

**A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.**



Kapd el az árulókat,  
mielőtt ők kapnak el Téged!

**SAVANA**

10 éves kortól | 3 - 8 játékos | Titkos szerepes partijáték | 20 perc

 reflexshop

# A DOBOZ TARTALMA



8 szerepkártya



6 kalózkártya



2 lázadókarolya



42 zsákmánykártya



20 „+1-es” kártya



12 „-2-es” kártya



10 „0-s” kártya



34 akciókártya



22 Pálló



3 Nem kár érte



3 Zsebeket kiüríteni



3 Kémlelő



3 Csodás fogás

# A JÁTÉK CÉLJA

*Ma megfizetnek mindenért!*

*Lázadók maréknyi bandája fondorlatosan kiberította a legénység kincsesládáját, hogy a kincset ne lehessen „igazságosan” elosztani! A kalózok persze mindenre készek, hogy megkaparintsák jussukat, ezért megpróbálják feltölteni a ládát – miközben a lázadók folyamatosan akadályozzák őket, és káoszt szítanak a fedélzeten: zendülés szelei fújnak...*

A játék elején mindenki kap egy titkos szerepet: kalóz lesz, vagy lázadó. Ezután a kalózoknak kincseket kell pakolniuk a legénység ládjába, míg a lázadók szabotálják a munkájukat!

A kalózok nyernek, ha sikerül kellőképpen feltölteniük a ládát, vagy ha minden lázadót a tengerbe dobnak. A lázadók nyernek, ha a legénységnek nem sikerül elég kincset összegyűjtenie, vagy ha elegendő kalóz pottyan a tengerbe.



## A DOBOZ TARTALMA

### 8 szerepkártya



6 kalózkártya



2 lázadó-kártya

### 42 zsákmánykártya



20 „+1-es” kártya



12 „-2-es” kártya



10 „0-s” kártya

### 34 akciókártya



22 Palló



3 Nem kár érte



3 Zsebkést kiüríteni



3 Kémlelő



3 Csodás fogás

## A JÁTÉK CÉLJA

Ma megfizetnek mindenért!

Lázadók maréknyi bandája fondorlatosan kiborította a legénység kincsesládáját, hogy a kincset ne lehessen „igazságosan” elosztani! A kalózok persze mindenre készek, hogy megkaparintsák jussukat, ezért megpróbálják feltölteni a ládát – miközben a lázadók folyamatosan akadályozzák őket, és kóoszt szitanak a fedélzeten: zendülés szelei fűjnek...

A játék elején mindenki kap egy titkos szerepet: kalóz lesz, vagy lázadó. Ezután a kalózoknak kincseket kell pakolniuk a legénység ládájába, míg a lázadók szabotálják a munkájukat!

A kalózok nyernek, ha sikerül kellőképpen feltölteniük a ládát, vagy ha minden lázadót a tengerbe dobnak. A lázadók nyernek, ha a legénységnek nem sikerül elég kincset összegyűjtenie, vagy ha elegendő kalóz pottyan a tengerbe.



# ELŐKÉSZÜLETEK

Ebben a játékban vagy **kalózok** leszte, akiknek a célja minél jobban feltölteni a kincsesládát, vagy **lázadók**, akik szabotálják a kincsgyűjtő akciót!

A játékosok száma szerint készítsd elő a szerepkártyákat és a pallókat. A maradék szerepkártyát és pallót tedd vissza a játék dobozába; nem lesz rájuk szükségetek a játék során.

Játékosok  
száma



3

2

1

12

4

3

1

14

5

4

1

16

6

4

2

18

7

5

2

20

8

6

2

22

Keverd meg a szerepkártyákat, és ossz mindenkinek egyet-egyét képpel lefelé. Minden játékos nézze meg, hogy melyik csapathoz tartozik. A szerepét senki se árulja el!

Keverd össze a zsákmánykártyákat és az akciókártyákat. A belőlük alkotott pakliból ossz mindenkinek 3-3 lapot, majd a maradék paklit tedd képpel lefelé egy mindenki számára elérhető helyre: ez lesz a húzópakli. A húzópakli mellett maradjon hely két másik paklinak is: az egyik fogja képviselni a kalózok kincsesládáját, ahová a kincsek kerülnek, míg a másikban az eldobott kártyákat gyűjtitek. A dobópakli legyen jól elkülönítve a húzópaklitól és a kincsesládától.

Ezután készen álltok vitorlát bontani!

# A JÁTÉK MENETE

A leginkább szószátyár játékos kezdi a játékot. Saját körében az alábbi két akció egyikét kell végrehajtania: letesz egy zsákmányt, vagy felhasznál egy akciókártyát.

• **Tegyél egy zsákmányt képpel lefelé a kincsesládába, majd hangosan jelentsd be a lerakott kincs értékét!** (Megjegyzés: a kincsesláda paklijába tilos akciókártyát helyezni.) A játékos szabadon lódíthat a kártyája értékével kapcsolatban, hogy ködösítsen valódi szerepét illetően. A zsákmánykártyáknak 3 típusa van:



**+1-es kártya:** 1-gyel növeli a láda értékét.



**0-s kártya:** nem változtatja meg a láda értékét.



**-2-es kártya:** 2-vel csökkenti a láda értékét.



# ELŐKÉSZÜLETEK

Ebben a játékban vagy **kalózok** lesztek, akiknek a célja minél jobban feltölteni a kincsesládát, vagy **lázadók**, akik szabotálják a kincsgyűjtő akciót!

A játékosok száma szerint készítsd elő a szerepkártyákat és a pallókat. A maradék szerepkártyát és pallót tedd vissza a játék dobozába; nem lesz rájuk szükségetek a játék során.

Játékosok száma



3	2	1	12
4	3	1	14
5	4	1	16
6	4	2	18
7	5	2	20
8	6	2	22

Keverd meg a szerepkártyákat, és ossz mindenkinek egyet-egyet képpel lefelé. Minden játékos nézze meg, hogy melyik csapathoz tartozik. A szerepét senki se árulja el!

Keverd össze a zsákmánykártyákat és az akciókártyákat. A belőlük alkotott pakliból ossz mindenkinek 3-3 lapot, majd a maradék paklit tedd képpel lefelé egy mindenki számára elérhető helyre: ez lesz a húzópakli. A húzópakli mellett maradjon hely két másik paklinak is: az egyik fogja képviselni a kalózok kincsesládáját, ahová a kincsek kerülnek, míg a másikban az eldobott kártyákat gyűjtitek. A dobópakli legyen jól elkülönítve a húzópaklitól és a kincsesládától.

Ezután készen álltok vitorlát bontani!

# A JÁTÉK MENETE

A leginkább szószátyár játékos kezdi a játékot. Saját körében az alábbi két akció egyikét kell végrehajtania: letesz egy zsákmányt, vagy felhasznál egy akciókártyát.

• **Tegyél egy zsákmányt képpel lefelé a kincsesládába, majd hangosan jelentsd be a lerakott kincs értékét!** (Megjegyzés: a kincsesláda paklijába tilos akciókártyát helyezni.) A játékos szabadon lódíthat a kártyája értékével kapcsolatban, hogy kódósítsen valódi szerepét illetően. A zsákmánykártyáknak 3 típusa van:



+1-es kártya: 1-gyel növeli a láda értékét.



0-s kártya: nem változtatja meg a láda értékét.



-2-es kártya: 2-vel csökkenti a láda értékét.



• **Használd fel egy akciókártyát!** Fedd fel mindenki előtt a kártyát, majd hajtsd végre a hatását. Miután a kártya kifejtette hatását, képpel lefelé tedd a dobópakliba. Az akciókártyáknak 5 típusa van:



**Palló:** Tedd a pallót egy másik játékos elé (saját magad elé nem teheted). Ha bárki előtt összegyűlik 3 palló, akkor sajnos a tengerben köt ki: fel kell fednie szerepét, majd képpel lefelé a dobópakliba kell tennie kézben tartott lapjait és az előtte lévő 3 pallókártyát is. Bár a hajóból (és a játékból) kiesett, még beszélhet a többiekhez és tanácsot adhat nekik, hogy győzelemre segítse saját csapatát (de a többiek kártyáit nem nézheti meg).



**Nem kár érte:** Tedd át a kincsesláda legfelső két kártyáját képpel lefelé a dobópakliba anélkül, hogy megnéznéd őket.



**Kémlelő:** Képpel lefelé vedd el a kincsesláda legfelső 3 lapját (ha kevesebb mint 3 kártya van a ládában, akkor mindet), keverd meg, majd nézd meg őket (másoknak ne mutasd meg)! Miután megnézted őket, kedved szerinti sorrendben rakd vissza őket a kincsesláda tetejére.



**Csodás fogás:** Húzz 3 kártyát a húzópakliból a kezedbe, majd képpel lefelé tegyél 2-t a kezedből a húzópaklira, tetszés szerinti sorrendben.



**Zsebeket kiüríteni:** Válassz ki egy másik játékost! Azonnal el kell dobnia a kézben tartott lapjait (képpel lefelé) a dobópakliba, majd húznia kell 3 új kártyát.

A köröd végén húzz egy új kártyát (kivéve, ha a Csodás fogás akciókártyát játszottad ki). A köröd végén mindig 3 kártyának kell lennie a kezedben! Ezután a tőled balra ülő játékos köre következik.



# A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, ha az alábbi feltételek bármelyike teljesül:

**1** A köre elején egy kalóz bejelenti, hogy szerinte a kincsesládában elég kincs van már. Ebben az esetben a játékos **felfedi a szerepét**, és felfordítja a kincsesláda összes kártyáját is. Összeszámolja a kincs értékét, majd összehasonlítja a táblázattal. **(Megjegyzés:** ezt az akciót lázadó nem hajthatja végre).

- Ha a ládában lévő lapok értéke **legalább akkora**, mint a táblázatban látható érték, akkor **a kalózok győznek**.

- Ha a láda összértéke **kisebb**, mint a táblázatban látható érték, **a lázadók győznek**.

Játékosok száma	Láda célértéke
3	5
4	8
5	11
6	6
7	9
8	12

**2** Minden lázadót a tengerbe dobtak. **A kalózok győznek**.

**3** A kalózok már nincsenek túlerőben: a lázadó játékosok száma megegyezik a kalóz játékosok számával a hajón. **A lázadók győznek**.

**4** Elfogynak a lapok a húzópakliból. **A lázadók győznek**.



• **Használd fel egy akciókártyát!** Fedd fel mindenki előtt a kártyát, majd **hajtsd végre a hatását.** Miután a kártya kifejtette hatását, képpel lefelé tedd a **dobópakliba.** Az akciókártyáknak 5 típusa van:



**Palló:** Tedd a pallót egy másik játékos elé (saját magad elé nem teheted). Ha bárki előtt összegyűlik 3 palló, akkor sajnos a tengerben köt ki: fel kell fednie szerepét, majd képpel lefelé a dobópakliba kell tennie közben tartott lapjait és az előtte lévő 3 pallókártyát is. Bár a hajóból (és a játékból) kiesett, még beszélhet a többiekhez és tanácsot adhat nekik, hogy győzelemre segítsé saját csapatát (de a többiek kártyáit nem nézheti meg).



**Nem kár érte:** Tedd át a kincsosláda legfelső két kártyáját képpel lefelé a dobópakliba **anélkül, hogy megnéznéd őket.**



**Kémszelő:** Képpel lefelé vedd el a kincsosláda legfelső 3 lapját (ha kevesebb mint 3 kártya van a ládában, akkor mindet), **keverd meg, majd nézd meg őket (másoknak ne mutasd meg)!** Miután megnézted őket, kedved szerinti sorrendben rakd vissza őket a kincsosláda tetejére.



**Csodás fogás:** Húzz 3 kártyát a húzópakliból a kezedbe, majd képpel lefelé tegyél 2-t a kezedből a húzópaklira, tetszés szerinti sorrendben.



**Zsebeket kiüríteni:** Válassz ki egy másik játékos! Azonnal el kell dobni a kézben tartott lapjait (képpel lefelé) a dobópakliba, majd húznia kell 3 új kártyát.

A köröd végén húzz egy új kártyát (kivéve, ha a *Csodás fogás* akciókártyát játszottad ki). A köröd végén mindig 3 kártyának kell lennie a kezdedben! Ezután a tőled balra ülő játékos köre következik.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, ha az alábbi feltételek bármelyike teljesül:



A kör elején egy kalóz bejelenti, hogy szerinte a kincsosládaiban elég kincs van már. Ebben az esetben a játékos **felfedi a szerepét**, és felfordítja a kincsosláda összes kártyáját is. Összeszámolja a kincs értékét, majd összehasonlítja a táblázattal. **(Megjegyzés:** ezt az akciót lázadó nem hajthatja végre).

• Ha a ládában lévő lapok **értéke legalább akkora**, mint a táblázatban látható érték, akkor **a kalózok győznek.**

• Ha a láda **összértéke kisebb**, mint a táblázatban látható érték, **a lázadók győznek.**



Minden lázadót a tengerbe dobtak. **A kalózok győznek.**



A kalózok már **nincsenek túlerőben:** a lázadó játékosok száma megegyezik a kalóz játékosok számával a hajón. **A lázadók győznek.**



Elfogytak a lapok a húzópakliból. **A lázadók győznek.**



# HÁROM HASZNOS TANÁCS



Folyamatosan beszéljétek, vonjátok kérdőre egymást és osszatok meg (igaz vagy hamis) információkat. Működjétek együtt más játékosokkal, és csak az alkalmas pillanatban áruljátok el őket! Nagyon fontos rendszeresen **faggatni másokat, hogy milyen kártyák vannak a kezükben**, hogy a lázadók belekeveredjenek a hazugságaikba, és leleplezzék magukat. Aki pedig félrebeszél, vagy nem hajlandó válaszolni, szintén roppant gyanússá válhat... **(Emlékeztető: a kézben lévő kártyákat tilos megmutatni egymásnak!)**



Dolgozz össze más játékosokkal, hogy az akciókártyáitokat a lehető legjobb stratégia mentén tudjátok koordinálni, mert ennek sorsfordító hatása lehet a játékra! Azonban vigyázz; jobb, ha a **Kémlelő** kártyáidat titokban tartod, hogy akkor tudd felhasználni, amikor a lázadók a legkevésbé számítanak rá!



Egyik-másik játékban bizonyos játékosoknak nagyon eltérő, sőt meglepő lehet a stratégiája és a viselkedése. **Figyelj oda a többiek szavaira és tetteire**, szúrd ki a gyanús jeleket és az ellentmondásokat, mert idővel ezeket egyre nehezebb lesz leleplezni...

Tervező: Jean-Xia Chou  
Játékfejlesztő: Duncan Chauvin  
Gyártásvezető: Romain Chemière  
Illusztrátor: Laura Bazzoni

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. | Tel.: +36 1 / 773 3600  
E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

© 2024 SAVANA SAS  
Minden jog fenntartva.  
[contact@savana-games.com](mailto:contact@savana-games.com)  
[www.savana-games.com](http://www.savana-games.com)

**SAVANA**



reflexshop