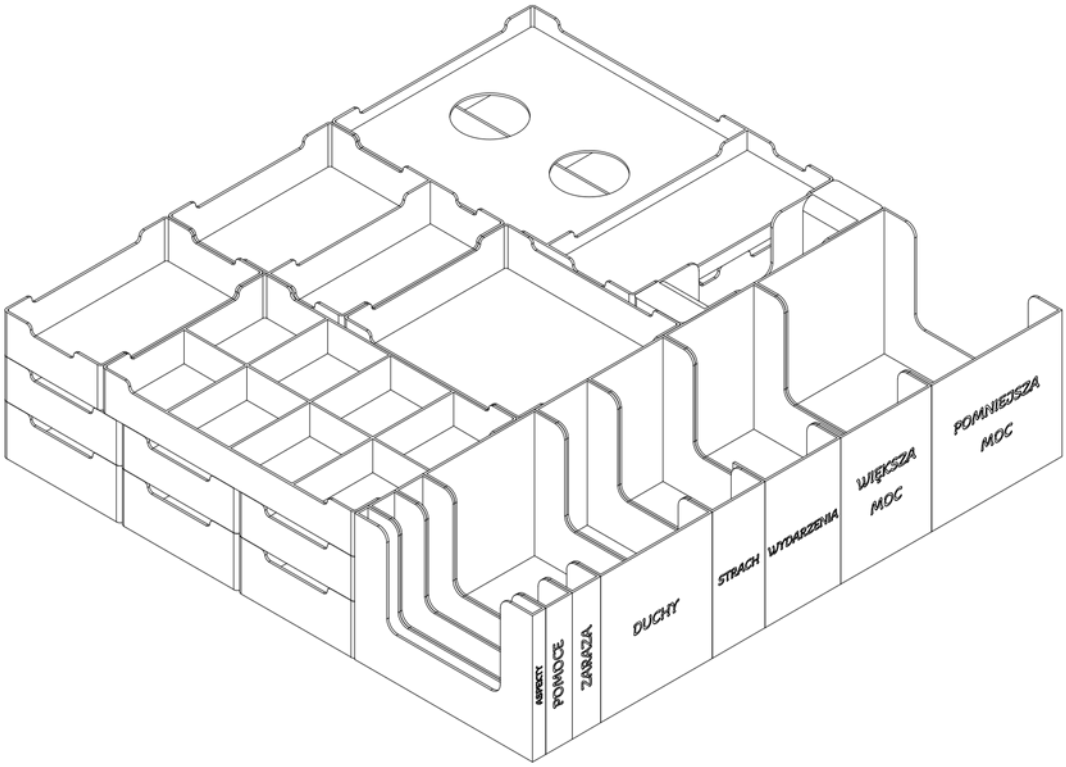
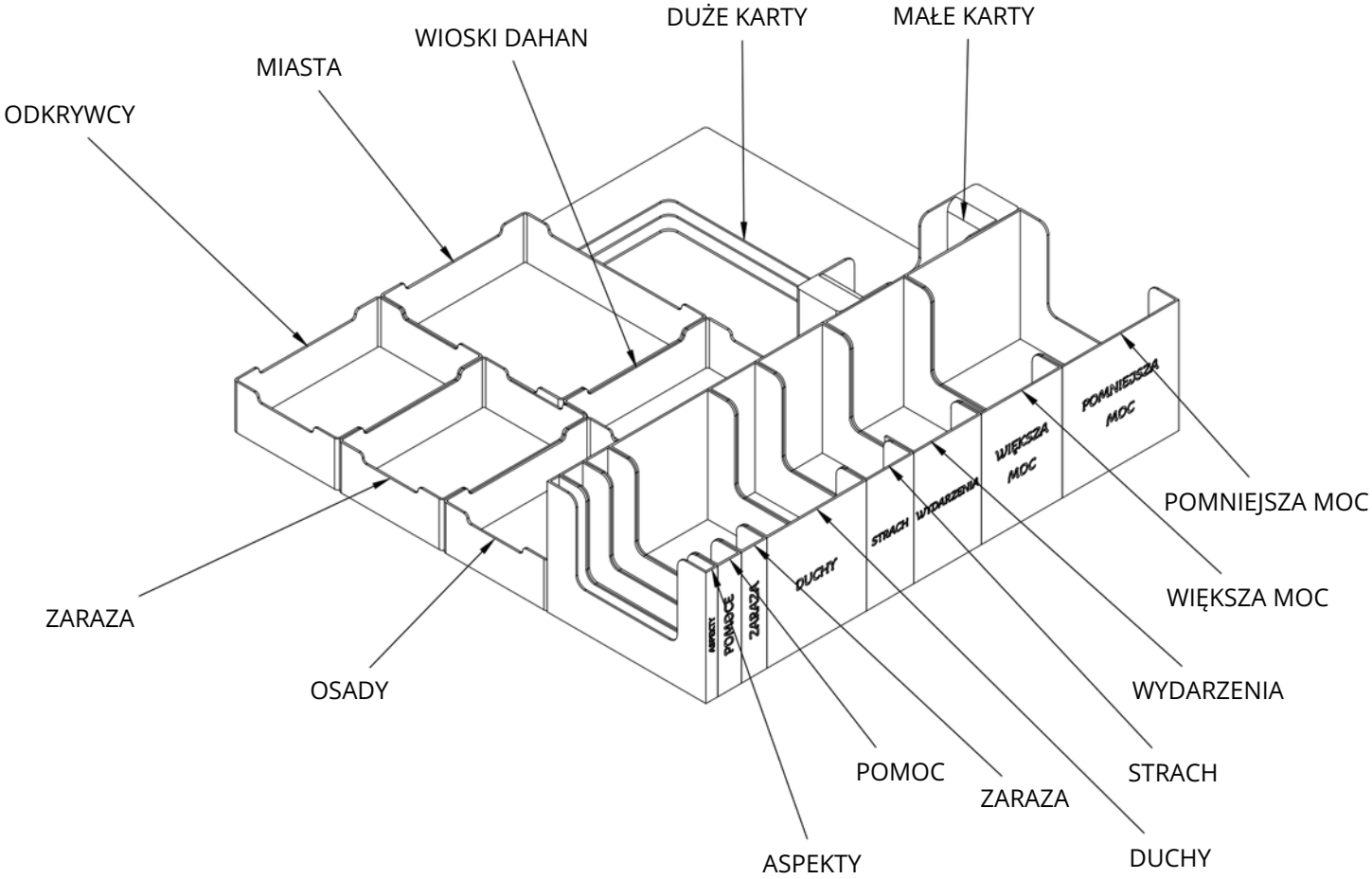
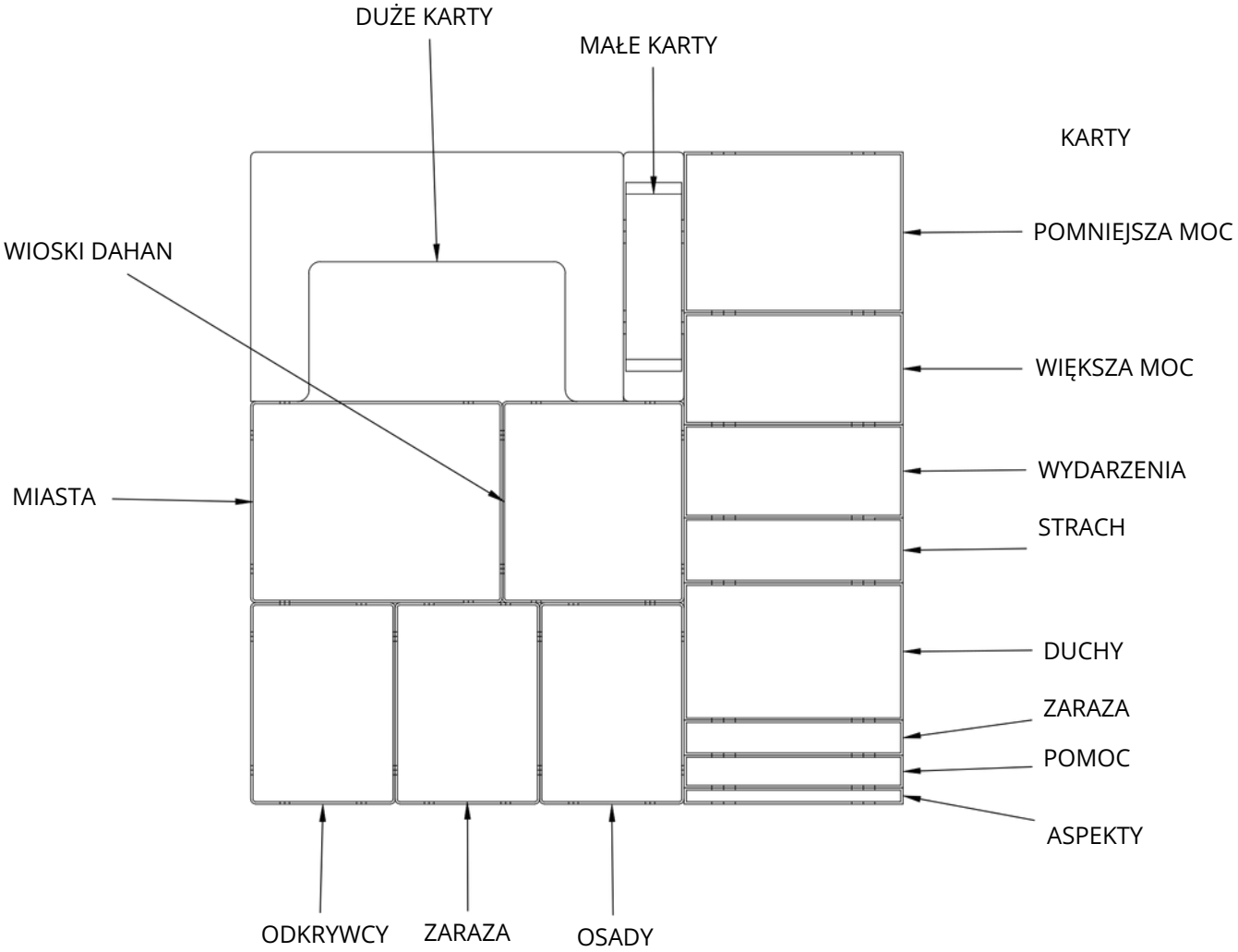
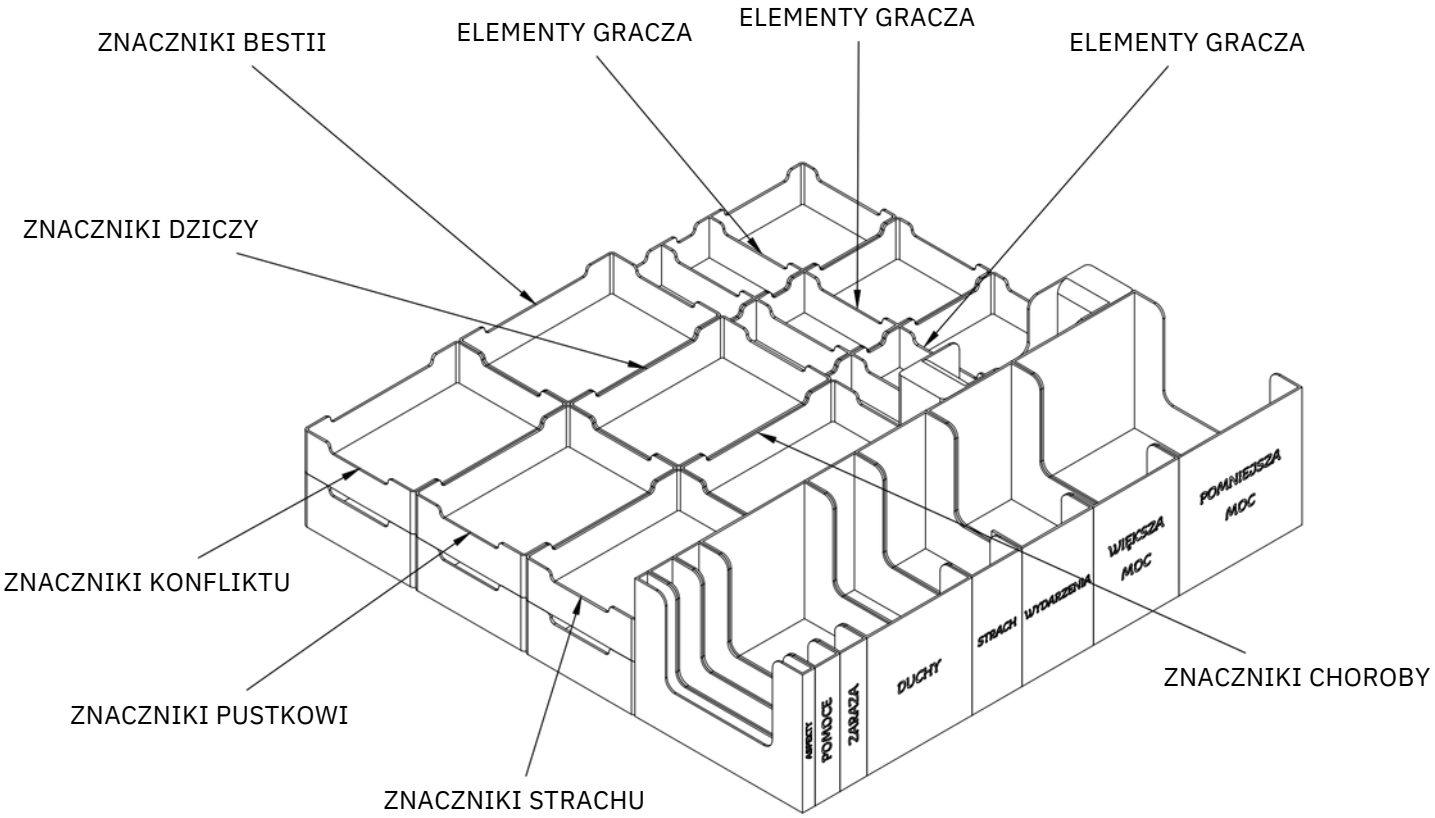
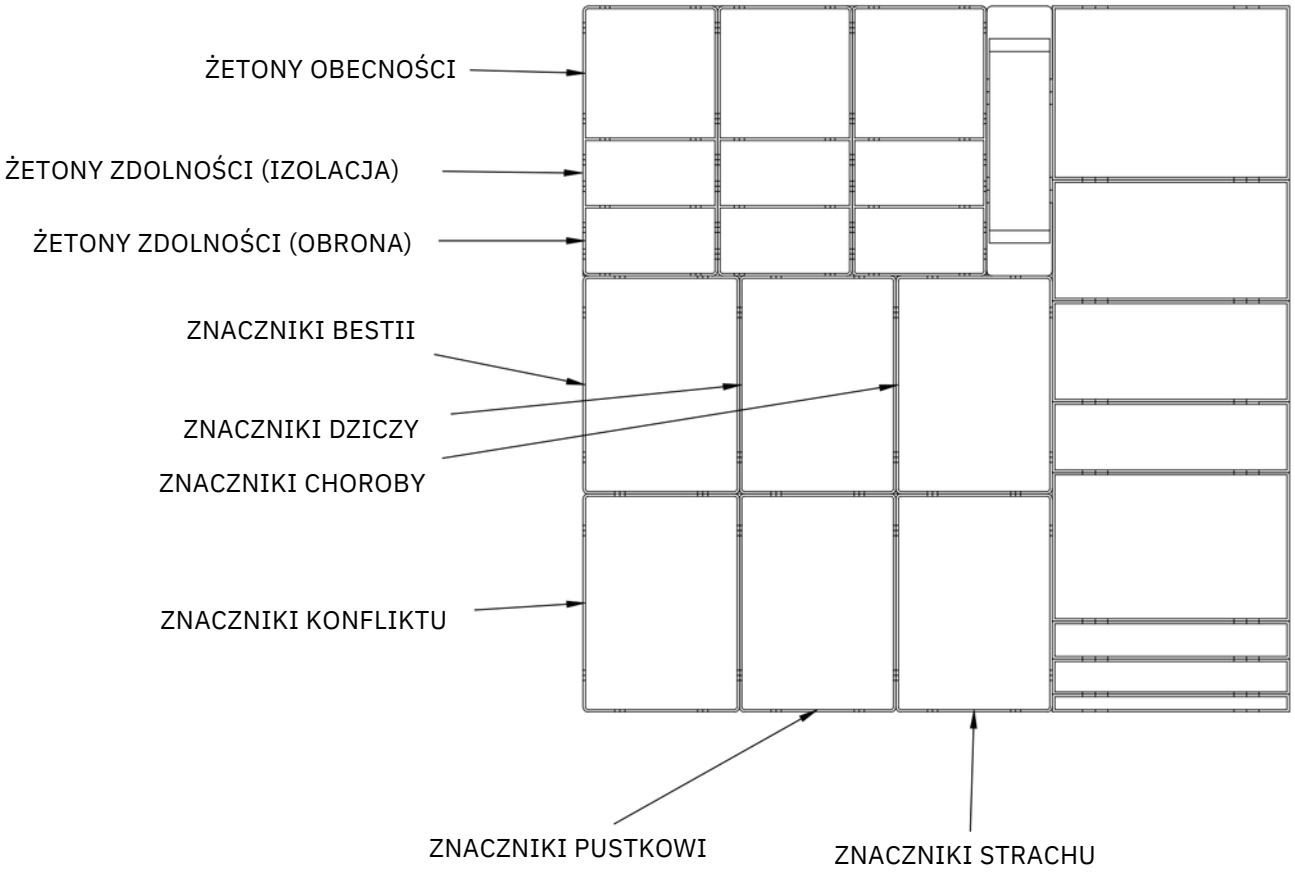
SPIRIT ISLAND
INSTRUKCJA

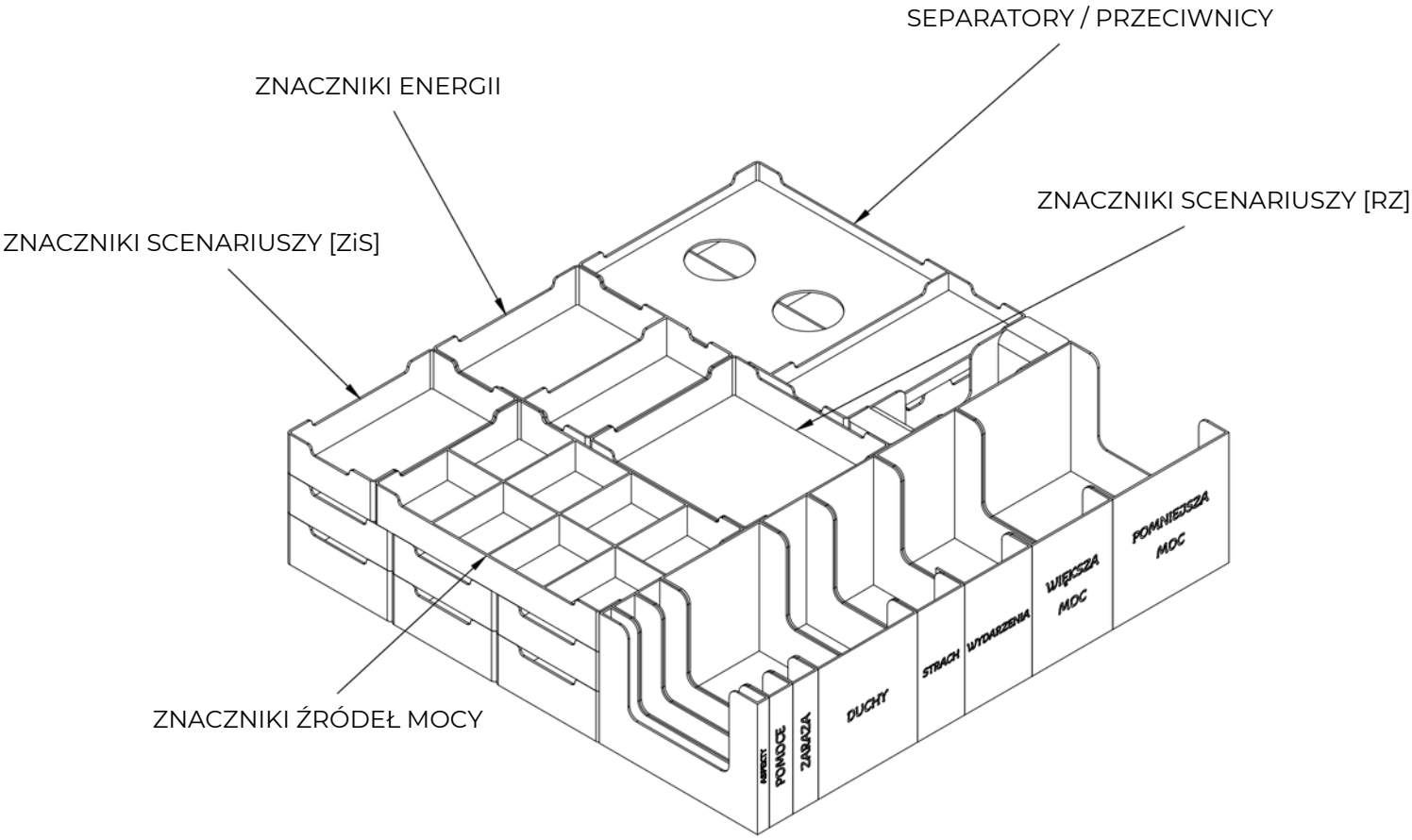

ARTEFAKT
POMOCE
ZAGADKA
DUCHY
STRACH
WYDARZENIA
WIĘKSZA MOC
POMNIEJSZA MOC

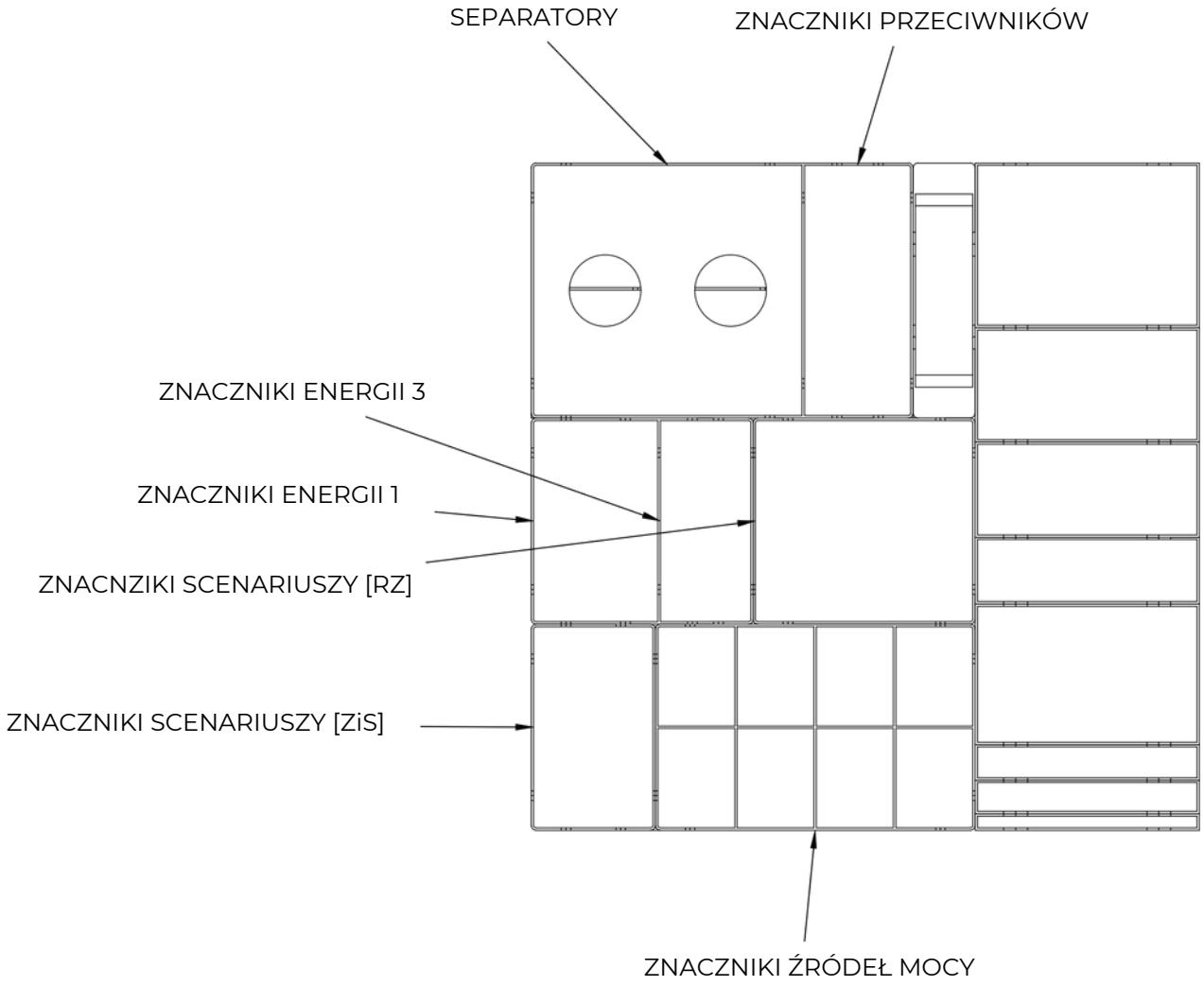

DUŻE KARTY
MAŁE KARTY
WIOSKI DAHAN
MIASTA
ODKRYWCY
POMNIEJSZA MOC
WIĘKSZA MOC
WYDARZENIA
STRACH
DUCHY
ZARAZA
POMOC
ASPEKTY
ZARAZA
OSADY
POMNIEJSZA MOC
WIĘKSZA MOC
WYDARZENIA
STRACH
DUCHY
ZARAZA
POMOC
ASPEKTY


DUŻE KARTY
MAŁE KARTY
KARTY
WIOSKI DAHAN
MIASTA
POMNIEJSZA MOC
WIĘKSZA MOC
WYDARZENIA
STRACH
DUCHY
ZARAZA
POMOC
ASPEKTY
ODKRYWCY
ZARAZA
OSADY


ZNACZNIKI BESTII
ELEMENTY GRACZA
ELEMENTY GRACZA
ELEMENTY GRACZA
ZNACZNIKI DZICZY
ZNACZNIKI KONFLIKTU
ZNACZNIKI PUSTKOWI
ZNACZNIKI STRACHU
ZNACZNIKI CHOROBY
NIEMOCY
POMOCE
ZARAZA
DUCHY
STRACH
WYDARZENIA
WIĘKSZA MOC
POMNIEJSZA MOC


ŻETONY OBECNOŚCI
ŻETONY ZDOLNOŚCI (IZOLACJA)
ŻETONY ZDOLNOŚCI (OBRONA)
ZNACZNIKI BESTII
ZNACZNIKI DZICZY
ZNACZNIKI CHOROBY
ZNACZNIKI KONFLIKTU
ZNACZNIKI PUSTKOWI
ZNACZNIKI STRACHU


SEPARATORY / PRZECIWNICY
ZNACZNIKI ENERGII
ZNACZNIKI SCENARIUSZY [RZ]
ZNACZNIKI SCENARIUSZY [ZiS]
ZNACZNIKI ŹRÓDEŁ MOCY
NIEPRZYJ
POMOCE
ZAGRAŻA
DUCHY
STRACH
WYDARZENIA
WIĘKSZA MOC
POMNIEJSZA MOC


SEPARATORY
ZNACZNIKI PRZECIWNIKÓW
ZNACZNIKI ENERGII 3
ZNACZNIKI ENERGII 1
ZNACNZIKI SCENARIUSZY [RZ]
ZNACZNIKI SCENARIUSZY [ZiS]
ZNACZNIKI ŹRÓDEŁ MOCY