

Moja Wyspa

Odkryj tajemnice przeszłości!

Gra autorstwa Reintera Knizi
dla 2–4 graczy od 10 lat

Instrukcja

WPROWADZENIE

Po długiej podróży przybiliście do brzegu i poczuliście rozgrzany piasek pod stopami, ale szkoda czasu na podziwianie widoków. Pora na eksplorację!

Moja wyspa to gra typu *legacy*. Oznacza to, że w trakcie kolejnych partii gra będzie się zmieniać i ewoluować. Każdy gracz otrzyma własną planszę wyspy, którą będzie nieustannie projektował na nowo. Gra podzielona została na rozdziały składające się z 3 następujących po sobie epizodów. Dla każdego rozdziału została przygotowana specjalna koperta, zawierająca nowe zasady i elementy pozwalające zmienić grę. Podczas 24 wyjątkowych epizodów gracze stworzą swoje wyspy od momentu odkrycia do rozwiązania jej tajemnicy. Dopiero ostatni epizod pokaże, kto najbardziej przyłożył się do eksplorowania wyspy i tym samym jest zwycięzcą.

Dodatkowo na odwrocie każdej planszy wyspy znajduje się jej wersja uniwersalna, pozwalająca rozegrać dowolną liczbę partii. Szczegółowe zasady dla uniwersalnej planszy wyspy opisane zostały na stronach 6-8 tej instrukcji.

ELEMENTY GRY

4 dwustronne plansze wysp



Symbole rozwoju

Tor punktacji

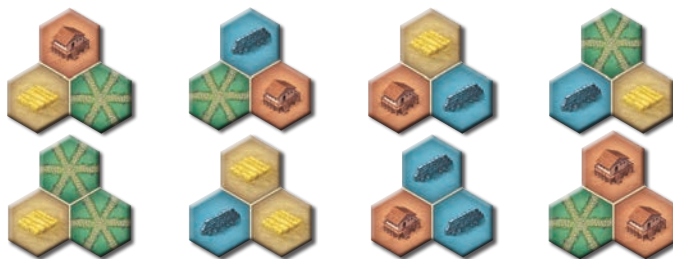
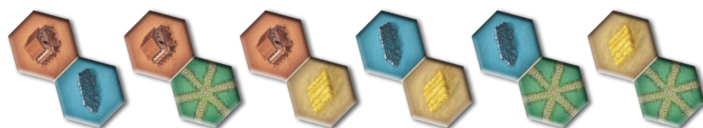
Pola lasów deszczowych

Pola palm

Pola wrzosów

Pola plaży

112 kafelków (4 zestawy po 28 kafelków)



8 kopert z dodatkowymi elementami



4 znaczniki punktacji



28 kart



Podczas gry potrzebne będzie także coś do pisania i rysowania na planszach wysp (np. długopis).

Moja wyspa najlepiej sprawdza się, jeśli wszystkie rozdziały rozegra wspólnie ta sama grupa graczy.

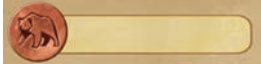
Jeśli chcesz kontynuować grę z innymi graczami, nowi gracze będą musieli dołączyć do gry w miejscu, do którego dotarli ich poprzednicy.


Po każdym epizodzie zanotujcie, gdzie zakończyliście grę. W ten sposób będzie wam łatwiej przejść do następnego epizodu, gdy powrócicie do gry.

W każdy z 24 epizodów można zagrać osobno. Gra została jednak zaprojektowana tak, aby trzy połączone epizody tworzyły razem spójny tematycznie rozdział. Rozegranie trzech epizodów na raz zajmuje łącznie około 90 minut i sprawia najwięcej przyjemności.

Ważne: Nie podglądaj zawartości zamkniętych kopert, dopóki nie będziesz rozgrywał odpowiadającego im rozdziału – nawet jeśli będziesz bardzo ciekawy!


PRZYGOTOWANIE GRY

- Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki należy ostrożnie wypchnąć wszystkie żetony z ramek.
- Każdy gracz otrzymuje **jedną planszę wyspy** i kładzie ją przed sobą, stroną ze zwierzęciem  w lewym górnym rogu ku górze. Będzie to osobista plansza danego gracza przez wszystkie 24 epizody. Na początku wszystkie plansze są identyczne, jednak w ciągu gry każdy gracz będzie stopniowo zmieniał swoją planszę: będziecie po nich pisać, naklejać naklejki i rozwijać nowe obszary gry. Nie martwcie się – na tym polega ta gra! Dlatego każdy ma swoją własną planszę na całą grę. Na początku pierwszego epizodu każdy musi nadać swojej wyspie jakąś nazwę – należy ją wpisać w wolnym miejscu na górze planszy, obok symbolu zwierzęcia.
- Każdy gracz otrzymuje **znacznik punktacji** i kładzie go na **polu 10** toru punktacji na swojej planszy wyspy. Znacznik ten służy do zaznaczania punktów podczas epizodu i – co ważniejsze – na jego koniec.
- Każdy gracz otrzymuje **28 kafelków**, na których odwrócić widać symbol zwierzęcia danego gracza. Tak samo jak w przypadku planszy, poza rewersami zestawy kafelków graczy są identyczne. Umieść swoje kafelki odkryte (stroną z symbolem zwierzęcia w dół) obok twojej planszy wyspy. Istnieją różne kształty kafelków, których można użyć do zakrycia 2, 3 lub 4 pól. Pokazują następujące symbole:

Uprawa (żółty) 

Mur (niebieski) 

Dom (brązowy) 

Ścieżka (zielony) 

- Potasuj **28 kart** i umieść je na środku stołu w formie stosu, rewersem do góry. Każdy kafelek posiada odpowiadającą mu kartę. Podczas każdego epizodu będziecie umieszczać kafelki w kolejności odpowiadających im odwracanych kart.

OGÓLNE ZASADY GRY

Istnieje kilka zasad, które – z małymi wyjątkami – mają zastosowanie we wszystkich 24 epizodach.

Każdy epizod składa się z serii rund. W każdej rundzie odwracacie **wierzchnią kartę** z zakrytego stosu i umieszczenie ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Każdy gracz bierze przedstawiony na danej karcie kafelek i umieszcza go na swojej planszy wyspy. Wszyscy gracze umieszcza swój kafelek w tym samym czasie. **W trakcie i na końcu każdego epizodu** zdobędziecie za swoje kafelki **punkty**, które zaznacza się na torze punktacji.

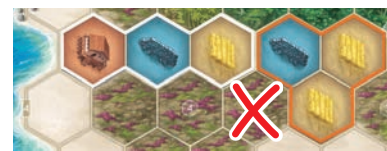
Gracz, który zajmie pierwsze lub drugie miejsce w epizodzie, może zakreślić odpowiednio dwa lub jeden **symbol rozwoju**. Okrągłe symbole rozwoju znajdują się w dwóch rzędach przy górnej krawędzi planszy gracza. **Gracz, który po 24 epizodach posiada najwięcej zakreślonych symboli rozwoju, wygrywa całą grę w *Moją wyspę*.**

ZASADY UMIESZCZANIA

- Kiedy gracz umieszcza na swojej planszy wyspy **pierwszy kafelek**, musi to zrobić tak, aby zakrywał **przynajmniej 1 pole plaży**.



- Wszystkie pozostałe kafelki muszą zostać umieszczone w taki sposób, aby przynajmniej jednym bokiem **sąsiadowały z pasującym symbolem** – dom obok domu, uprawa obok uprawy itd.



- W **epizodzie 1** kafelki wolno umieszczać tylko na polach plaży i wrzosów.



- Na początku nie wolno umieszczać kafelków na polach palm ani lasów deszczowych. Te pola wejdą do gry w późniejszych epizodach.



- **Nie wolno umieścić kafełka na umieszczonych wcześniej kafełkach.**
- Kiedy kafelek zostanie umieszczony, **nie wolno go już przesunąć.**

Pasowanie: Jeśli gracz **nie może lub nie chce** umieścić kafełka, może **spasować**. Kładzie zakryty kafelek przed sobą i musi przesunąć swój znacznik punktacji **o jedno pole do tyłu na torze punktacji**. Innymi słowami – traci 1 punkt.

Ważne: Jeśli znacznik punktacji znajduje się na polu 0, nie można spasować. W takim przypadku, jeśli gracz nie chce lub nie może umieścić kafełka, musi zakończyć swój udział w danym epizodzie. Nie może dokładać już żadnych kafelków.

Zakończenie udziału w epizodzie: W każdej rundzie **po tym**, jak zostanie odwrócona karta, każdy gracz może zdecydować, że chce zakończyć **swój** udział w danym epizodzie. W tym celu ogłasza to na głos. W takim przypadku gracz **nie traci żadnych punktów** na torze punktacji. Punkt traci się tylko w sytuacji, gdy gracz spasuje, ale nie kończy swojego udziału w epizodzie.

KONIEC EPIZODU

Epizod kończy się, gdy **wszyscy** gracze **zakończą swój udział** w nim. Jeśli tak się nie stanie, epizod kończy się **po odwróceniu ostatniej karty** i umieszczeniu odpowiadającego jej kafelka.

Punktacja:

Następnie każdy gracz podlicza swoje punkty i zaznacza je na torze punktacji.

- ▶ **Podczas epizodu** gracz zawsze **natychmiast zdobywa 1 punkt**, kiedy umieszcza **dom** na **polu plaży**.
- ▶ **Na końcu epizodu** gracz **traci 1 punkt** za każde **pole plaży** widoczne na jego planszy wyspy.

55

Jeśli znacznik punktacji osiągnie podczas punktacji pole **55**, gracz może natychmiast zakreślić jeden symbol rozwoju. Znacznik punktacji pozostaje na polu 55, nawet jeśli dodatkowe punkty miałyby zostać dodane lub odjęte.

0

Jeśli zdarzy się, że znacznik punktacji miałby przesunąć się na **pole niższe niż 0**, ujemne punkty, które to spowodowały, należy odjąć od następnych zdobytych punktów dodatnich.

Rozstrzygnięcie epizodu:


Po podliczeniu punktów następuje rozstrzygnięcie epizodu. W zależności od zajętego miejsca gracze mogą **zakreślić symbole rozwoju** na swoich planszach wysp.

Rozstrzygnięcie w grze na trzech lub czterech graczy:

- ▶ Gracz, który zdobył **najwięcej punktów** na torze punktacji, zajmuje **1. miejsce** i może zakreślić **2 symbole rozwoju**.
- ▶ Następny w kolejności gracz na torze punktacji zajmuje **2. miejsce** i może zakreślić **1 symbol rozwoju**.
- ▶ Inni gracze określani są jako „**pozostali gracze**” i **nie zakreślają żadnych symboli rozwoju**.

Rozstrzygnięcie w grze na dwóch graczy:

- ▶ Gracz, który zdobył **najwięcej punktów** na torze punktacji, zajmuje **1. miejsce** i może zakreślić **2 symbole rozwoju**.
- ▶ Gracz, który zajął **drugie miejsce na torze punktacji**, liczy się jako „**pozostały gracz**” i **nie zakreśla żadnych symboli rozwoju**. Oznacza to, że w grze 2-osobowej tylko gracz z największą liczbą punktów zakreśla symbole rozwoju.

Taki symbol  oznacza, że dane polecenie **nie odnosi się** do gry 2-osobowej. Zazwyczaj wskazuje on, że nikt nie zajmuje drugiego miejsca. Zamiast tego gracz, który jest drugi na torze punktacji, liczy się jako „pozostały gracz”.

Ważne: Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobędzie **taką samą łączną liczbę punktów** na koniec epizodu, wygrywa ten z remisujących graczy, który ma **najmniej pustych pól w najwyższym rzędzie** (pod górami) swojej planszy wyspy. Jeśli liczba pustych pól w pierwszym rzędzie jest taka sama, należy porównać drugi rząd itd.

Symbole rozwoju znajdują się wzdłuż górnej krawędzi planszy wyspy. Zostały podzielone na 8 grup po 10 symboli rozwoju w każdej. Gracz zawsze powinien zakreślić wszystkie symbole w jednej grupie, zanim przejdzie do następnej. W ten sposób można łatwo sprawdzić, ile punktów rozwoju zdobył każdy z graczy.

Dodatkowo, zależnie od zajętego miejsca (pierwszego, drugiego lub pozostałych), gracze otrzymują różne **naklejki**, które przyklejają na stałe do swoich plansz wysp. Naklejki te można znaleźć w zamkniętych kopertach wraz z innymi dodatkowymi elementami. Znajduje się tam także **tabela** wskazująca, co dostaje każdy z graczy oraz jak wygląda przebieg danego rozdziału.

Po każdym epizodzie należy zdjąć z planszy wszystkie elementy i ponownie położyć znaczniki punktacji na polu 10. W następnym epizodzie gracze ponownie będą umieszczać kafelki na swoich planszach.

Przykład:

Zosia umieściła 7 domów na polach plaży, dlatego podczas tego epizodu zdobyła 7 punktów. Dwa razy spasowała, więc musiała cofnąć swój znacznik na torze punktacji o 2 pola. Ponieważ nie była w stanie umieścić potrójnego kafelka (widocznego na dole ilustracji), zakończyła swój udział w epizodzie, ale nie straciła żadnych punktów. Na końcu epizodu Zosia musi cofnąć swój znacznik na torze punktacji o 2 pola, ponieważ na jej planszy wyspy są widoczne 2 niezakryte pola plaży (zaznaczone na czerwono). Nie traci jednak żadnych punktów za widoczne pola wrzosów (zaznaczone na biało).



Gdyby Zosia nie zakończyła swojego udziału w epizodzie i zamiast tego spasowała, musiałaby cofnąć swój znacznik na torze punktacji o 1 pole, ale mogłaby nadal brać udział w epizodzie. Z drugiej strony ryzykowałaby utratę jeszcze większej liczby punktów, jeśli musiałaby ponownie spasować.

ZAMKNIĘTE KOPERTY



Wyjątkową cechą *Moją wyspę* jest **8 zamkniętych kopert**. Wewnątrz każdej z nich znajduje się **arkusz zasad** opisujący kilka nowych reguł dla każdego z 3 epizodów danego rozdziału.

Ponadto umieszczono w nich **tabele** określającą, **ile punktów można zdobyć lub stracić**. Niektóre punkty są dodawane/odejmowane **natychmiast** podczas gry, jednak większość z nich (w tym także późniejsze nagrody) przyznaje się na **koniec** epizodu.

Przykład z tabeli dla epizodu nr 1:

	Punkty
Można umieszczać tylko na polach plaży i wrzósów	
Natychmiast: Nieumieszczenie kafelka	-1
Natychmiast: Dom na polu plaży	+1
Koniec: Widoczne pole plaży	-1

Po **prawej stronie** tabeli znajduje się **rozstrzygnięcie** danego epizodu. Wskazuje ono, który z graczy może zakreślić podaną liczbę symboli rozwoju na końcu epizodu.

Rozstrzygnięcie określa też, którzy gracze otrzymują jakie naklejki (także znajdujące się wewnątrz koperty). Niektórych naklejek używa się na początku epizodu, jednak większość należy przykleić na jego końcu.

Przykład z tabeli dla epizodu nr 1:

Pierwszy:	● ●
Drugi:	●
Pozostali:	naklejka z palmami ↓ □

Aby na końcu epizodu przykleić naklejkę do swojej planszy wyspy, należy najpierw usunąć z niej wszystkie kafelki. Gra powie, gdzie dokładnie przykleić naklejkę.

Wewnątrz niektórych kopert oprócz naklejek znajdują się także **inne elementy**, wykorzystywane podczas gry.

PIERWSZY ROZDZIAŁ

Teraz, kiedy znacie już wszystkie najważniejsze zasady, możecie rozpocząć waszą przygodę z *Moją wyspę*.

Wicie już, że na każdy rozdział przypada jedna zamknięta koperta. Możecie teraz otworzyć pierwszą z nich: **Rozdział 1: Przybycie – Epizody 1 do 3**.

Koperta zawiera jeden arkusz zasad, jedną tabelę i jeden mały arkusz z naklejkami. Połóżcie tabelę tak, aby wszyscy gracze mogli ją dobrze widzieć, a naklejki trzymajcie w pobliżu. Jeśli po zakończeniu epizodu pozostaną jakieś niewykorzystane naklejki lub inne elementy, trzymajcie je w pudełku. Przeczytajcie arkusz zasad dla Rozdziału 1, po czym włożcie go do tej instrukcji. Możecie teraz zacząć grę!



Moja Wyspa

TRYB NIESKOŃCZONY

Wszystkie 24 epizody już za wami? Jeśli tak, przeżyliście wyjątkowe planszowe doświadczenie. Rozwinęliście wasze wyspy i odkryliście ich sekrety w ciągu ośmiu fascynujących rozdziałów.

Jednak na tym *Moja wyspa* się nie kończy. Jeśli chcecie nadal rozbudowywać wasze wyspy i konkurować z innymi graczami, na odwrocie planszy wyspy znajduje się jej uniwersalna wersja, na której można wielokrotnie rozegrać *Moją wyspę* w tym trybie. Odpowiada ona mniej więcej wyglądowi plansz podczas epizodu nr 9 gry w trybie *legacy*.

Ten tryb można rozegrać także z osobami, które nie grały w tryb *legacy*, jednak przynajmniej jeden z graczy musi wcześniej rozegrać epizody 1 do 9.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Każdy gracz otrzymuje **planszę wyspy** i kładzie ją przed sobą, pokazaną poniżej stroną (bez symbolu zwierzęcia) ku górze.



- Każdy gracz otrzymuje **żeton punktacji** i kładzie go na polu **10** toru punktacji na swojej planszy wyspy. Żeton ten służy do zaznaczania punktów podczas rozgrywki i – co ważniejsze – na jej koniec.
- Każdy gracz otrzymuje zestaw **28 kafelków**, na których odwrocie widać symbol tego samego zwierzęcia. Umieszcza je odkryte obok swojej planszy (jak to pokazano na ilustracji na str. 2), aby wszystkie były dobrze widoczne. Każdy kafelek zakrywa 2, 3 lub 4 pola.

Ważne: Jeśli ukończyliście już grę w trybie *legacy*, będziecie mieć 4 dodatkowe kafelki z symbolem waszego zwierzęcia. Nie są one jednak używane w trybie nieskończonym, dlatego należy odłożyć je do pudełka. Należy używać tylko 28 kafelków pokazanych na str. 2 tej instrukcji. Możecie również zignorować naklejki umieszczone na niektórych kafelkach. Przykładowo każde pole z 2 symbolami muru liczy się jako 1 symbol muru.

- Potasuj **28 kart** i umieść je na środku stołu w formie stosu, rewersem do góry. Każdy kafelek posiada 1 odpowiadającą mu kartę. Podczas każdej rozgrywki będziecie umieszczać kafelki w kolejności odpowiadających im odwracanych kart.

Ważne: Jeśli ukończyliście już grę w trybie *legacy*, będziecie mieć 4 dodatkowe karty w talii. Odłóżcie je do pudełka – nie są używane w trybie nieskończonym.

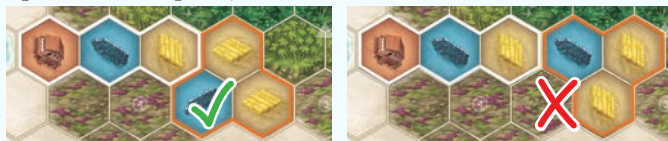
- Połóż na środku stołu następujące **znaczniki**: 12 złotych, 12 brązowych, 12 niebieskich i 16 zielonych.

PRZEBIEG GRY

Każda rozgrywka składa się z serii rund. W każdej rundzie odwracacie **wierzchnią kartę** z zakrytej talii i umieszczacie ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Każdy gracz bierze przedstawiony na danej karcie kafelek i umieszcza go na swojej planszy wyspy. Wszyscy gracze umieszczają swój kafelek w tym samym czasie. W trakcie i na końcu każdej rozgrywki zdobędziecie za swoje kafelki punkty, które zaznacza się na torze punktacji.

ZASADY UMIESZCZANIA

- Kiedy gracz umieszcza na swojej planszy wyspy **pierwszy kafelek**, musi to zrobić tak, aby zakrywał **przynajmniej 1 pole plaży**.
- Wszystkie pozostałe kafelki muszą zostać umieszczone w taki sposób, aby przynajmniej jednym bokiem **sąsiadowały z pasującym symbolem** – dom obok domu, uprawa obok uprawy itd.



- Kafelki wolno umieszczać **tylko na polach plaży, wrzosów i palm**.



- **Nie wolno** umieszczać kafelków na **polach lasu deszczowego**.



- **Nie wolno umieścić kafelka na umieszczonych wcześniej kafelkach.**
- Kiedy kafelek zostanie umieszczony, **nie wolno go już przesunąć.**




Pasowanie: Jeśli gracz **nie może lub nie chce** umieścić kafelka, może spasować. Ogłasza to na głos i kładzie zakryty kafelek przed sobą. Następnie musi przesunąć żeton punktacji **o jedno pole do tyłu na torze punktacji**. Innymi słowy – traci 1 punkt.

Ważne: Jeśli żeton punktacji znajduje się na polu 0, nie można spasować. W takim przypadku, jeśli gracz nie chce lub nie może umieścić kafelka, musi zakończyć swój udział w danej rozgrywce. Nie może umieszczać już żadnych kolejnych kafelków.

Zakończenie udziału w rozgrywce: Po tym, jak zostanie odwrócona karta, każdy gracz może zdecydować, że chce zakończyć **swój** udział w danej rozgrywce, i ogłosić to na głos. W takim przypadku gracz **nie traci żadnych punktów** na torze punktacji. Punkt traci się tylko w sytuacji, gdy gracz spasuje, ale nie kończy swojego udziału w rozgrywce.

GOSPODARSTWO/WIOSKA/ FORTYFIKACJA

Staraj się umieszczać kafelki tak, aby tworzyły **grupy** sąsiadujących ze sobą **5 lub więcej identycznych symboli**:

- ▶ Gospodarstwo = 5 lub więcej symboli uprawy 
- ▶ Wioska = 5 lub więcej symboli domu 
- ▶ Fortyfikacja = 5 lub więcej symboli muru 

Kiedy gracz umieści kafelek i stworzy przy tym gospodarstwo, wioskę lub fortyfikację, natychmiast zdobywa **3 punkty** i przesuwa odpowiednio swój znacznik punktacji. Następnie umieszcza znacznik we właściwym kolorze (gospodarstwo = żółty, wioska = brązowy, fortyfikacja = niebieski) na danej grupie symboli, aby zaznaczyć, że otrzymał już za nią punkty.



Jeśli grupa, za którą gracz otrzymał już punkty, zostanie później powiększona o kolejne symbole tego samego rodzaju, pozostaje pojedynczą grupą – również w sytuacji, gdy osiągnie (lub przekroczy) łączny rozmiar dwóch grup (10 lub więcej symboli tego samego rodzaju). Gracz nie otrzyma za to dodatkowych punktów i nie umieści kolejnego znacznika.

Jeśli dwie osobne grupy symboli (za które gracz otrzymał już punkty i na których umieścił znaczniki) zostaną później połączone i staną się jedną dużą grupą, nic się nie dzieje. Zdobyte wcześniej punkty nie zostają odjęte.

Uwaga: Liczba gospodarstw, wiosek i fortyfikacji nie jest ograniczona liczbą znaczników. Jeśli ich zabraknie, możecie użyć zamienników (np. monet, guzików), aby zaznaczyć, że gracz zdobył punkty za daną grupę.

DROGA OD TOTEMÓW DO MORZA

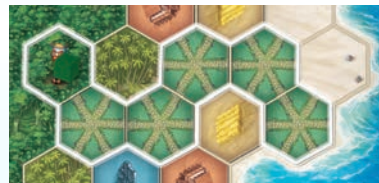
Przy krawędziach lasu deszczowego znajdują się 4 totemy. Wybudowanie **drog** od totemów do morza zapewnia punkty.

W tym celu gracz musi stworzyć **nieprzerwaną linię sąsiadujących ze sobą symboli ścieżki** łączących totem z morzem. **Droga** musi łączyć symbol ścieżki sąsiadujący z totemem z symbolem ścieżki zakrywającym pole plaży. Samo pole lasu deszczowego z totemem nie może zostać zakryte.

Kiedy gracz umieści kafelek i stworzy przy tym drogę od totemu do morza, natychmiast zdobywa **5 punktów**. Dla każdego totemu można zdobyć punkty tylko za jedną drogę. Następnie gracz umieszcza **zielony znacznik** na danym totemie, aby zaznaczyć, że otrzymał już za niego punkty.



Droga od totemu do morza **nie musi być linią prostą**.



Droga może się **rozgałęziać** i łączyć więcej niż jeden totem z morzem. W takiej sytuacji gracz zdobywa 5 punktów za **każdy** totem.







KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrywka kończy się w momencie, gdy **wszyscy** gracze **zakończą swój udział** w niej. Jeśli tak się nie stanie, rozgrywka kończy się **po odwróceniu ostatniej karty** i umieszczeniu pokazanego na niej kafelka.

Następnie każdy gracz podlicza swoje punkty i zaznacza je na torze punktacji. Gracz z **największą grupą sąsiadujących ze sobą symboli** danego rodzaju zdobywa **5 punktów**.

W przypadku **remisu** każdy z remisujących graczy otrzymuje po 5 punktów.

- ▶  Największe gospodarstwo: +5 punktów
- ▶  Największa wioska: +5 punktów
- ▶  Największa fortyfikacja: +5 punktów
- ▶  Największa sieć ścieżek: +5 punktów

Na końcu gry gracze **tracą 1 punkt** za każde **pole plaży** widoczne na ich planszach.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

Ważne: Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobędzie **taką samą łączną liczbę punktów** na koniec rozgrywki, zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który ma **najmniej pustych pól w najwyższym rzędzie** (pod górami) swojej planszy wyspy. Jeśli liczba pustych pól w pierwszym rzędzie jest taka sama, należy porównać drugi rząd itd.



Przykład końcowej punktacji: Podczas gry Piotr stworzył 2 wioski, 2 gospodarstwa i 1 fortyfikację. Za każdą grupę zdobył 3 punkty (= 15 punktów). Wybudował również drogi łączące 4 totemy z morzem, co zapewniło mu kolejne 5 punktów za każdą drogę (= 20 punktów). Jeden raz spasował, przez co stracił 1 punkt. Na końcu gry zdobywa kolejne 10 punktów za posiadanie największej wioski (złożonej z 7 domów) i największego gospodarstwa (złożonego z 7 upraw). Punkty za największą fortyfikację i największą sieć ścieżek zdobyli inni gracze. Piotr traci jeszcze 3 punkty za 3 widoczne plaże. Doliczając 10 początkowych punktów, jego końcowy wynik to 51.

Autor i wydawca dziękują wszystkim, którzy wzięli udział w tworzeniu i doskonaleniu gry *Moja wyspa*. Reiner Knizia w szczególności dziękuje Sebastianowi Bleasdale'owi i Simonowi Kane'owi za liczne dyskusje na temat rozwoju tego projektu.



Autor gry, Reiner Knizia, mieszka w Monachium w Niemczech. Posiada doktorat z matematyki i wydał liczne gry zarówno w Niemczech, jak i poza nimi. Jego największym osiągnięciem, nie licząc czterokrotnego zdobycia Deutscher Spielpreis (niemiecka Gra roku), było wygranie w 2008 r. prestiżowej nagrody Spiel des Jahres za grę *Keltis*, wydaną przez wydawnictwo Kosmos.

Autor specjalizuje się w grach łączących proste zasady oraz mnogość strategii. Po wielkim sukcesie gry *Moje miasto*, która była nominowana do nagrody Spiel des Jahres w 2020 r., ponownie zaskakuje graczy pomysłowością i kreatywnością w swojej drugiej grze *legacy*.

Redakcja: Wolfgang Lüdtkke, Michael Sieber-Baskal

Korekta: Peter Neugebauer, Sebastian Wenzlaff

Ilustracje: Michael Menzel

Opracowanie graficzne: Fiore GmbH

Rozwój techniczny produktu: Monika Schall

Kierownik produkcji: Alicia Kaufmann

Tłumaczenie i skład: Aleksandra Misztal-Mars

Korekta wersji polskiej: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk

Wersja polska: Galakta

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, Niemcy

Art.-Nr. 682224

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Chinach.



GALAKTA
ul. Lagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

www.galakta.pl