

## Friedemann Friese: Friday

### Alaptéma

Ebben a játékban Pénteket\* alakítod, aki egy lakatlan szigeten időzik. Amikor azonban a hajótörött Robinson a te partodra vetődik, a békés időszaknak vége. Hogy Robinson újra elhagyhassa a szigetet, elkezdéd tanítgatni, hogyan fejlessze túlélő képességét a sziget veszélyeivel szemben.

Ha Robinson legyőz a játék végére két kalózt, sikeresen elhagyhatja a szigetet, te pedig visszakapod imádott békédet...

\* inspirálója Daniel Defoe: *Robinson Crusoe* című műve

### A játék alapötlete

Ez a játék egy egyszemélyes kaland. A feladatod, hogy Robinsont segítsd a játékban. Két kalózt kell legyőznie anélkül, hogy meghalna, hogy végül elhagyhassa újra a szigetet. A játék elején Robinson bizony nem valami ügyes. Képességeit egy halom harci kártya jelképezi. Robinson aránylag jó egészségnek örvend, sok életponttal kezd, így tudatosan „vesztegetheti” azokat bizonyos veszélyekkel szemben. Használd okosan Robinson életpontjait, és válaszd a megfelelő veszélyeket, hogy Robinsont jó egészségben tartsd.

Két módon segítheted Robinsont. Egyrészt ügyesen legyőzheted a sziget veszélyeit, ezzel további kártyákat szerezve, vagy tudatosan veszíthetsz néhány veszéllyel szemben, amiért Robinson életpontjaival fizetve eltávolíthatod a játékból azokat a harci kártyákat, amelyekre nincs szükséged.

A játék során ennek a két lehetőségnek köszönhetően a harci kártyáid minőségét javítani, mennyiségét pedig növelni fogod, ezáltal pedig segíted Robinsont, hogy újonnan szerzett képességei és tudása révén még komolyabb veszélyeket is legyőzzön. Mindazonáltal az élet a szigeten felemészti Robinson energiáját, ezért arra kényszerül, hogy a harci kártyák paklijához újabb és újabb öregedés kártyákat adjon. Ezek a kártyák csupa kellemetlenséggel járnak, vagyis jobb, ha észben tartod őket, amikor a következő lépést tervezed.

Minden rajtad múlik. Használd okosan Robinson életpontjait, és válaszd ki a megfelelő veszélyeket, hogy Robinson egészséges és erős maradjon a két kalóz elleni küzdelemre.

A játék több nehézségi szinten játszható. Először a legkönnyebb verziót vesszük át (1-es szint). Amint megnyerted ezen a szinten a játékot, megpróbálhatod a többi három szintet is, míg végül le nem győzöd a játékot a negyedik szinten.

A játék tartozékairól és az előkészületekről egy külön kiegészítő magyarázatban olvashatsz.

Amikor már ismered a különböző játéktartozékokat, és végeztél az előkészületekkel, folytathatod a játékszabályok olvasását, hogy többet tudj meg a játékról magáról.

### A játék tartozékai

72 kártya a következő összetételben:

- 3 fázislap (zöld, sárga, piros)
- 59 harci kártya
- 18 Robinson kezdőkártya
- 11 öregedés kártya (8 normál, 3 nehéz)
- 30 veszély-/tudáskártya
- 10 kalózkártya

22 életpont

3 tárolóív



### Harci kártyák

Veszély- és tudáskártyák

Veszély (felül)

A – veszély neve

B – ingyen húzható kártyák száma

C – a különböző (zöld, sárga, piros) fázisokban a veszély harcértéke

Tudás (alul)

D – tudás neve

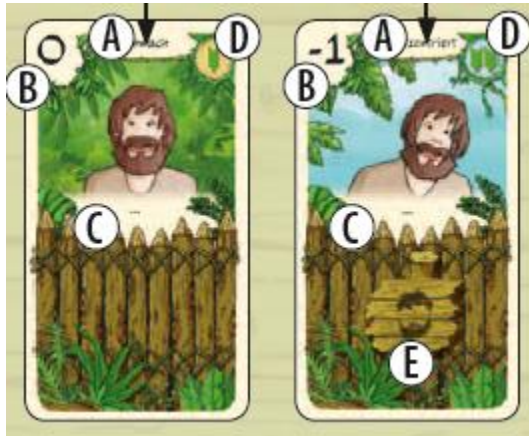
E – harcérték

F – lehetséges különleges akciók

G – az életpontok száma, amiért a kártya megsemmisíthető

### Harci kártyák

Robinson kezdőlapjai és az öregedés kártyák



A – veszély neve

B – harcérték

C – lehetséges különleges képesség

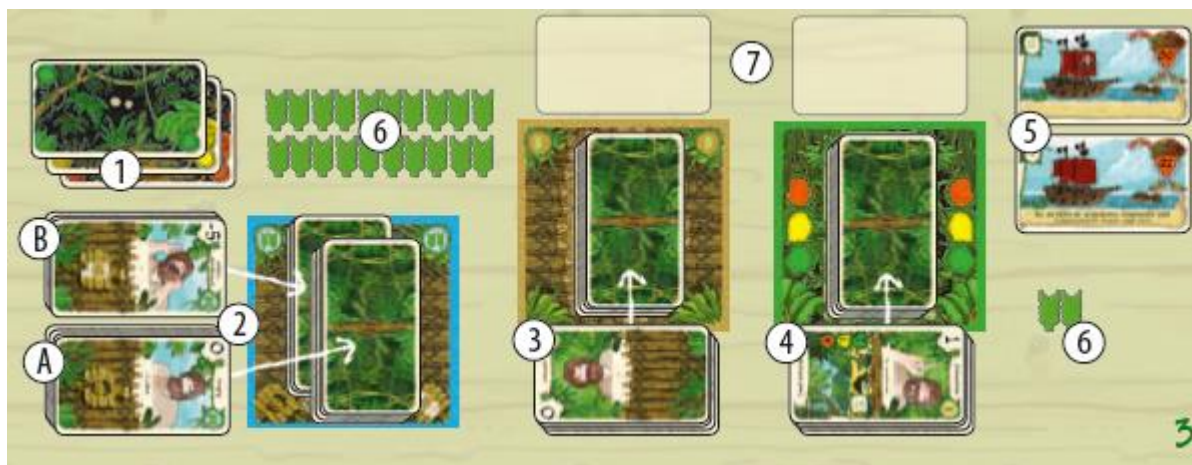
D – az életpontok száma, amiért a kártya megsemmisíthető

E – öregedés kártyákon: fekete szakáll – normál, fehér szakáll: nehéz

### **Előkészületek (ld. ábra a következő oldalon)**

Az első játékos az 1-es szinten kezd:

1. Rakd sorba a fáziskártyákat, és tedd a paklit magad elé. A zöld kártyának kell felül lennie, alatta a sárga, végül a piros. A játék a zöld fázissal kezdődik.
2. Vedd ki a „nagyon hülye” öregedés kártyát a pakliból, ezen a szinten nem lesz rá szükséged. A maradék tíz öregedés kártyát válogasd két pakliba: 7 normál (A), 3 nehéz (B). Keverd meg mindkét paklit, majd rendezd őket egy pakliba úgy, hogy a normál kártyák (A) legyenek felül, a nehezek alul. Képpel lefelé tedd a paklit az öregedés tárolóívre. Ezekre az öregedés kártyákra a játék során, a későbbiekben lesz szükséged.
3. Keverd meg a 18 kezdőkártyát és helyezd őket képpel lefelé magad elé, a Robinson-tárolóívre. Ezek az első harci kártyáid.
4. Keverd meg a 30 veszélykártyát, és tedd őket képpel lefelé a veszélyek tárolóívére.
5. Keverd meg a kalózkártyákat, húzz kettőt véletlenszerűen, majd tedd őket le képpel felfelé, mint végső ellenfeleid. A maradék kalózkártyákat visszateheted a dobozba, nem lesz rájuk szükség.
6. Vegyél magadhoz húsz életpontot Robinsonnak, és tedd őket a Robinson-pakli közelébe. További két életpontot tegyél tartalékként a játéktér közelébe.
7. Hagyj helyet a Robinson-pakli és a veszélyek paklijának közelébe a dobott lapok számára.



## A játék menete

A játék során Robinsont segíted, hogy minden körben megküzdjön egy veszéllyel. A játékot a zöld fázisban kezded, ahol a veszélyek nagyjából még ártalmatlanok. Sajnálatos módon ugyanez igaz Robinsონ képességeire is (ez alatt a harci kártyákat értjük). Vagyis elég valószínű, hogy ezeket az első csatákat is elveszíted ezek ellen a relatív enyhe veszélyek ellen.

Minden körben a következő akciókat hajtsd végre ebben a sorrendben, ahogy itt is látható:

### 1. Húzz két veszélykártyát.

Húzd fel a két legfelső lapot a veszélykártyák paklijából. Válassz egyet ezek közül, mint aktuális veszély, és tedd képpel felfelé Robinsón elé. A másik lapot dobod a veszélykártyák dobott paklijába.

### 2. Harcolj meg a veszéllyel.

A fehér mező a veszélykártya bal felső sarkában mutatja a harci kártyák számát, amennyit ingyen húzhatsz, hogy megküzdj a veszéllyel. A zöld fázisban legalább annyi (vagy több) harci pontot össze kell szedned, mint a zöld mezős veszélyérték. Egymás után húzod a kártyákat Robinsón paklijából, felsorakoztatva őket a veszélykártyától balra. Addig húzhatsz és rakhatsz le új kártyákat, amíg számban el nem éred a fehér mezőben látható számot.

Miután felhasználtad az ingyenesen húzható kártyákat, életpontokért cserébe, amiket a tartalékba teszel vissza, újabb harci kártyákat húzhatsz – minden életpontért egyet. Az ily módon húzott kártyát vagy kártyákat a veszélykártyától jobbra sorakoztasd fel.

1 ingyenes kártya



2 további kártya...



... egy minden feláldozott életpontért

Az egyes harci kártyák felhúzása után mindig dönthetsz úgy, hogy felhasználsz bármelyik felfordított harci kártya különleges képességét (függetlenül attól, hogy a veszélykártyától jobbra vagy balra található), bármilyen sorrendben, ahogy akarod. Minden különleges képességet egyszer használhatsz fel a veszély elleni küzdelem során: a kiválasztott kártyát fordítsd el kilencven fokkal. Csak miután teljes mértékben végrehajtottad a kártya tulajdonságát, kezdheted aktiválni egy másik kártyáét (a különleges képességekről később olvashatsz többet).

Megjegyzés: Feltétlenül használnod kell az öregedés kártyák különleges képességeit!

Miután legalább egy harci kártyát felhúztál a veszély ellen, dönthetsz úgy, hogy nem húzol több kártyát, még akkor is, ha még annyi ingyenes kártyát sem húztál fel, amennyit a lap a fehér mezőben enged. A következő két ok valamelyike miatt dönthetsz így: vagy mert legyőzted a veszélyt (lásd később a vonatkozó részt), vagy mert tudatosan veszítettél a veszély ellen (lásd később a vonatkozó részt).

*A játék során nagyon fontos, hogy eldöntsd, akarsz-e több életpontot feláldozni azért, hogy megnyerj egy harcot, vagy éppen tudatosan veszíteni akarsz, és azért fizetsz, hogy a rosszabb kártyákat eltávolítsd.*

*Mindkét döntés a stratégiád nélkülözhetetlen része. Nem szokatlan, hogy valaki elveszíti az első néhány küzdelmet a zöld fázisban. Ez a játék része!*

A csata nem ér véget automatikusan. Minden megmaradt képességet felhasználhatsz. Csak akkor, ha úgy döntesz, hogy véget vetsz a csatának, kell összehasonlítanod a harci pontjaidat a veszély értékével, és végül lezárni a csatát.

### 3. Legyőzted a veszélyt?

Ha a képpel felfordított harci kártyáid összesített harcértéke (a harci pontok összessége) megegyezik vagy nagyobb, mint a veszély értéke (abban a színű mezőben, amely fázisban épp tartasz), legyőzöd a veszélyt és megnyered a harcot. Tedd a veszélykártyát és a kijátszott kártyákat a dobott lapok paklijába. A megszerzett veszélykártya harci kártyává alakul Robinson paklijába úgy, hogy a lap tudás oldalát használod fel.

### 4. Veszítesz a veszéllyel szemben?

Ha tudatosan elveszítesz egy csatát, és a képpel felfordított harci kártyáid összesített harcértéke kevesebb, mint a veszély értéke, életpontokat kell befizetned a készletbe, mégpedig annyit, amennyivel elveszítettél a küzdelmet a veszéllyel szemben (a totál harci pontszámod és a veszély értéke közti különbség). Azért az életpontért, amit ily módon befizetsz, „lerombolhatsz” harci kártyákat, és eltávolíthatod őket a játékból. Egy életpontra van szükség, hogy kezdő- vagy tudáskártyát távolíts el. Hogy egy öregedéskártyát rombolj le, ahhoz két életpont szükséges. A le nem győzött veszélykártya a dobott veszélykártyák paklijába kerül, a harci kártyák pedig vissza Robinson dobott lapjai közé. Csak képpel felfordított harci kártyák semmisíthetők meg, amelyeket az aktuális harci körben kijátszottál. A Robinson-pakli minden lapja, a dobott Robinson-lapok és az aktuális veszélykártya nem rombolható le.

### 5. Újrakezdés az egyes ponttól.

Ha legalább két veszélykártya maradt még a veszélykártyák paklijában, kezd újra az egyes ponttal. Húzz két veszélykártyát, válassz egyet a kettő közül, és küzdj meg vele az aktuális fázis szerint.

Ha a veszélykártyák elfogytak a pakliból, akkor a játék folytatódik a következő (sokkal nehezebb) szinten. Tedd a legfelső fáziskártyát vissza a dobozba, és folytasd a játékot a következő fázissal (a zöld fázis után a sárga fázissal, a sárga után a pirossal). Miután a piros fázissal is végeztél, végül megküzdesz a kalózzokkal. Egy új fázis elején mindig keverd meg a veszélykártyák eldobott lapjait, hogy új húzópaklit alkoss, és folytasd az egyes ponttól.

Egy fázis végén, ha csak pontosan egy kártya maradt a veszélykártyák paklijában, húzd fel ezt az egy kártyát, és döntsd el, hogy meg akarsz-e vele harcolni még az aktuális fázisban. Harc helyett dönthetsz úgy is, hogy eldobod ezt a kártyát anélkül, hogy harcolnál, és folytathatod a következő fázissal (úgy, mintha a veszélykártyák húzópaklija már kiürült volna).

### Ha nincs több harci kártya a Robinson-pakliban.

Az egész játék során érvényesülnek a következő szabályok: ha húznod kellene vagy húzni akarsz egy vagy több harci kártyát a Robinson-pakliból, de már nincs elég lap, hogy ezt megtehesd, addig és annyi kártyát húzol, amennyi még van. Ha a pakli elfogyott, el kell vened a legfelső, képpel lefordított öregedés kártyát, majd azt belekeverni a harci kártyák közé. (NE nézd meg az öregedés kártyát!) Minden kártyát tegyél vissza a gyűjtőhelyre – ez lesz az új Robinson-pakli, és húzd fel a hiányzó lapokat.

Csak akkor keverd meg a Robinson dobott lapokat, ha még egy harci kártyát kellene húznod (és ne akkor, amikor felhúztad a pakli utolsó lapját).

### Végső leszámolás a kalózzal

Amikor harmadszor is végeztél a veszélykártyák paklijával, meg kell küzdened a két kalózzal. Már nem lesz szükség a maradék veszélykártyákra a dobott veszélykártyák paklijából.

Kiválasztod az egyiket a két kalóz közül, leteszed Robinsonnal szemben, és megkezded a harcot a kalóz ellen, ahogy már korábban is leírtuk a veszélyekkel való küzdelemnél. A kalózek pont úgy viselkednek, mint a veszélykártyák. Miután az első kalózt legyőzted, minden felhúzott harci kártyát visszateszel a Robinson dobott lapok paklijára, és rögtön el kell kezdened megharcolni a másik kalózzal.

Győzned kell a kalózek ellen! Nem dönthetsz úgy, hogy veszítesz, és életpontokkal fizetsz ezért. Ha a kijátszott Robinson kártyáidon nincs elég harci pont, hogy legyőzd a kalózt, akkor életjelzőket beáldozva még több Robinson kártyát húzol.

## **A játék vége**

Amikor a második kalózt is legyőzted, nyertél. Ha a játék során bármikor életpontot kellene fizetned, de nincs már, azonnal veszítesz. Ha nulla életpontod van, az rendben van, de ha egyet fel kéne áldoznod pluszban, veszítesz!

### **Példa egy harcra**

Robinson az első, zöld fázisban vadállatokat próbál legyőzni. Négy harci pontra van szüksége, hogy megnyerje a harcot, és megszerezze a tudáskártyát, mint új harci kártyát.

Miután felhúzta a második ingyenes lapját, már három harci pontja van. De aztán felhúz egy öregedés kártyát, aminek következtében a harci pontjai száma összességében egyre csökken.

Robinson ekkor a következő döntéseket hozhatja:

1. Legegyszerűbb megoldás: felhúz még egy harci kártyát, a negyediket, amit ingyen húzhat (vedd figyelembe a veszélykártya fehér mezőjében található számot).

2. Érdekes megoldás: felhasználja a látás képességét, megnézi a következő három lapot, majd úgy rendezi őket, hogy legfelül a számára leghasznosabb kártyalap legyen a Robinson-pakliban (eldobhatja a legkevésbé hasznos kártyát is). Másodikként pedig felhúzza ezt a hasznos lapot, még ingyen, és remélhetőleg megnyeri a harcot.

3. A trükkös megoldás: először felhasználja a látás képességét, de a legrosszabb lapot teszi a pakli tetejére. Másodjára felhúzza ezt a lapot még ingyenesen, majd a stratégia tudás segítségével kicseréli mind az öregedés kártyát, mind pedig a legrosszabb lapot a Robinson-pakli legfelső két lapjával. Remélhetőleg megnyeri így is a küzdelmet.

4. Egy másik megoldás: kijátssza a látás kártyáját, ismét a legrosszabb lapot teszi a pakli tetejére (ennél a megoldásnál remélhetőleg nulla harci értéke van), és fel is húzza ingyen. Ezt követően tudatosan elveszíti a harcot. Ezen a ponton ez 3 életpontba kerül: 4 (a vadállatok veszélyértéke) mínusz 1 (az ő harci pontjainak összértéke:  $0+3-2=+1$ ). Ezt a három életpontot felhasználhatja arra, hogy mind az öregedés kártyától (két életpontért), mind pedig a legrosszabb kártyától (a legvalószínűbben egy életpontért) megszabaduljon a játék további részére. Természetesen ez azt is jelenti, hogy nem győzi le a vadállatokat, vagyis nem kapja meg az új tudáskártyát a 3 harci ponttal és különleges képességgel: „1x rombolás”.

5. A kockázatos megoldás: megpróbál egyszerre nyerni és lerombolni az öregedés kártyát. Természetesen nem használhatja a vadállatok különleges képességét, hiszen még harcol ez ellen a veszély ellen. De talán van a Robinson-pakliban egy másik harci kártya, amit felhasználhat az öregedés kártya megsemmisítésére. Először is felhúzza a negyedik ingyenes kártyát. Másodjára a látás képességével megnézi a következő egy, kettő vagy három kártyát a Robinson-pakliban. Ha rábukkan a szükséges kártyára, egy életpontot feláldozva felhúzza ezt a kártyát, majd a veszélykártya jobb oldalára helyezi.

Rengeteg egyéb módon is megküzdhet Robinson ezzel a veszéllyel. A legjobb döntésed ebben a helyzetben például nagymértékben függ attól, hogy életpontod maradt, mely harci kártyákat szerezted már meg a Robinson-pakliba...

A nagy kihívás, hogy a legjobb tervet dolgozd ki ebben az egyszemélyes kalandban!

Nos, most már készen állsz az első játékra. A harci kártyák különleges képességeiről elég, ha akkor olvasol, amikor egy harc során először felbukkannak. A kalózok különleges képességeit hagyd figyelmen kívül, míg először nem találkozol velük.

## **A harci kártyák különleges képességei**

### **Kezdő- és tudáskártyák**

Egy harc során a felhúzott lapok közül bármelyik képességét használhatod a neked tetsző sorrendben. Amikor egy különleges képességet aktiválsz, annak hatását először teljesen véghez kell vinned, mielőtt egy másik kártya különleges képességét használnád fel.

+1 élet: egy életpontot tegyél a tartalékból Robinson készletébe.

+2 élet: két életpontot tegyél át a tartalékból Robinson készletébe (maximum 22 életpont).

+1 lap: ingyen húzhatsz még egy harci kártyát (tedd a veszélykártya jobb oldalára).

+2 lap: ingyen húzhatsz egy vagy két harci kártyát (tedd a veszélykártya jobb oldalára).

1x rombolás: a Robinson-pakli nem minden kártyája hasznos a számodra. Ezzel a különleges képességgel a már felhúzott harci kártyák egy másikát képpel lefordíthatod. Ennek a kártyának a képességei az aktuális harcban így nem érvényesülnek, bár továbbra is harci kártyának számít, mégpedig nullás harci értékkel. Ezt a kártyát egy másik kártya különleges képességével sem lehet eltávolítani! A harc végén ez a képpel lefordított kártya megsemmisül, kikerül a játékból.

1x duplázás: a már felhúzott harci kártyák közül egy másik harci értékét megduplázhatsz. Egy harci érték csak egyszer duplázható meg egy harc során. Ha többször is rendelkezel ezzel a képességgel, különböző harci kártyákon kell a hatását érvényesítened, a képesség nem kumulálódik. Ezt a képességet a harc végén aktiválhatod, amikor összeveted a harci pontjaid számát a veszély értékével.

1x másolás: lemásolhatod a már felhúzott harci kártyák valamelyik másíkának különleges képességét, hogy újra használhasd. Ha többször is rendelkezel a másolás képességével, ugyanazt a képességet akár többször is másolhatod.

fázis -1: ha a sárga vagy piros fázisban harcolsz egy veszéllyel, egy fázissal csökkentheted a veszély értékét (vagyis ha például egy sárga fázisos veszéllyel küzdesz meg, akkor a zöld fázis értékét vedd figyelembe a sárga helyett). Ezt az akciót csak a harc végén érvényesítsd, amikor a harci pontjaid számát a veszély értékével összeveted. Ez a különleges képesség nem érvényesíthető zöld fázisos veszélyek, illetve a kalózok ellen.

3 kártya rendezése: a Robinson-pakli három legfelső lapját felhúzhatsz, egyiket a másik után, hogy megnézd őket. Ezt követően egyet ezek közül eldobhatsz a Robinson dobott lapok paklijába, a másik kettőt pedig képpel lefelé visszateheted a Robinson-pakli tetejére, a neked tetsző sorrendben.

1x csere: egyet a már kihúzott, képpel felfelé lévő más harci kártyák közül a Robinson dobott lapok paklijára teszel (olyat is választhatsz, amely különleges képességét már használtad), és helyette húzol egy

új lapot helyette. A kidobott lap helyére tedd ezt az újat. Ha az új lapnak van különleges képessége, felhasználhatod most, vagy később is a harc során.

2x csere: Legfeljebb két másik, már felhúzott lapot kicserélhetsz. Először az első cserét kell végrehajtanod, utána kezdhetsz bele a másodikba. Akár az újonnan felhúzott első lapot is kicserélheted a második csere alkalmával (természetesen ha így teszel, akkor a lecserélt lap különleges képességét nem használhatod).

1x a pakli aljára: egy másik, már felhúzott harci kártyát visszatehetsz a Robinson-pakli aljára. Ha a veszély bal oldalán sorakozó ingyenes kártyák közül választasz, húzhatsz helyette egy cserelapot. Ahhoz, hogy ezt a képességet használd, a Robinson-pakliban legalább egy lapnak lennie kell. Ha a Robinson-pakli üres, keverd meg a dobott Robinson-lapokat (lásd a nincs több harci kártya a Robinson-pakliban részt).

### **Az öregedés kártyák**

Az öregedés kártyák különleges képességeit a veszély elleni harcban érvényesítened kell! Ha ezen lapok egyikét lerombolod vagy leveszed egy másik különleges képesség segítségével, a különleges képesség törlődik (ugyanígy, mikor a kalózkod ellen harcolsz).

-1 élet: a harc végén eggyel több életpontot kell befizetned a tartalékba, még akkor is, ha megnyerted a csatát. Nem használhatod ezt az eldobott életpontot arra, hogy lerombolj egy kijátszott harci kártyát!

-2 élet: a harc végén kettővel több életpontot kell befizetned a tartalékba, még akkor is, ha megnyerted a harcot. Nem használhatod ezt az eldobott életpontot arra, hogy egy vagy több kijátszott harci kártyát lerombolj!

legmagasabb érték = 0: amikor egy harc eredményét vizsgálod, a legértékesebb, változatlan pozitív, kijátszott kártya nulla pontot ér. Ha van több azonosan nagy értékű kártyád, csak egyre van hatással ez a képesség.

stop: ez a lap megakadályozza, hogy további ingyenes kártyákat húzz fel. Ha ezt a lapot a veszélykártyától balra kell letenned, azonnal abba kell hagynod az ingyenes kártyák húzását, még akkor is, ha még nem húztál fel minden megengedett ingyenes lapot. Ha ezt a lapot a veszélykártyától jobbra teszed le, mint extraként húzott lapot, ez a lap nulla harci pontot fog érni. Ha a harc során lerombolod vagy eltávolítod a lapot, folytathatod az ingyenes lapok húzását, amíg lehet.

### **Kalózkártyák**

A játékban öt normál kalózkártya található, amelyen csupán a veszély értéke (jobb felső sarok, A) és az ingyenesen húzható lapok száma (bal felső sarok, B) látható. Van öt olyan kalózkártya is, amely rendelkezik különleges képességgel, ahol ezek az instrukciók változhatnak.

- Minden további harci kártya két életpontba kerül: miután az ingyenes harci kártyákat felhúztad, minden további harci kártyáért két életpontot kell fizetned a kalóz ellen (a megszokott egy életpont egy kártyáért helyett). Ha csak egy életpontod maradt és még további kártyákat kellene húznod, ezt az egy életpontot tedd vissza a készletbe, és a játékot elveszítetted.

- Csak a harci kártyák fele számít (az öregedés kártyák mindenképp): csak a felhúzott harci kártyák felének harci pontjait használhatod. Minden kijátszott öregedés kártyát figyelembe kell venni, ezek a ritka helyeket blokkolják. (?) Ha páratlan számú kártyád van, felfelé kerekíthetsz, hogy te jársz jól.



- Minden kijátszott harci kártya plusz egy harci pontot ér: a harc végén plusz egy harci pontot adhatsz minden felhúzott harci kártyáért (kezdőkártyák, öregedés kártyák, tudás kártyák és a különleges akciók révén elfordított kártyák) a végösszeghez.
- Harc minden megmaradt veszélykártya ellen: add össze a veszélykártyák dobott paklijában lévő összes megmaradt, le nem győzött veszélykártya piros mezőjében lévő értéket, hogy meghatározd ennek a kalózkártyának a veszélyértékét. Add össze az összes fehér mezőben lévő értéket, hogy megtudd, hány harci kártyát húzhatsz fel ingyen erre a harcra. (A játék végén ezek a veszélykártyák még mindig mínusz három pontot érnek, amikor meghatározod a pontjaid számát!)
- +2 veszélypont minden öregedés kártyáért, ami a Robinson-pakliba került: számold meg, hány öregedés kártyát kellett a játék során a Robinson-paklihoz adnod, mielőtt megküzdene ezzel a kalózzal. Ezen kártyák mindegyikéért plusz két pontot kell adnod ennek a kalóznak veszélyértékéhez. Megszámolhatod a maradék öregedés kártyákat az öregedés tárolóíven (tíz lappal kezdesz ezen a tárolóíven, tizeneggyel a harmadik és negyedik szinten – lásd később).

## Ha könnyen legyőzöd a játékot

A játék különböző nehézségi szinteken játszható. Megpróbálhatod leküzeni a növekvő kihívásokat, míg végül meg nem nyered a játékot a legnehezebb szinten! Az előkészületi fázisban a következő módosításokat hajtsd végre:

- 1-es szint (ahogy ebben a szabályban is le van írva): a „nagyon hülye” öregedés kártya kikerül a játékból. Kezdd a játékot 18 Robinson kezdőkártyával, illetve 20 életponttal, további kettő életponttal a tartalék készletben.
- 2-es szint: mint az egyes. Ezekon felül húzz egy képpel lefelé fordított öregedés kártyát, és keverd össze a 18 Robinson kezdőkártyával (NE nézd meg az öregedés kártyát!).
- 3-as szint: mint a kettes. Mielőtt a fenti lépések bármelyikét végrehajtanád, keverd a „nagyon hülye” öregedés kártyát vissza a többi közé.
- 4-es szint: mint a hármas, de csak 18 életponttal kezdesz, plusz két ponttal a tartalék készletben.

## Pontozás

Minden játék végén kiszámolhatod a győzelmi pontjaidat. Javul a teljesítményed, ahogy egyre több tapasztalatra teszel szert?

1. Szedd össze a harci kártyáidat (a dobott Robinson-lapokkal együtt), és add össze az összes harci pontokat. Minden öregedés kártya mínusz 5 pontot ér, függetlenül attól, hogy mennyi a harci értéke.
2. Plusz 15 pont jár minden legyőzött kalózért. A le nem győzött kalózt figyelmen kívül kell hagyni.
3. A Robinson-készletben lévő minden megmaradt egy életpont 5 pontot ér pluszban (csak akkor van ilyened, ha nyertél).
4. Vonj le 3 pontot minden le nem győzött veszélyért a veszélykártyák dobott paklijában. Amikor a pontjaidat számolod, összehasonlíthatod az elért eredményeket a különböző játékokban és szinteken. Minél magasabb szinten játszol, annál nehezebb lesz több pontot szerezned.

## Dolgok, amiket mindig tudni akartál

A játék során mindig megengedett, hogy...

...átnézd a két dobott lap paklit (veszélyek és Robinson lapok).

...megszámold a lapokat mindhárom húzópakliban (Robinson, veszélyek, öregedés).

...átnézd a megsemmisített kártyákat.

Ez a játék nem memóriajáték, szóval hozzáférhetsz minden nyilvános információhoz.

A Robinson-pakli kezdőkártyái és az öregedés kártyák harci pontjai és különleges képességei:

Robinson kezdőkártyák: 1x »2«, 3x »1«, 8x »0«, 5x »-1« és 1x »0 (+2 élet)«

Normál öregedés kártyák: 1x »-1«, 2x »-2«, 1x »-3«, 2x »0 (legmagasabb érték = 0)«, 1x »0 (-1 élet)«, 1x »0 (stop)«



