

GAMERWRIGHT®

A TILTOTT SZIGET

KALANDOK TENGERÉBE MERÜLVE

2-4 JÁTEKOSNAK | 10 ÉVES KORTÓL

A Tiltott Sziget az Ősök misztikus, rég eltűnt birodalmának félreeső zuga volt. A legenda úgy tartja, hogy az Ősök négy szent kincs segítségével képesek voltak irányítani a Föld elemeit: a tüzet, a levegőt, a vizet és a földet. Mivel ellenséges kézbe kerülve ezek könnyen katasztrofális méretű pusztítást okozhattak volna, az Ősök a kincseket a Tiltott Szigeten tartották, melyet úgy terveztek, hogy elsüllyed, ha betolakodók kísérelnék megszerezni azokat. Birodalmuk rejtélyes összeomlása óta a Tiltott Sziget a feledés homályába merült... mostanáig!

Vajon a te csapatod lesz az első, aki átlépi a sziget határait, megszerzi a kincseket, és ki is jut élve?

TARTALOM

58 kártya, a következő felosztásban:

28 Kincs kártya (piros hátlap)

5 kártya mind a 4 kincshez

3 Emelkedő vízszint

3 Légifúvar

2 Homokzsák

24 Áradás kártya (kék hátlap)

6 Kalandor kártya

24 kétoldalú sziget lapka

6 bábu (kalandorok)

4 kincs szobor:

A Föld Szíve

A Szél Szobra

A Tűz Kristálya

Az Óceán Kelyhe

1 Vízmérce

1 Vízállás-jelző

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

A JÁTÉK CÉLJA

Kalandor csapatoddal együttműködve kell megakadályoznod, hogy a Tiltott Sziget elsüllyedjen, és így elegendő időtök legyen, hogy az összes kincset megszerezzétek! Amint megvannak, el kell jutnotok a *Kalandorok kapujáig*, és helikopterre kell szállnotok a győzelemhez! Azonban, ha a sziget elsüllyed mielőtt teljesítenétek a feladatot, kalandotok kudarccal végződik!

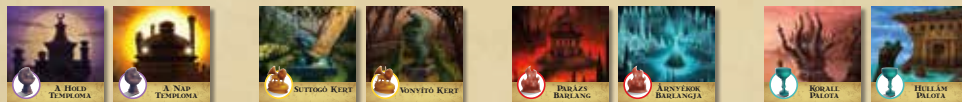
ELŐKÉSZÜLETEK

1. A SZIGET LÉTREHOZÁSA: Keverjétek meg a 24 sziget lapkát, és véletlenszerűen helyezétek el azokat, képpel felfelé (nem a kék-fehér oldalukkal) a következőképpen: először alakítsatok ki egy 4x4-es négyzetet, majd rakjatok plusz 2 lapkát minden, az oldalak közepén lévő két lapka mellé! (**Hagyjatok egy kis helyet a lapkák között!**) Ez lesz a Tiltott Sziget, a játéktér, amelyen a bábuitokkal mozogni fogtok.



2. KINCSEK ELHELYEZÉSE:

Rakjatók a négy kincsszobrot a sziget köré! A kalandorok ezeket próbálják megszerezni a játék során, négy kincs lap eldobásával a megfelelő sziget lapkán. Figyeljétek meg a nyolc lapkát, amelyen kincshez juthattok! Minden kincshez két lapka tartozik, ezt a bal alsó sarkukban lévő szimbólum is jelzi:



A Föld Szíve



A Szél Szobra



A Tűz Kristálya

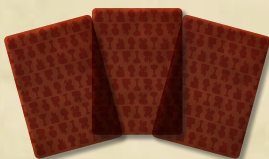


Az Óceán Kelyhe

3. A KÁRTYÁK SZÉTVÁLOGATÁSA: Válogassátok szét az Áradás kártyákat (kék hátlap), a Kincs kártyákat (piros hátlap) és a Kalandor kártyákat!



Áradás pakli

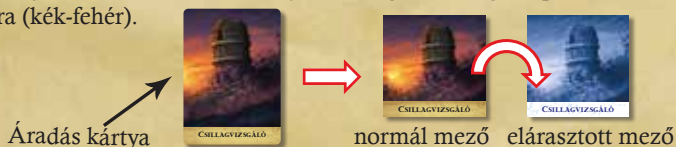


Kincs pakli



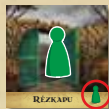
Kalandor kártyák

4. A SZIGET SÜLLYEDNI KEZD: Keverjétek meg az Áradás paklit, és helyezétek a sziget mellé képpel lefelé! Húzzátok fel a felső 6 kártyát (egyesével), és helyezétek azokat képpel felfelé az Áradás pakli mellé! Ez lesz az Áradás kártyák dobópaklija. Minden felhúzott kártyának megfelelő sziget lapkát fordítsatok át az "elárasztott" oldalára (kék-fehér).



5. A KALANDOROK MEGJELENÉSE:

Keverjétek meg a 6 kalandor kártyát, és véletlenszerűen osszatok egyet minden játékosnak! Minden kalandornak különleges képessége van, melyet csak ő tud használni. Mindenki olvassa fel hangosan a kártyán látható szerepét, hogy a többiek is tisztában legyenek vele! A győzelemhez együtt kell működnötök, és minden játékos adottságait ki kell használni!



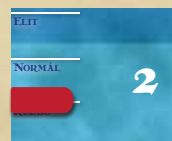
Vegyétek el a kártyátoknak megfelelő színű bábút és rakjátok a neki megfelelő sziget lapkára! (Keressétek az ikont a jobb alsó sarokban!) Rakjátok vissza a nem használt kalandor kártyákat és bábukat a dobozba!

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy valaki elárasztott mezőn kezd.

6. KINCS KÁRTYÁK KIOSZTÁSA: Alaposan keverjétek meg a Kincs paklit, és osszatok minden játékosnak 2 kártyát! **Helyezd a kártyáidat képpel felfelé magad elé, hogy mindenki jól lássa azokat!** Ha bárkinek *Emelkedő vízszint* kártya jutna, adjátok neki egy másik kártyát, és az *Emelkedő vízszint* kártyát keverjétek vissza a Kincs pakliba! Rakjátok a Kincs paklit képpel lefelé a sziget mellé! **Megjegyzés:** A Kincs pakli mellett is hagyjátok helyet egy dobópaklinak!



7. VÍZÁLLÁS BEJELÖLÉSE: Tegyétek a Vízállás-jelzőt a Vízmerce bal oldalán ahhoz a nehézségi szinthez, amivel játszani akartok (például, ha ez az első kooperatív játékok, állítsátok a jelzőt a Kezdő szintre)!



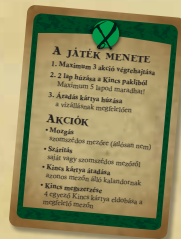
Megjegyzés: A játék során bármikor átnézhetitek a Kincs és Áradás dobópaklit.

A JÁTÉK MENETE

Az a játékos kezd, aki utoljára járt szigeten, majd a tőle balra ülő játékos jön. A játékosok köre három fázisból áll, a következő sorrendben:

1. Legfeljebb 3 akció végrehajtása.
2. Két lap felhúzása a Kincs pakliból.
3. A vízállásnak megfelelő mennyiségű Áradás kártya húzása.

A fázisokat a következő oldalakon részletezzük. Egy rövid összefoglaló minden kalandor kártya hátulján is található.



1. 3 AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA





Minden körben végrehajthatsz legfeljebb 3 akciót (0, 1, 2 vagy 3 akciót). Az a leghatékonyabb, ha a kalandorok megvitatják a legjobb akciólehetőségeket, és tanácsot adnak egymásnak. A következő akciók bármilyen kombinációja választható:

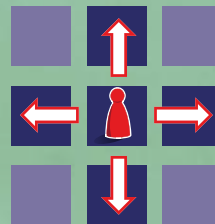
- Mozgás
- Szárítás
- Kincs kártya átadása
- Egy kincs megszerzése

MOZGÁS

1 vagy több akcióért átléphetesz szomszédos mezőkre: felfelé, lefelé, balra vagy jobbra, de átlósan soha. Ráléphetesz elárasztott mezőre is, de soha nem léphetesz egy hiányzó mező helyére (és nem léphetesz át rajta).

Kivételek:



-  A Felfedező átlósan is mozoghat.
-  A Pilóta körönként egyszer 1 akcióért bármelyik mezőre átléphet.
-  A Navigátor akciónként legfeljebb 2 mező távolságba mozgathat más kalandorokat.
-  A Búvár 1 akcióért áthaladhat egy vagy több szomszédos elárasztott és/vagy hiányzó mezőn.



SZÁRÍTÁS

1 vagy több akcióért felszáríthatod a mezőt, amin állsz, vagy egy azzal szomszédos mezőt. Ahhoz, hogy ezt jelezd, fordítsd a sziget lapkát a másik oldalára (színes képpel felfelé)!

Kivételek:

-  A Mérnök egy akcióért 2 mezőt is felszáríthat.
-  A Felfedező átlósan is száríthat.



KINCS KÁRTYA ÁTADÁSA

Egy vagy több Kincs kártyádat átadhatod egy másik, veled egy mezőn álló kalandornak. Minden egyes kártya átadása egy akcióba kerül. Figyelj a kézben tartható lapjaid mennyiségére vonatkozó korlátozásra, erről a "Kézlimit" részben olvashatsz.) **Különleges akciókártyákat nem adhatsz át!**



Kivétel:

 A Futár más mezőn álló játékosoknak is adhat át kártyákat.

EGY KINCS MEGSZERZÉSE

Ha a megfelelő mezők egyikén állsz, egy akcióért, 4 egyező Kincs kártya eldobásával megszerezheted az egyik szobrot:

Eldobott lapok	A kalandor ezen a mezőn áll	Kincsszobor
	 -VAGY- 	
	 -VAGY- 	
	 -VAGY- 	
	 -VAGY- 	

Megjegyzések:

- Amikor megszerzel egy kincset, dobd el a szükséges lapjaid a Kincs dobópakliba, és vedd magad elé a szobrot!
- Megszerezhetsz egy kincset egy elárasztott mezőn állva is.

2. KÉT LAP FELHÚZÁSA A KINCSEK PAKLIBÓL

Az akciók végrehajtása után húzz két kártyát a Kincs pakli tetejéről és tedd azokat a többi kártyád mellé képpel felfelé! A kártyákat egyesével húzd fel, és ha *Emelkedő vízszint* kártyát húzol, ne rakd magad elé, csak hajtsd végre a leírt utasításokat, majd tedd a lapot a Kincs dobópaklira!

KINCSEK KÁRTYÁK

A Kincs pakliban mindenki Kincs kártyából 5-5 példány van. A cél, hogy 4-4 egyforma összegyűjtésével megszerezzék a Tiltott Sziget valamennyi kincsét. A Kincs kártyákat megoszthatjátok egymással a "Kincs kártya átadása" akciót használva.



KÜLÖNLEGES AKCIÓKÁRTYÁK

Kétféle különleges akciókártya van a Kincs pakliban, melyek segítik majd a kalandorokat: Légifuvar (3 db) és Homokzsák (2 db). Ezek felhúzás után a többi lapod közé kerülnek és bármikor kijátszhatod őket, akár egy másik játékos körében is. **A különleges akciókártyák kijátszása nem számít akciónak!** Kijátszás után dobd ezeket a lapokat is a Kincs dobópaklira!



Megjegyzés: Ha a lap eldobására kényszerülsz, előtte még használhatod azt.



EMELKEDŐ VÍZSZINT KÁRTYÁK

3 *Emelkedő vízszint* kártya van a Kincs pakliban. Amikor ilyet húzol, azonnal tedd a következőket!

1. Csúsztasd egy vonással feljebb a Vízállás-jelzőt! Ezentúl ennyi kártyát kell majd húzni a körök végén (már a te körödben is).



2. Keverd meg az Áradás kártyák dobópakliját, és tedd az Áradás húzópakli tetejére! Ez azt jelenti, hogy a korábban felhúzott kártyákat hamarosan újra fel fogjátok húzni!

3. Dobd az *Emelkedő vízszint* kártyát a Kincs dobópaklira!



Megjegyzések:

- Csak az előkészületek során kapsz másik lapot, ha *Emelkedő vízszint* kártyát húzol (játék közben már nem).
- Ha 2 *Emelkedő vízszint* lapot húzol, az Áradás dobópaklit csak egyszer kell megkeverni, de a Vízállás-jelzőt két vonással kell feljebb állítani.
- Ha *Emelkedő vízszint* kártyát húzol, de nincs lap az Áradás dobópakliban, csak a Vízállás-jelzőt kell feljebb csúsztatnod egy vonással.

AMIKOR ELFOGY A KINCS PAKLI

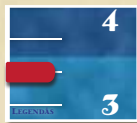
Amint valaki felhúzza a Kincs pakli utolsó lapját, rögtön keverjétek meg a Kincs dobópaklit, és képpel lefelé alkossatok belőle új húzópaklit!

KÉZLIMIT

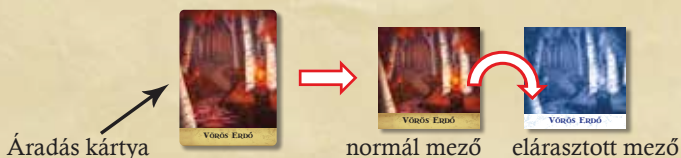
Legfeljebb 5 kártya lehet a kezekben, a Kincs lapokat és Különleges akciókártyákat is beleértve. Ha 6 vagy több kártya lenne a kezekben (például mert lapot húztál, vagy kaptál egy másik kalandortól), azonnal el kell döntened, milyen kártyák eldobásával csökkentened a lapjaid számát 5-re. Ha úgy döntesz, Különleges akciókártyát dobsz el, előtte felhasználhatod a képességét.

3. ÁRADÁS KÁRTYÁK FELHÚZÁSA

A két Kincs kártya felhúzása után a Tiltott Sziget következik. Húzz fel a Vízállásnak megfelelő számú kártyát az Áradás pakliból! (Például, ha a vízszint 3-as, húzz három lapot!) A kártyákat egyesével kell felfedni és végrehajtásuk után az Áradás dobópaklira kell helyezni azokat! Keresd meg a kártyához tartozó sziget lapkát, majd tedd a következőket:



- Ha a megfelelő sziget lapka még nem volt elárasztva, fordítsd át az elárasztott oldalára!



- Ha a megfelelő sziget lapka már el van árasztva, akkor az a helyszín a mélybe süllyed. Távolítsd el a játékból a lapkát és a hozzá tartozó kártyát is!



Megjegyzés: Semmilyen módon nem száríthatsz fel olyan mezőt, amit el kellett távolítani, még Homokzsákkal sem.

AZ ELÁRASZTOTT MEZŐN ÁLLÓ KALANDOROK

Ha egy kalandor olyan sziget lapkán áll, melyet el kell árasztani, akkor a lapka megfordítása után helyezték vissza a kalandor bábút az adott helyre!

Ha egy kalandor olyan sziget lapkán áll, amit el kell távolítani, a kalandornak át kell "úsznia" egy szomszédos mezőre (felfelé, lefelé, balra vagy jobbra), mely még a sziget része - akkor is, ha el van árasztva. Ha nincs szomszédos mező, a kalandor a mélybe süllyed, és elvesztitek a játékot!

Kivételek: A Bűvár, használva a képességét elúszhat a hozzá legközelebb eső mezőre. A Felfedező úszhat átlósan is. A Pilóta bármelyik mezőre "átrepülhet".

HA ELFOGY AZ ÁRADÁS PAKLI

Ha az Áradás pakli elfogyna, azonnal keverd meg az Áradás dobópaklit, és alkoss belőle egy új húzópaklit! Ha még nem húztad fel az összes szükséges Áradás kártyát, a keverés után folytasd a húzást!

A JÁTÉK VÉGE

GYŐZELEM!

A Kalandorok kapujához! Amint megvan mind a négy kincs, a kalandoroknak el kell jutniuk a *Kalandorok kapujához*. Itt egy játékosnak el kell dobnia egy *Légifuvár* kártyát, hogy a csapat győztesen hagyhassa el a Tiltott Szigetet!



Megjegyzés: Akkor is győzhetnek, ha a *Kalandorok kapuja* el van árasztva.

KUDARC

4 módon veszíthettek el a játékot:

1. Mindkét Templom, Barlang, Palota vagy Kert elsüllyed, mielőtt megszereztétek volna a hozzá tartozó kincset.
2. Elsüllyed a *Kalandorok kapuja* nevű mező.
3. Ha egy kalandor olyan mezőn áll, melyet el kell távolítani a játékból, és nem tud szomszédos mezőre úszni.
4. Ha a Vízmeccén eléritek a halálfej szimbólumot.

NEHÉZSÉGI SZINTEK

Nyertetek a Kezdő szinten? Próbáljátok ki, milyen a játék, ha a Normál, Elit vagy Legendás jelölésre állítjátok a Vízállás-jelzőt! De az is másmilyen játékményt nyújt, ha különböző kalandorokból álló csapatot állítotok össze!

NÉHÁNY SZÓ A GYÁRTÓTÓL

Nagy megtiszteltetés, hogy bemutathatjuk a “kooperatív játékok mestere”, Matt Leacock legújabb alkotását. Rengeteg szempontból egyedi ez a játék: a gyönyörű illusztrációktól kezdve az együttműködésen alapuló játékméneten át a szabályok újszerűségéig, nem is beszélve a lapkák és kártyák nyújtotta végtelen lehetőségekről. Ne lepődj meg, ha a szíved hevesebben ver majd - ehhez a játékhoz hozzátartozik az izgalomtól vibráló hangulat!

Matt Leacock játéka

Illusztráció: C.B. Canga



GAMERIGHT®
A végtelen fantázia játéka.
www.gameright.com
©2017 Gameright, Ceaco részlege.
Minden jog fenntartva.

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu