tabliczki akcji**. Umieście **60 mieszkańców** według kolorów na odpowiednich polach tacy z zapasami.

- Stwórzcie talie z kart wysp, ale najpierw, zależnie od liczby graczy, wybierzcie te karty wysp, na których przedniej stronie widać następujące symbole:

| | |
|--|--------------|
| | Brak symbolu |
| | |
| | |

Wybrane karty włóżcie z powrotem do pudełka.

Karty pozostające w grze odwróćcie i potasujcie, a następnie umieście je ułożone w talie obok tabliczki akcji

■ Odkrywanie wysp

- Ułóżcie bank z kart punktowych o wartości podanej w tabeli akcji poniżej ■ **Zaopatrzenie w energię**:

| | |
|--|----------------|
| | Wszystkie (48) |
| | 42 |
| | 32 |

- Zbędne karty punktowe włóżcie z powrotem do pudełka.



Wyspy Skylands

- W grze Skylands są cztery rodzaje wysp:



z lasami



z górami

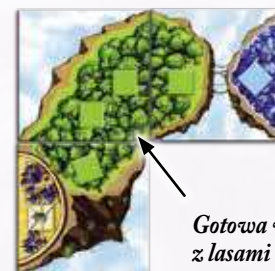


kryształowe



z miastem

- Wyspa jest uważana za **gotową wyspę**, gdy na sąsiadujących ze sobą kartach tworzących wyspę nie ma żadnego otwartego boku wyspy.



Gotowa wyspa z lasami

Elementy gry poszczególnych graczy:



■ Osiedlanie mieszkańców



■ Zdobywanie wysp



- Każdy bierze jeden **znacznik gracza** i jedną **figurę** w wybranym przez siebie kolorze. Umieście znaczniki graczy przed sobą, aktywną stroną do góry. Następnie każdy gracz bierze jedną planszę gracza.

→ Umieście swoje plansze gracza przed sobą tak, aby widoczna była strona, na której znajdują się wydrukowane części wysp. Te trzy pola z widocznymi częściami wysp będą na końcu gry uważane za położoną kartę wyspy.

→ Odmiana: start taktyczny

W tej odmianie gracze używają pustej strony plansz graczy. Każdy gracz bierze wyspę startową i wyciąga 3 karty wysp z talii, a następnie wybiera z wyciągniętych kart dwie, które chce zachować. Wszyscy umieszczają wyspę startową i wybrane 2 karty wysp zgodnie z zasadami gry (patrz strona 4) na swoich planszach. Każdy może zdecydować, którą stroną do góry położyć na planszy swoją wyspę startową. Umieście z powrotem w pudełku te karty wysp, których nie umieściliście na waszych planszach.

• Jak należy utworzyć bank elementów specjalnych wysp:

Rozdzielcie karty wysp specjalnych według kolorów ich rewersów, a następnie - osobno - potasujcie je. Wyciągnijcie 4 sztuki z każdej talii wysp specjalnych i połóżcie je odwrócone obok tabliczki akcji ■ **Zdobywanie wysp**.

Pozostałe, zbędne karty włóżcie z powrotem do pudełka.

Więcej informacji o działaniu wysp specjalnych znajduje się na stronie 8.

W pierwszej grze zalecamy użycie widocznych na zdjęciu kart (wszystkie z fioletowym rewersem i 4 z pomarańczowym).

- Wpiszcie swoje imiona na pierwszej kartce bloczka do punktacji według wybranych kolorów, w górnych polach.

Na tym kończą się przygotowania do gry, możemy zaczynać!

- Wyspa nie jest gotowa, jeśli choć jedna z kart tworzących wyspę ma otwarty bok.

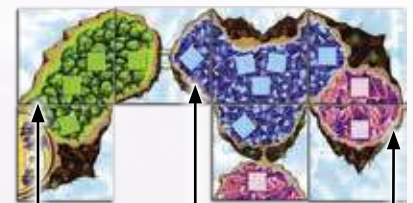


↑ Otwarty bok

- Akcje ■ **Osiedlanie mieszkańców** i ■ **Zaopatrzenie w energię** mogą być użyte tylko w przypadku gotowej wyspy, a także tylko gotowe wyspy zdobędą pod koniec gry punkty odpowiednio do liczby znajdujących się na nich mieszkań.

3

- Na wyspach może występować różna liczba **mieszkań** w zależności od ich budowy.



4 mieszkania 6 mieszkań 2 mieszkania

Zasady umieszczania kart wysp

Przy układaniu kart wysp i kart wysp specjalnych obowiązują te same zasady.
Po położeniu karty na planszy nie można już zmienić ani miejsca, ani pozycji karty.

- **Układanie kart wysp:**
kartę możesz położyć na dowolnym pustym polu swojej planszy.

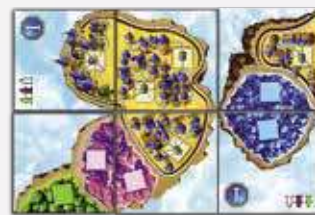


Sąsiadujące karty wysp:

karty należy układać tak, aby elementy krajobrazu po obu stronach pasowały do siebie. Las do lasu, pasmo górskie do góry, kryształ do kryształu, miasto do miasta, chmura do chmury.

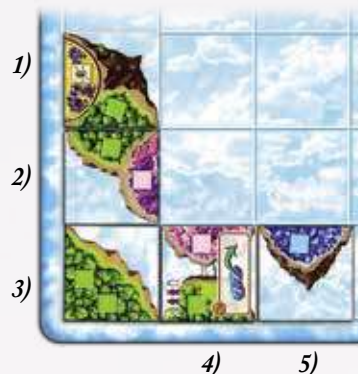


- **Pozycja karty:**
przed umieszczeniem karty na planszy możesz ją dowolnie obrócić.



- **Brzeg planszy gracza:**
przy brzegu planszy można ułożyć dowolny element krajobrazu.

!!! **Uwaga!** Nigdy nie będziesz w stanie zakończyć wyspy, którą ułożyłeś w taki sposób, że ma otwarty bok przylegający do brzegu planszy!



Przykład: Na rysunku widać 5 przykładów ułożenia karty przy brzegu planszy

Przebieg gry

Wybierzcie gracza, który rozpocznie grę.

Gra Skylands jest rozgrywana w kilku rundach. Rundę rozpoczyna wybrany gracz, a po nim następują gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Aktualnie grającą osobę określamy jako „aktywnego gracza”.

Aktywny gracz przesuwa swoją figurę z tabliczki akcji, na której stoi, na jedną z trzech pozostałych tabliczek akcji.

W pierwszej rundzie: aktywny gracz umieszcza swoją figurę na jednej z czterech tabliczek akcji.

Na jednej tabliczce akcji mogą stać figury, należące do kilku graczy.

Każdy gracz korzysta z akcji przypisanej do tabliczki, na której stoi figura aktywnego gracza. Rozpoczyna to aktywny gracz, a po nim następują inni.

Aktywny gracz ma pewną **przewagę** w każdym działaniu.

Jeśli wszyscy gracze użyli już akcji tabliczki, na której stoi figura aktywnego gracza, zaczyna grać następny gracz.

Gdy wszyscy gracze byli już aktywnymi graczami, rozpoczyna się nowa runda.

Akcja specjalna:

W grze każdy ma szansę pozostać na miejscu zamiast przesuwać figurę i na nowo skorzystać z akcji przypisanej do tabliczki, na której stoi jego figura. Aby to zaznaczyć, odwraca swój znacznik gracza **na pasywną stronę**.



Przykład:
figura białego gracza stoi na tabliczce akcji **Osiedlanie mieszkańców**. Biały gracz może wybrać jedną z trzech pozostałych tabliczek akcji, a następnie przestawić swoją figurę na wybraną tabliczkę.



Przykład:
Czerwony gracz jest aktywnym graczem. Postanawia, że pozostanie na tabliczce **Odkrywanie wysp**, nie przestawiając swojej figury. Aby to zaznaczyć, odwraca swój znacznik gracza **na pasywną stronę**.

Wybrana karta wyspy specjalnej musi zostać położona zgodnie z zasadami budowy (patrz zasady budowy na stronie 4 regulaminu gry). W przypadkach, gdy gracz nie ma wystarczającej liczby mieszkańców, aby zapłacić za kartę specjalnej wyspy, albo nie będzie w stanie położyć karty zgodnie z zasadami budowy, albo też nie chce żadnych specjalnych kart, musi spasować.

Korzyść z bycia aktywnym graczem:

Aktywny gracz nie musi oddawać figury za biały (neutralny) symbol, gdy płaci za kartę specjalnej wyspy.



Przykład: Aktywny gracz wybrał kartę specjalnej wyspy widoczną na rysunku, za co musi oddać 1 zielonego i 1 fioletowego mieszkańca. Za biały (neutralny) symbol nie musi oddawać żadnego mieszkańca. Na końcu kładzie kartę na swojej planszy gry.

W grze są 4 karty wysp specjalnych różnego typu (więcej szczegółów można znaleźć w sekcji „Wyspy specjalne” na stronie 8 zasad gry).



• **Bez działania:** te karty wysp specjalnych zachowują się tak samo, jak inne karty wysp, które zostały zdobyte podczas Odkrywania wysp.



• **Jednorazowe działanie:** te karty specjalnych wysp działają tylko raz. W zależności od ich rodzaju działanie jest różne: albo podczas wykładania, albo gdy zostanie spełniony określony warunek.



• **Ciągłe działanie:** można je wykorzystywać wielokrotnie w określonej sytuacji od momentu ich położenia do końca gry.
• **Wpływ na punktację:** na kartach wysp specjalnych są podane warunki, które możesz spełnić podczas gry i w ten sposób uzyskać dodatkowe punkty.

!!! Ważne: Możesz spełnić te warunki kilka razy.

■ Zaopatrzenie w energię



Zaczynając od aktywnego gracza, wszyscy po kolei wybierają na swojej planszy **gotową wyspę kryształową**, która ma co najmniej jedno wolne mieszkanie oraz **gotową wyspę z miastem**.

Następnie gracz przenosi ludzi z gotowej wyspy kryształowej na gotową wyspę z miastem. Może to zrobić do czasu, aż zaludni wszystkie mieszkania wybranej wyspy z miastem, albo aż zabraknie mu niebieskich mieszkańców kryształowej wyspy. Na koniec każdego kroku każdy gracz otrzymuje tyle punktów z banku, ile wynosi liczba mieszkańców, których osiedlił na wyspie z miastem. Po zabraniu przez gracza z banku odpowiedniej liczby kart punktowych zwraca on mieszkańców z miasta na odpowiednie pole tacy zapasów, do wspólnego zestawu.

!!! Przykład: aktywny gracz przesiedla dwóch niebieskich mieszkańców z kryształowej wyspy na wyspę z miastem, za co otrzymuje 2 punkty (karty punktowe) z banku.



Przykład: aktywny gracz przesiedla dwóch niebieskich mieszkańców z kryształowej wyspy na wyspę z miastem, za co otrzymuje 2 punkty (karty punktowe) z banku.



Przykład: Laura dostałaby 2 punkty, a Feliks dostałby 1 punkt. Ponieważ w banku zabrakło kart punktowych, nie mogli oni ich dostać, więc te punkty zostały zapisane pod ich imionami.

Korzyść z bycia aktywnym graczem:

aktywny gracz przesiedla mieszkańców

→ z jednej lub dwóch wysp kryształowych na jedną wyspę z miastem

albo

→ z jednej wyspy kryształowej na jedną lub dwie wyspy z miastem.

Dodatkowo dostaje 2 dalsze punkty z zestawu (tylko jeśli przeniósł przynajmniej jednego niebieskiego mieszkańca do jednego z gotowych miast).



Przykład: aktywny gracz przenosi mieszkańców z dwóch gotowych kryształowych wysp (na każdej jest dwóch mieszkańców) na gotową wyspę z miastem. Otrzymuje za to łącznie 6 punktów z banku: 4 punkty za mieszkańców i 2 dodatkowe punkty bonusowe.

Koniec gry i podsumowanie

Gra kończy się po zakończeniu akcji, kiedy wystąpi jedna z następujących sytuacji:

- na planszy jednego lub więcej graczy jest tylko **jedno puste miejsce**, lub **nie ma żadnego**,
- w banku **zabrakło kart punktowych**

Szczególny przypadek, który powoduje koniec gry:

w momencie rozpoczęcia akcji **Odkrywanie wysp** nie ma w talii wystarczającej ilości kart wysp, więc nie można odwrócić tylu kart wysp, ile potrzeba - wtedy gra kończy się natychmiast i nie wykonujecie już tej akcji.



Przykład: aktywny gracz wybrał akcję **Odkrywanie wysp**, w której trakcie położył dwie karty wysp. Ponieważ na planszy pozostało tylko jedno puste miejsce, gra kończy się po tej akcji. Rozpoczyna się ocena.



Rozpoczyna się ocena:

Na koniec gry otrzymujecie punkty za różne rzeczy, wpisujecie je według kategorii w bloczku punktacji pod Waszymi imionami:



Za każde pole, **na które nie położono karty**: 2 punkty ujemne.

Spójrzmy na przykład takiej oceny: Na rysunku widać planszę Marii.



Na planszy Marii znajdują się 2 puste pola, za które otrzymuje -4 punkty.



Za każdych **2 mieszkańców** stojących na planszy: **1 punkt**.



Pozostało jej 9 mieszkańców, za których otrzymuje 4 punkty.



1 punkt za każde mieszkanie gotowej wyspy.



Maria otrzymuje w sumie 28 punktów za mieszkania na gotowych wyspach.



Za każdą **specjalną wyspę** należącą do gotowej wyspy przyznaje się **liczbę punktów widoczną w prawym górnym rogu**. Te karty wysp specjalnych, które mają chmury z każdej strony, są uważane za gotowe wyspy. W przypadku znaku "?" można uzyskać różne liczby punktów po spełnieniu różnych warunków (patrz strona 8).

Maria otrzymuje w sumie 11 punktów za specjalne wyspy.



1 punkt za mały fragment lasu, ponieważ należy on do ukończonej wyspy.



2 punkty za gospodę, która liczy się jako gotowa wyspa.



Świątynia leśna przyniesie 2 punkty od każdej ukończonej leśnej wyspy, co daje łącznie 8 punktów.



Dodajcie zdobyte przez siebie punkty:

- za zebrane karty punktowe,
- 2 punkty, jeśli znacznik gracza jest odwrócony stroną aktywną do góry, oraz
- punkty wpisane w nawiasach na karcie punktacji



Za zebrane karty punktowe (8 punktów) i za aktywną stronę znacznika gracza (2 punkty) w sumie 10 punktów.



Zsumujcie dla każdego gracza punkty zdobyte w różnych kategoriach, a następnie zapiszcie wynik dodawania w rubryce „Suma”. Grę wygrywa ten gracz, który zebrał najwięcej punktów. W przypadku równej liczby punktów gra ma kilku zwycięzców.

| | |
|----------|--------------|
| | Maria |
| | -4 |
| | 4 |
| | 28 |
| | 11 |
| | 10 |
| Σ | 49 |

Maria zdobyła w sumie 49 punktów.

Przegląd wysp specjalnych

Specjalne wyspy bez działania



Małe części wysp specjalnych*



Półowki wysp specjalnych*



Gotowe wyspy z 2 mieszkańcami

Specjalne wyspy z jednorazowym działaniem



Wypłata
Gracz otrzymuje natychmiast 2 punkty z banku.



Placówka
Gracz natychmiast ciągnie następną kartę wyspy z talii, którą może położyć na planszy lub zrzucić na stos.



Rentowne krajobrazy*

Kiedy gracz kończy układanie wyspy (z lasem, górami lub kryształowej) zawierającej kartę „Rentowne krajobrazy”, może zaludnić wszystkie mieszkania zamkniętej właśnie wyspy odpowiednimi mieszkańcami z zapasów.



Dochodowe miasto*

Kiedy gracz kończy układanie wyspy z miastem, zawierającej kartę „Dochodowe miasto”, otrzymuje 1 punkt z banku za każde dwa mieszkania na tej wyspie.

Specjalne wyspy z ciągłym działaniem



Generator

Za każdym razem, gdy ktoś wybierze akcję **Zaopatrzenie w energię** gracz automatycznie otrzyma 1 punkt z banku.



Gospoda

W dowolnym momencie gry gracz może przenieść maksymalnie 4 mieszkańców z ukończonej wyspy do gospody. Gospodę można opróżnić w ramach akcji **Zdobycie wysp** lub **Zaopatrzenie w energię**. (Na końcu gry 4 mieszkańcy gospody NIE mogą być liczone tak, jak mieszkania ukończonych wysp, ale znajdujący się tam mieszkańcy muszą być uwzględnieni w obliczeniach).

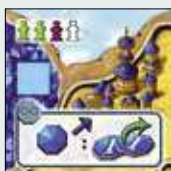


Dzielnica handlowa*

Gracz w ramach akcji **Zdobycie wysp** lub **Zaopatrzenie w energię** – w razie potrzeby wielokrotnie - może zamienić 2 takich samych mieszkańców na 1 takiego mieszkańca z zapasu, którego potrzebuje do danej akcji.



Dzielnica miasta w pobliżu gór/lasu
Począwszy od tej chwili gracz w ramach akcji **Zdobycie wysp** zapłaci za każdą wyspę specjalną o jednego fioletowego lub zielonego mieszkańca mniej.



Elektrownia

Jeśli gracz do akcji **Zaopatrzenie w energię** wybierze gotową wyspę miejską, na której znajduje się elektrownia, otrzyma 2 dodatkowe punkty z banku.
!!! Uwaga!!! Aby gracz otrzymał ten bonus, w mieście musi znajdować się co najmniej jeden niebieski mieszkaniec.

Wyspy specjalne z wpływem na ocenę



Świątynie

Każda świątynia przynosi właścicielowi punkty za widoczny na niej rodzaj wyspy, zaznaczony kolorem. Na koniec gry gracz otrzymuje 2 punkty za każdą gotową wyspę danego rodzaju. (Same karty świątyni nie należą do wskazanych na nich rodzajów wysp.)



Lotnisko

Za każdych 2 mieszkańców stojących na planszy w momencie zakończenia gry gracz posiadający kartę Lotnisko, otrzymuje 1 punkt.



Sanktuarium

Na końcu gry gracz posiadający kartę Sanktuarium otrzymuje 1 punkt za każdą kartę graniczącą bokiem lub rogami z kartą sanktuarium.



Akademia Twórców

Na końcu gry gracz posiadający kartę Akademia Twórców otrzymuje 2 punkty za każdą kartę wyspy specjalnej, znajdującą się na jego planszy. (Samą kartę Akademia Twórców także należy doliczyć do punktacji).



Willa

Na końcu gry gracz posiadający kartę Willa otrzymuje 1 punkt za każde mieszkanie na największej wyspie znajdującej się na jego planszy.

* Gracz otrzymuje punkty wskazane w górnym prawym rogu na końcu gry tylko wtedy, gdy karta jest częścią ukończonej wyspy.