

2-5 JÁTEKOSNAK
10 ÉVES KORTÓL

A TILTOTT FELLEGEK

ÉGBETÖRŐ VESZÉLYBEN

TARTALOM

37 kártya, a következő felosztásban:

- 15 viharkártya
- 14 felszerelésekártya
- 6 kalandorkártya
- 2 tervrajzkártya

36 kifutópálya-lapka

32 áramkör-alkatrész:

- vezetékjelölő (12 rövid, 4 hosszú)
- 6 villámhárító
- 6 kis kondenzátor
- 3 nagy kondenzátor
- 1 indítóállás

13 szintjelölő kapocs

6 bábu (kalandorok)

1 viharerősség-jelző

1 talp a viharerősség-jelzőhöz

1 kezdőtábla

1 rakéta

ÁTTEKINTÉS

Landolásra készültek egy olyan titkos kifutópályán, ami több, mint 2000 méter magasan lebeg a felszín fölött. Miközben ereszkedtek, a nagy ködből egy rakéta bukkan elő. Ha el tudnátok látni ezt a rakétát a megfelelő energiával, kilőhetnétek, és azzal rálelhetnétek az Ősök rég elveszett civilizációjára. Ahhoz, hogy sikerrel járjatok a küldetésetek során, fel kell derítenetek a kifutópályát, a vezetékjelölőkkel pedig össze kell kötnötök az összes szükséges alkatrészt (kondenzátorokat, villámhárítókat és az indítóállást) egy valódi áramkör létrehozásához. És hogy miért lesz ez igazán nehéz? Ez a kifutópálya egy vad vihar kellős közepén van, így minden mozdulatotokat villámok és szélviharok fenyegetik.

Képes lesz a csapatotok energiával ellátni a rakétát, mielőtt áramütést szenvednétek el, vagy a mélybe fújna benneteket a sűrítő szél?

ELŐKÉSZÜLETEK

1. A lapkák megismerése

Vizsgáljátok meg alaposan a 36 kifutópálya-lapkát, hogy lássátok, hogy néznek ki, mire számíthatok (lásd **"Lapkaszimbólumok"**). Fordítsátok meg mindegyiket képpel lefelé, majd keverjétek meg őket és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított kifutópálya húzópaklit!

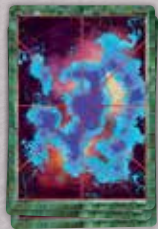


2. A kezdőtábla elhelyezése

Az első játék előtt össze kell állítanotok a kezdőtáblán található széliránytűt. A nyilat felülről helyezétek a lyukba, majd a másik oldalról nyomjátok rá a rögzítő kupakot! Helyezétek a kezdőtáblát a játéktér közepére! Helyezétek egy villámhárítót a számára kijelölt helyre! A kezdőtáblát inntől kezdve kezeljétek 4 különálló lapkaként! A széliránytű mutasson a leszállóhely irányába, ahogyan az a lenti képen is látható!



felszerelés pakli



viharpakli



kezdőtábla



rakéta

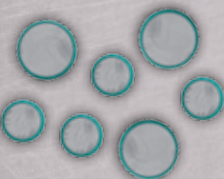


indítóállás



rövid és hosszú vezetékjelölők

villámhárítók



kis és nagy kondenzátorok

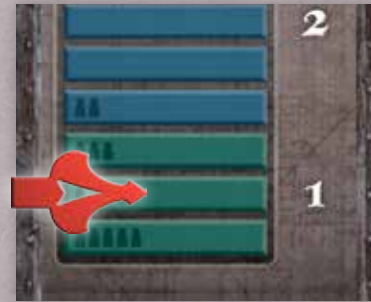
3. A rakéta és az áramkör alkatrészeinek előkészítése

Helyezétek a rakétát, az indítóállást, a kis és nagy kondenzátorokat, a villámhárítókat és a vezetékjelölőket a kezdőtábla közelébe! (Amennyiben először játszotok, távolítsátok el a műanyag "címkét" a rakéta oldaláról, hogy az elem működőképes legyen!)



4. A vihar erősségének beállítása

Rakjátok fel a piros szintjelölőt a játékosok számának megfelelő sorba, majd állítsátok a talpába a viharerősség-jelzőt!

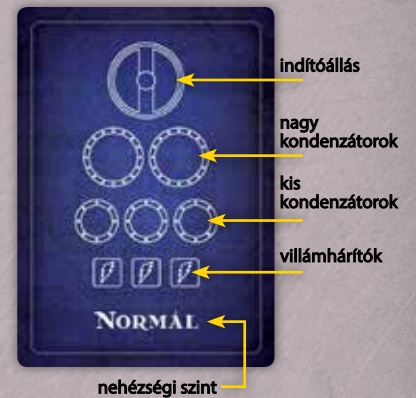


5. A kártyák szétválogatása

Válogassátok szét a kártyákat, és alakítsátok ki a viharpaklit (radarkép hátlap) és a felszerléspaklit (fogaskerék hátlap), illetve rakjátok külön a tervrajzkártyákat és a kalandorkártyákat is! Keverjétek meg a viharpaklit, és helyezétek képpel lefelé a viharerősség-jelző közelébe!

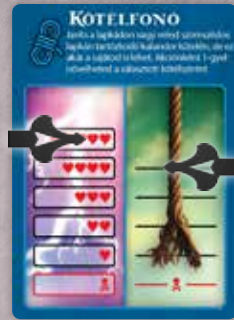
6. Nehézségi szint kiválasztása

Válasszatok tervrajzkártyát a kívánt nehézségi szintnek megfelelően, és helyezétek a megfelelő oldallal felfelé az áramkör alkatrészei mellé! Például, ha először játszotok kooperatív társasjátékkal, válasszatok a kezdő tervrajzot! Amennyiben már játszottatok a Tiltott Szigettel, A Tiltott Sivataggal, vagy már tapasztalt kooperatív játékosok vagytok, kezdjétek normál nehézségi szinten! A másik tervrajzkártyát helyezétek a játék dobozába! Minden tervrajz tartalmazza az indítóállás körvonalát (legfelső rajz), továbbá különböző mennyiségű nagy kondenzátort, kis kondenzátort, villámhárítókat, amelyeket össze kell kötnötök a vezetékjelölőkkel ahhoz, hogy megnyerhessétek a játékot (lásd **"Áramkör létrehozása"**)!



7. A kalandorok megjelenése

Keverjétek meg a 6 kalandorkártyát és véletlenszerűen osszátok egyet minden játékosnak! Mindenki olvassa fel hangosan a szerepét és képességét (lásd **"Kalandorok bemutatása"**)! A győzelemhez minden játékos különleges képességét ki kell használni. A kártya bal oldala a kalandor életerejét, jobb oldala a kötél szintjét mutatja.



Vegyetek magatokhoz 2-2 szintjelölőt és csúsztassátok őket a kalandorkártyákra úgy, hogy az egyik mutasson az életerőtök (bal oldal) legfelső sorára, míg a másik a kötél szintetek (jobb oldal) legfelső vonalára! Amikor életerőt vagy kötelet veszítetek, a hozzájuk tartozó szintjelölőt fogjátok lejjebb csúsztatni.

Vegyétek el a kártyáknak megfelelő színű bábut és rakjátok a leszállóhelyre! Rakjátok vissza a nem használt kalandorkártyákat, kalandorokat és szintjelölőket a dobozba! Húzzátok egy-egy lapkát a kifutópálya húzópakliból, és helyezétek ezeket a lapkákat magatok elé képpel felfelé!

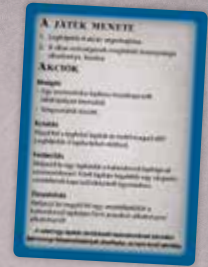
egy 4 fős játék kezdőállása



A JÁTÉK MENETE

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb repült, a körsorrend pedig az óramutató járásával megegyező irányú. A játékosok köre két fázisból áll, a következő sorrendben:

1. Legfeljebb 4 akció végrehajtása
2. A vihar erősségének megfelelő mennyiségű viharkártya húzása.



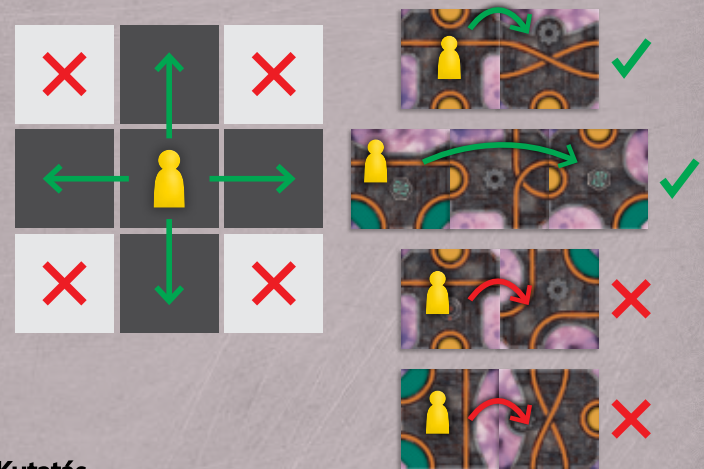
A fázisokat a következő oldalakon részletezzük. Egy rövid összefoglaló minden kalandorkártya hátulján is megtalálható.

1. LEGFELJEBB 4 AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Minden körben végrehajthatsz legfeljebb 4 akciót (0, 1, 2, 3 vagy 4 akciót). Az a leghatékonyabb, ha a kalandorok tanácsot adnak egymásnak, és megvitatják a legjobb akciólehetőségeket. A következő akciók bármilyen kombinációja választható: **mozgás, kutatás, felderítés és összekötés**.

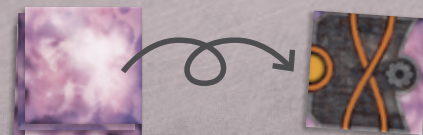
Mozgás

1 akcióért átléphetsz kalandoroddal egy szomszédos lapkára felfelé, lefelé, balra vagy jobbra, de átlósan soha. **Ahhoz, hogy két lapka között mozogni tudj, a kifutópálya szerkezetének ezen a két lapkán összeköttetésben kell lennie**, tehát nem mozoghatsz át felhőn. Szintén 1 akcióért mozoghatsz a teleportálólapkák között is (lásd "Teleportáló").



Kutatás

Húzz a kifutópálya húzópakli tetejéről egy lapkát és helyezd magad elé képpel felfelé! **Egyszerre legfeljebb 3 lapka lehet előtted**, így amennyiben már 3 lapka van előtted, nem hajthatod végre a kutatás akciót!



Felderítés

Helyezd egy előttd lévő lapkádat a játéktérre (a kifutópályához) **annak a lapkának a szomszédságába, amelyen a kalandorod áll!** A lapkát tetszőlegesen forgathatod, de a lehelyezése után kötelező **legalább egy rajta futó rézdrót vezetéknek kapcsolódnia egy azon a lapkán futó rézdrót vezetékhez**, amelyen a kalandorod áll. Nem illeszthetsz csak felhő tartalmozó oldalt ahhoz a lapkához, amelyen a kalandorod áll! Továbbá a lehelyezett lapkának mindig egy teljes oldalával kell érintkeznie ahhoz a lapkához, amelyen a kalandorod áll.



Amennyiben a lehelyezett lapkán villámhárító szimbólum látható, azonnal helyezz egy villámhárítót a lapkára!



Amennyiben a lehelyezett lapka teljessé tesz egy színes belsejű kört, azonnal helyezz a kialakult körre egy odaillő áramkör-alkatrészt:

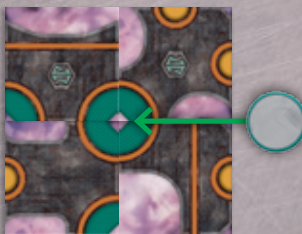
kis kondenzátor



indítóállás



nagy kondenzátor



Az indítóállást tetszőleges tájolással helyezheted le!

Akkor is lehelyezhetsz egy újabb alkatrészt, ha a tervrajzon előírt mennyiség már fent van a játéktéren. Ugyanakkor, ha egy alkatrésztípusból már mindet lehelyeztél, abból már nem lehetséges újabbat játékba hozni. (Például, ha már mind a 3 nagy kondenzátort lehelyeztél, nem helyezhetek további nagy kondenzátort egy újonnan kialakított zöld körre.)

Fontos, hogy minden alkatrészhez tartozó körrészlet körül rézdrót vezeték fut.

Lehelyezhetsz úgy is egy lapkát, hogy egy ilyen alkatrészhez tartozó rézdrót körrészlet egy másik lapkán lévő egyszerű rézdrót vezetékkel kapcsolódjon. Ez szabályos lapkalerakás, érvényes kapcsolódásnak számít, de az alkatrészhez tartozó kör így befejezetlen marad.



Lapkaszimbólumok



Villámhárító (6 lapkán, beleértve a kezdőtáblán lévőt)

Bármikor, amikor villámhárító szimbólumot tartalmazó lapkát helyezel a kifutópályára, azonnal helyezz rá egy villámhárító alkatrészt! Ezekbe az alkatrészekbe mindig belescap a villám, amikor *villámcsapás* kártyát húztok a viharpakliból. Figyeljetez arra, hogy hova helyezitek ezeket a lapkákat, ugyanis minden kalandort megüt az áram *villámcsapás* esetén, aki olyan lapkán áll, ami a vezetékek által (akár rézdrót, akár vezetékjelölő) összeköttetésben áll egy villámhárítóval.



Teleportáló (7 lapkán, beleértve a kezdőtáblán lévőt)

Bármelyik két, teleportálót tartalmazó lapka között közlekedhetsz 1 akcióért.



Fogaskerék (12 lapkán)

Amikor felderítesz (leraksz) egy lapkát, amely fogaskerék szimbólumot tartalmaz, akkor értékes felszereléshez jutsz, mely segít majd titeket. Azonnal húzd fel a legfelső lapot a felszerelés húzópakliból és képpel felfelé rakd le magad elé, majd olvasd el az utasításokat! Tartsd meg a kártyát, amíg úgy nem döntesz, hogy felhasználod!

Fontos: A felszerelőkártyákat csak a kártya birtokosa használhatja fel, azonban bármikor ingyen (akció felhasználása nélkül) átadhatod a lapodat egy veled azonos lapkán álló másik kalandornak. A legtöbb felszerelőkártya bármikor kijátszható (lásd a kártyákon), azonban nem fordíthatják vissza egy viharkártya hatását. Bármennyi kártya lehet egy kalandornál, nincs kézlimit.

Szélpajzs (3 lapkán)



A szélpajzsok védelmet biztosítanak a *szélvihar* kártyák ellen. Az ilyen szimbólumot tartalmazó lapkákon tartózkodó kalandorokat **nem fújja el** a szél *szélvihar* kártya felfedésekor.

Fontos: Amennyiben a vihar fázis során egy kalandort egy szélpajzs szimbólumot tartalmazó lapkára fúj a szél, a továbbiakban felfedett *szélviharok* során már védve van a kalandor egészen addig, amíg ilyen lapkán tartózkodik.



Faraday-kalitka (4 lapkán)

A Faraday-kalitka védelmet biztosít az elektromossággal szemben. Azokat a kalandorokat, amelyek ilyen szimbólumot tartalmazó lapkán tartózkodnak, nem üti meg az áram (ezáltal életerőt sem veszítenek) *villámcsapás* esetén.

Fontos: Amennyiben egy kalandort a szél egy ilyen szimbólumot tartalmazó lapkára fúj a vihar fázis során, a továbbiakban felhúzott *villámcsapásoktól* már védve van a kalandor egészen addig, amíg ilyen lapkán tartózkodik.

Összekötés

Rakj le egy vezetékjelölőt, ami egy, a kalandorod lapkáján lévő áramkör-alkatrészt **összeköt** egy másik lapkán lévő alkatrészszel! Kétféle vezetékjelölő van, választhatsz rövidet vagy hosszút, de bármelyiket is választod, a vezetékjelölőnek el kell érnie egy másik alkatrészt. Ha a vezetékjelölő nem tud összekötni két alkatrészt anélkül, hogy leesne rólok, nem helyezheted le a vezetékjelölőt!

Ezt az akciólehetőséget arra is használhatod, hogy egy, a kalandorod lapkáján lévő áramköri alkatrészhez tartozó vezetékjelölőt **eltávolíts**. Amennyiben ezt a lehetőséget használod, helyezd vissza a vezetékjelölőt a készletbe!

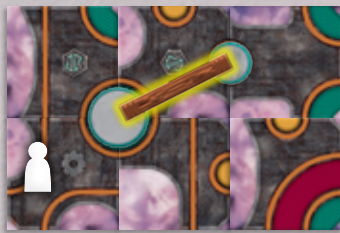
FONTOS!

- Minden alkatrészhez legfeljebb két vezetékjelölő kapcsolódhat.
- Ahhoz, hogy az áramkört teljessé tegyék, az indítóállás mindkét fém feléhez kapcsolódnia kell egy-egy vezetékjelölőnek.
- Bizonyosodjatok meg afelől, hogy minden vezetékjelölő megfelelően érintkezik az alkatrészek fém részeivel!
- Nem szükséges olyan alkatrészt az áramkörhöz kapcsolnotok, amelyre már nincs szükség a tervrajzon látható minimális mennyiség alapján.

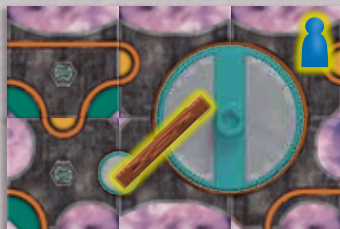
Példák:



Az Orvostanhallgató egy vezetékjelölővel köt össze egy kis kondenzátort és egy villámhárítót.



A Villanyszerelő egy vezetékjelölővel köt össze egy nagy és egy kis kondenzátort.



A Kötélfonó egy vezetékjelölővel összeköti az indítóállást egy kis kondenzátorral.

Az indítóállás bármely részét összekötheted vezetékjelölővel, amennyiben az indítóállást tartalmazó négy lapka egyikén tartózkodik a kalandorod.

ÁRAMKÖR LÉTREHOZÁSA

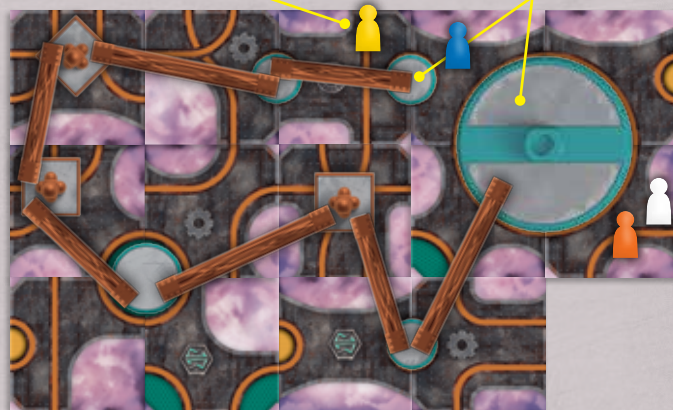
Ahhoz, hogy felszállhassatok a rakétával, be kell kötnötök az indítóállást a tervrajzon látható alkatrészeket tartalmazó áramkörbe.

A tervrajz a különböző alkatrészekből szükséges **minimális** mennyiséget tartalmazza, ez azt jelenti, hogy mindegyik alkatrészből akár több is használható. Az alkatrészeknek ténylegesen soros áramkört kell alkotniuk, ami azt jelenti, hogy láncolatban kell egymáshoz kapcsolódnuk. Ez az áramkör az indítóállás egyik feléhez kapcsolódó vezetékjelölővel kezdődik, végighalad minden szükséges alkatrészen a többi vezetékjelölő segítségével, majd az indítóállás másik feléhez kapcsolódó vezetékjelölővel ér véget.

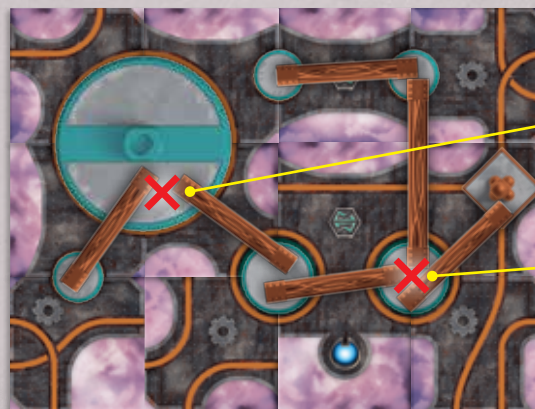
Figyelem! Amint az utolsó vezetékjelölő is a helyére kerül, a rakéta útnak indul. Ügyeljetek arra, hogy az összes kalandor az indítóállást tartalmazó négy lapka egyikén legyen mielőtt valamelyikötök az utolsó vezetékjelölőt is lehelyezi, máskülönben a rakéta kalandorokat hagy hátra, a küldetés pedig kudarccal zárul.

Ne hagyjátok hátra! A sárga kalandor itt maradna, ha az áramkört befejeznék.

Egy ide kerülő vezetékjelölő befejezné az áramkört. A kék, fehér és narancssárga kalandorokat magával vinné a rakéta.



Szabálytalan áramköri kapcsolódások



Kizárólag egy vezetékjelölő kapcsolódhat az indítóállás egy-egy oldalához.

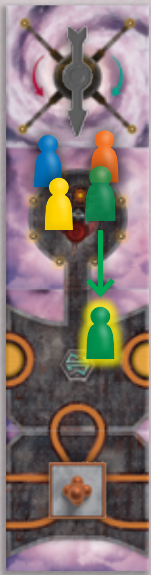
Minden alkatrészhez legfeljebb két vezetékjelölő kapcsolódhat.

Felszerelés megosztása

A fenti akciók mellett a játékosok, akiknek a kalandorai ugyanazon a lapkán tartózkodnak, a játszma során bármikor **ingyen** (akció felhasználása nélkül) átadhatnak egymásnak felszerelőkártyákat. Hacsak a kalandorkártyátok másképpen nem rendelkezik, lapkákat, életerőt, kötelet nem oszthattok meg egymással.

PÉLDA EGY KÖRRE

1 A Felügyelő egy lapkányit mozog.



2 A kutatás során húz egy lapkát.



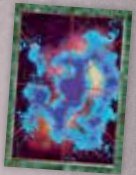
3 A felderítést választva lehelyez egy lapkát. Azonnal felhelyez egy kis kondenzátort is.



4 Egy vezetékelővel összeköt két áramkör-alkatrészt.

2. VIHARKÁRTYÁK FELHÚZÁSA

Az akciók végrehajtása után a vihar fázisa következik. Húzz fel a vihar erősségének megfelelő számú kártyát a vihar húzópakliból! (A vihar erőssége a viharerősség-jelzőn látható). A kártyákat egyesével kell felfedni, hatásukat azonnal végre kell hajtani. A rajtuk lévő utasítás végrehajtása után képpel felfelé tegyék a kártyákat a dobópaklira! **Megjegyzés: A játék során bármikor átnézhetitek a dobópakli lapjait!**



Villámcsapás

A viharpakli 6 *villámcsapás* kártyát tartalmaz. Amikor felhúzol egyet ezek közül, minden játékban lévő villámhárítóba beleszap a villám, és minden olyan kalandort megüt az áram, aki villámhárítót tartalmazó lapkán áll, és ezzel 1 életerőt veszít. Továbbá a villámhárítóba érkező elektromosság továbbfut a vezetékeken (mind a rézdrótokon, mind pedig a lehelyezett vezetékelőlkön), így követni kell a villámhárítókkal kapcsolatban álló útvonalakat, és minden kalandort, akinek tartózkodási lapkája kapcsolatban áll legalább egy villámhárítóval, áramütés ér és ezáltal 1 életerőt veszít. Amikor életerőt veszítesz, csúsztasd a kalandorkártyád életerő részén lévő szintjelölődet egy értékkel lejjebb! Ha bármelyik kalandor szintjelölője eléri a ☠️ szimbólumot, az a kalandor túl sok áramütést szenvedett el, a játék mindenki számára vereséggel zárul.

Megjegyzés: egy villámcsapás kártya hatására egy kalandor kizárólag 1 életerőt veszít még akkor is, ha több villámhárítóval áll kapcsolatban.

Példa:



Villámcsapás kártya felfedésekor a Navigátort (sárga kalandor) áramütés éri és 1 életerőt veszít, hiszen egy villámhárítót tartalmazó lapkán áll. Az Orvostanhallgató (narancssárga) is veszít 1 életerőt, ugyanis olyan lapkán áll, ami a lapkán látható rézdrótok által kapcsolatban áll a villámhárító lapkájával. A Felügyelő (zöld) nem veszít életerőt, ugyanis Faraday-kalitkát tartalmazó lapkán áll. A Villanszerelő (fehér) 1 életerőt veszít, ugyanis az indítóállást tartalmazó lapkák egyikén áll, az indítóállás pedig összeköttetésben van a villámhárítóval egy lehelyezett vezetékelőnk keresztül. A Kötélfonó (kék) nem veszít életerőt, hiszen olyan lapkán áll, ami a vezetékek egyik típusa által sincs összeköttetésben a villámhárítóval. (Az nem okoz áramütést, ha egy lehelyezett vezetékelő a lapka fölött halad.)

Változó szélirány

Ez a 2 kártya megváltoztatja a szél irányát. Forgasd a széliránytűt 90°-kal abba az irányba, amelyet a felfedett kártya mutat.



Szélvihar

Ez a 4 kártya "elfújja" a kalandorokat egy lapkányival abba az irányba, amelybe a széliránytű mutat. Ha a kalandort nem lehet mozgatni, mivel nincs abban az irányban lapka, a kalandornak muszáj használnia a kötélét, azaz 1-gyel csökken a kötél szintje. Ilyenkor a kalandorkártya kötél részén lévő szintjelölőt kell egy értékkel lejjebb csúsztatni.

Amennyiben ugyan van lapka abban az irányban, de csak felhőkkel kapcsolódik ahhoz a lapkához, amin egy kalandor áll (tehát nem kapcsolódik a kifutópályához), a kalandor **nem mozdul** és a kötél szintje 1 értéknnyit csökken. Ha bármelyik kalandor szintjelölője eléri a ☠ szimbólumot, a kötél elszakad, és a kalandor több mint 2000 méternyit zuhan, és így mindannyian vesztettek.

Példa:



Amikor *szélvihar* kártya kerül felfedésre, meg kell nézni, hogy a széliránytű merre mutat (ebben az esetben észak felé). A Villanszerelő (fehér kalandor) kötél szintje 1 értéknnyit csökken, ugyanis nincs lapka a tartózkodási helye felett ahová mozognia kellene. Az Orvostanhallgató (narancssárga) 1 lapkányit északi irányba mozog (felfelé arra a lapkára, amin a fehér kalandor áll), így nem csökken a kötél szintje. A Felügyelő (zöld) nem mozdul, de a kötél szintje 1 értékkel csökken, ugyanis bár van lapka az övé felett, de azok között csak felhő látható. A Navigátor (sárga) szintén nem mozdul és 1-gyel csökken a kötél szintje, ugyanis a lapkája fölötti lapka nem kapcsolódik megfelelően a kifutópályához. A Kötélfonó (kék) kötél szintje nem csökken, ugyanis szélpajzsot tartalmazó lapkán áll.

A vihar erősödik

3 *erősödő vihar* kártya van a vihar pakliban. Mikor *erősödő vihar* kártyát húzol, csúsztasd egy vonással feljebb a szintjelölőt a viharerősség-jelzőn! A viharerősség-jelzőn látható számok jelölik a vihar erősségét. A következő játékos körével kezdve ennyi kártyát kell majd húzni a körök végén. Ha a vihar erőssége eléri a ☠ szimbólumot, a vihar minden kalandort lefúj a kifutópályáról, és elvesztették a játékot.

Az *erősödő vihar* kártyák egyike arra utasít benneteket, hogy keverjétek újra a teljes viharpaklit, és ne fedjétek fel további vihar kártyát. Ilyenkor keverjétek össze a vihar kártyák dob- és húzópakliját egyetlen pakliba, és egy új, képpel lefelé fordított viharpakliként helyezétek vissza a viharerősség-jelző mellé, és ebben a körben ne húzzatok további vihar kártyá(ka)!



GYŐZELEM!

Az indítóálláshoz! Amint egy kivételével az összes szükséges alkatrészt összekötöttétek és egy áramkört alkotnak (**az utolsó vezetékjelölőre a felszálláshoz lesz szükség**), először is helyezétek a rakétát az indítóállásra! Ezt követően minden kalandornak a négy, indítóállást tartalmazó lapka egyikére kell jutnia (nem szükséges ugyanarra a lapkára). Utolsó lépésként az egyik kalandornak az utolsó vezetékjelölő lehelyezésével (akár saját körben akcióként végrehajtva, akár *távhegesztő* segítségével) be kell fejeznie az áramkört, hogy a rakéta felszállhasson és megünnepelhessétek a győzelmeket.

KUDARC

4 módon veszíthetitek el a játékot:

1. **Kiütvé:** ha bármelyik kalandor életereje eléri a ☠ szimbólumot.
2. **Lezuhanva:** ha bármelyik kalandor kötél szintje eléri a ☠ szimbólumot.
3. **Elsöpörve:** ha a vihar szintmérő szintjelölője eléri a ☠ szimbólumot.
4. **Hátrahagyva:** ha a rakéta felszáll, mielőtt minden kalandor az indítóállás lapkáinak egyikére jutna.

NEHÉZSÉGI SZINTEK

Ha győzni tudtok a kezdő szinten, vágjatok neki a normál szintnek, majd tegyetek próbát a haladó és legendás nehézségi szintekkel is! A különböző nehézségi szintek különböző mennyiségű áramköri alkatrészt tartalmaznak, egyre nagyobb kihívás elé állítva benneteket. De attól is teljesen más lesz a játék, ha különböző kalandorokból álló csapatot állítotok össze!

KALANDOROK BEMUTATÁSA



Villanszerelő

Körönként egyszer ingyen, azaz akció felhasználása nélkül helyezhetsz egy vezetékjelölőt a tartózkodási helyeden lévő alkatrésze, vagy eltávolíthatsz egy vezetékjelölőt az alkatrészről. Továbbá te rendelkezél a legtöbb életerővel a játék elején.



Felügyelő

2 lapkával kezded a játékot és legfeljebb 4 lapka lehet nálad egyszerre. Továbbá bármikor átadhatsz nálad lévő kifutópálya-lapkákat veled egy lapkán, vagy azzal szomszédosan tartózkodó kalandoroknak ingyen, azaz akció felhasználása nélkül.



Kötélfonó

Akciókat áldozhatsz arra, hogy javíts egy veled egy lapkán, vagy azzal szomszédos lapkán tartózkodó kalandor kötelén. Akciónként 1-gyel növelheted a kötél szintet, akár sajátodat is.



Navigátor

Akciónként legfeljebb 3 lapkányt mozgathatsz egy másik kalandort, közben a teleportálók is használhatók. Ha a Hegymászót mozgatod ilyen módon, ő használhatja a képességét, így felhőkön keresztül is mozgathatod őt, és akár másik kalandort is magával vihet (ez akár te magad is lehetsz).



Orvostanhallgató

Akciókat áldozhatsz arra, hogy egy veled egy lapkán, vagy azzal szomszédosan tartózkodó kalandort gyógyíts. Akciónként 1-gyel növelheted az életerőt, akár sajátodat is.



Hegymászó

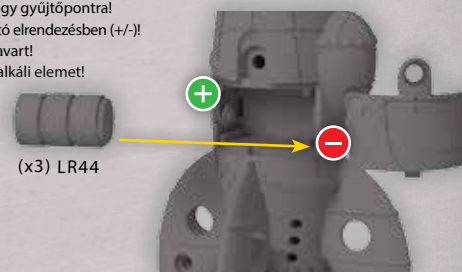
Átugorhatsz két szomszédos lapka közötti felhőn. A mozgásaid során egy veled egy lapkán tartózkodó kalandort is magaddal vihetsz akár felhőkön átugorva és teleportálókat használva. Továbbá, amennyiben a szélvihar kártya hatására úgy fúj át a szél egyik lapkáról a másikra, hogy a két lapka között felhő van, nem csökken a kötél szintet (ráadásul ilyenkor is magaddal vihetsz egy másik kalandort, akinek így szintén nem csökken a kötél szintje).

NÉHÁNY SZÓ A GYÁRTÓTÓL

A sorozat folytatódik! Az egész egy egyszerű, szigeten játszódó történettel kezdődött, közben viszont egy folyamatosan fejlődő sorozattá nőtte ki magát. Az óceánból a sivatagba, most pedig a fellegekbe! Ez a legutóbbi rész sohasem látott magasságokba emel számos újítással, beleértve a korlátozott információk alapján közösen kialakított játékeret, és a valódi elektromos áramkört. A Tiltott Fellegek esetén mi is új területre merészkedtünk, hiszen ez az első játékunk, ami elektromos összetevőket tartalmaz! Matt Leacock áramkör-építést tartalmazó terve egyszerűen annyira vonzó mechanika volt, hogy úgy gondoltuk, indokolt, hogy megszegjük azt a szabályunkat, miszerint nem adunk ki elemes játékot. Reméljük, hogy titeket is felvillanyoz a végeredmény!

ELEMCSERE

- Távolítsd el a csavart egy csavarhúzóval (nem tartozéka a doboznak), és vedd le a borítást!
- Távolítsd el a használt elemeket, és vidd el egy gyűjtőpontra!
- Helyezd be a 3 új elemet (LR44) a képen látható elrendezésben (+/-)!
- Helyezd vissza a borítást, és csavard be a csavart!
- A legjobb teljesítmény érdekében használj alkáli elemet!
- Elemet akkor érdemes cserélni, ha a hang már csak torzán hallatszik és/vagy a fények nem villognak.



ELEMekre VONATKOZÓ BIZTONSÁGI ELŐÍRÁSOK

- Ne használj vegyesen régi és új elemeket!
- Többféle elem van forgalomban: alkáli, normál (szén-cink) és újratölthető (nikkel-kadmium). Ne használj egyszerre különböző típusú elemeket!
- Ne próbáld meg újra feltölteni a nem újratölthető elemeket!
- Az újratölthető elemek újratöltését bízd felnyitásra!
- Az újratölthető elemeket újratöltés előtt el kell távolítani a rakétából!
- Vigyázz, hogy ne zárd rövidre a készüléket!
- Ha a rakéta hosszabb ideig nincs használatban, vagy az elemek lemerültek, távolítsd el őket! Az elemeket tárold biztonságosan! Ne tedd ki a készüléket sugárzó hőnek vagy napfénynek, mivel a benne lévő elemek felrobbanhatnak vagy szivároghatnak.
- Figyelj a helyes polarításra (a +/- jelnek megfelelően helyezd be az elemet)!
- Ügyelj a használt elemek biztonságos elhelyezésére! Ez a szimbólum azt jelöli, hogy a termék az EU területén nem helyezhető el más háztartási hulladékokkal együtt. A szabálytalanul elhelyezett elemek káros hatást gyakorolnak az egészségre és a környezetre. A felelősségteljes újrahasznosítással ez elkerülhető, egyben az erőforrások újrafelhasználását is támogatod.
- MEGJEGYZÉS: A készülék a "B" osztályú digitális eszközökre vonatkozó rádiózavarási határértékek tesztje alapján megfelel az FCC (Federal Communications Commission – Szövetségi Hírközlési Bizottság) szabályzat 15. részében foglalt előírásoknak. A határértéket a lakóterületen használt eszközökre, a káros elektronikus zavarok elleni védelem érdekében állapították meg. A készülék rádiófrekvenciás energiát hoz létre és használ, és ezt ki is sugározhatja. Ha az üzembe helyezés nem az útmutatásoknak megfelelően történik, káros interferenciát okozhat a rádiókommunikációs eszközökben. Az interferencia lehetősége ugyanakkor megfelelő üzembe helyezéssel sem zárható ki. Ha a készülék zavaró interferenciát okoz a rádiós vagy a televíziós vételben (ez megállapítható a készülék ki- és bekapcsolásával), a zavarok megszüntetésének érdekében az alábbiak tehetőek:
 - A vevőantenna helyzetének vagy helyének megváltoztatása.
 - A készülék és a vevő közötti távolság növelése.
 - A készülék csatlakoztatása olyan dugaljhoz, amely a rádiótól/televíziótól eltérő áramkörön van.
 - Rádió- vagy televízió-szerelő szakember felkeresése. A készüléken a gyártó tudta nélkül elvégzett módosításokkal a felhasználó elveszítheti jogosultságát a készülék használatára.



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

Tervező: Matt Leacock
 Illusztrátor: C.B. Canga

