

GAMEWRIGHT®

A TILTOTT SZIGET

KALANDOK TENGEREBE 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 Légifuvar

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



reflexshop

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!

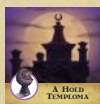
ELŐKÉSZÜLETEK

1. A SZIGET LÉTREHOZÁSA: Keverjétek meg a 24 sziget lapkát, és véletlenszerűen helyezzétek 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 "játéktábla", amelyen a bábuitokkal mozogni fogtok.



2. KINCSEK ELHELYEZÉSE:

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



A Föld Temploma



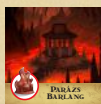
A Nap Temploma



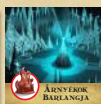
A Szelelő Kője



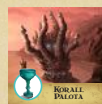
A Víz Kője



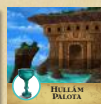
A Tűz Kristálya



Az Óceán Kelyhe



Az Óceán Kelyhe



A Föld Temploma



A Föld Szíve



A Szelelő Szobra



A Tűz Kristálya

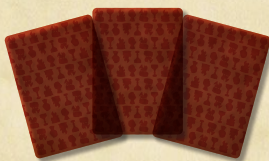


Az Óceán Kelyhe

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



Áradás pakli

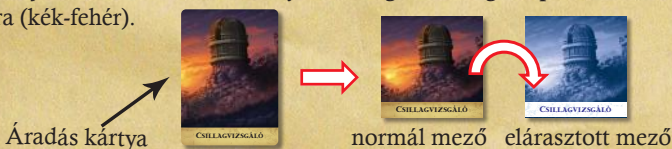


Kincs pakli



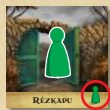
Kalandor kártyák

4. A SZIGET SÜLLYEDNI KEZD: Keverjétek meg az Áradás paklit, és helyezzétek a sziget egyik oldalára, képpel lefelé! Húzzátok fel a felső 6 kártyát (egyesével), és helyezzétek 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!

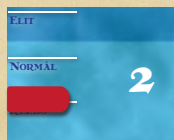


Vegyétek el a kártyátoknak megfelelő színű bábut és rakjátok a neki megfelelő sziget lapkára! (Keressétek az ikont a jobb alsó sarokban!) Rakjátok vissza a nem használt kalandor kártyákat és bábukát a dobozba! **Megjegyzés: Nem befolyásol semmit, ha valaki elárasztott mezőről indul.**

6. KINCSEK KIOSZTÁSA: Alaposan keverjétek meg a Kincs paklit, és minden játékosnak osszatok 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 Vízmérce bal oldalán ahhoz a nehézségi szinthez, amivel játszani akartok (például, ha ez az első kooperatív játékotok, állítsátok a jelölőt a Kezdő szintre)!

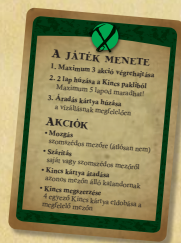


A JÁTÉK MENETE

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

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

MOZGÁS

1 vagy több akciót átléphet szomszédos mezőkre: felfelé, lefelé, balra vagy jobbra, de átlósan soha. Ráléphet elárasztott mezőre is, de soha nem léphet egy hiányzó mező helyére (és nem léphet át rajta).

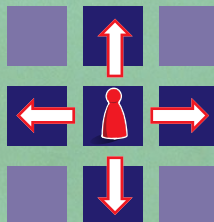
Kivételek:

 A Felfedező átlósan is mozoghat.

 A Pilóta körönként egyszer 1 akciót bármelyik mezőre átléphet.

 A Navigátor akciónként maximum 2 mező távolságba mozgathat más kalandorokat.

 A Búvár 1 akciót áthaladhat egy vagy több szomszédos elárasztott és/vagy hiányzó mezőn.



SZÁRÍTÁS

1 vagy több akciót felszáríthatsz egy saját vagy egy szomszédos mezőt felfelé, lefelé, balra vagy jobbra. Ahhoz, hogy ezt jelezd, fordítsd a sziget lapkát a másik oldalára (színes képpel felfelé)!

Kivételek:

 A Mérnök egy akciót 2 mezőt is felszáríthat.

 A Felfedező átlósan is száríthat.



KINCS KÁRTYA ÁTADÁSA

Egy vagy több Kincs kártyát átadhatod egy másik, veled egy mezőn álló kalandornak. Minden egyes kártya átadása egy akcióba kerül (lásd "Kézlimit" korlátozások). **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 lap	A kalandor ezen a mezőn áll	Kincs-szobor
	-VAGY-	
	-VAGY-	
	-VAGY-	
	-VAGY-	

Megjegyzések:

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

2. KÉT LAP FELHÚZÁSA A KINCS 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 dobópaklira!

KINCS KÁRTYÁK

A Kincs pakli lapjaiból minden kincshez 5-5 tartozik. A cél, hogy 4-4 egyforma összegyűjtésével megszerezzétek 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 kezedbe 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!



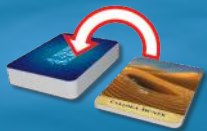
Megjegyzés: Ha a lap eldobására kényszerülsz, előtte még használhatod azt.



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 már elárasztott területek is újra víz alá kerülhetnek.

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

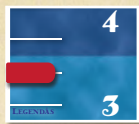
Amint valaki felhúzza a Kincs pakli utolsó lapját, keverjétek meg a Kincs dobópaklit, és képpel lefelé alkossatok belőle új húzópaklit!

KÉZLIMIT

Maximum 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 csökkentet a lapjaid számát. 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 lapját, majd tedd a következőket:



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



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



Megjegyzés: Homokzsákkal sem száríthatsz fel olyan mezőt, amit el kell távolítani a játékból!

AZ ELÁRASZTOTT MEZŐN ÁLLÓ KALANDOROK

Ha egy kalandor olyan sziget lapján áll, melyet el kell árasztani, akkor a lapka megfordítása után helyezzétek vissza a kalandor bábut az adott helyre!

Ha egy kalandor olyan sziget lapján 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 Búvár a legközelebbi mezőre úszhat. A Felfedező úszhat átlósan is. A Pílóta 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 folytatd 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 győzhettek, ha a **Kalandorok kapuja** el van árasztva.

KUDARC

4 módon veszíthetitek el a játékot:

1. Mindkét Templom, Barlang, Palota vagy Kert elsüllyed, mielőtt megszerezteitek 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 Vízmércén 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 akkor is más a játék, ha különböző kalandorokból álló csapatot állítottok 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 játékmenezen 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



GAMERWRIGHT®
A végtelen fantázia játéka.
www.gamewright.com
©2017 Gamewright, Ceaco részlege.
Minden jog fenntartva.



Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu