

MENEKÜLÉS A VULKÁNSZIGETRŐL

Az expedíciód remekül haladt a szigeten. Már épp megszerezted a hön áhított kincseket, amikor hirtelen morajlás hallatszott, és minden remegni kezdett. A vulkánok felébredtek több évszázados álmukból, és néhány óriási, ősi élőlény is megjelent a környéken...

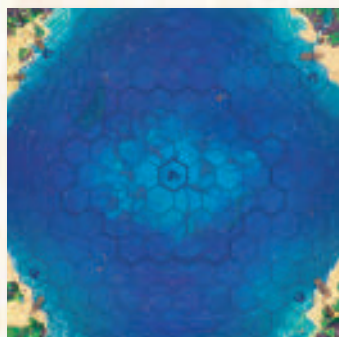
A sziget lassan a tengerbe süllyed. Itt az idő meglépni annyi kincssel, amennyivel csak tudsz! Csak akkor leszel biztonságban, ha visszaérsz a szárazföldre.

Más kalandorcsapatok is próbálnak megmenekülni, és úgy tűnik, eszük ágában sincs megosztani veled azt a néhány tutajt, ami még a rendelkezésekre áll.

Menekülj el a kitörő vulkánok, a víz alatt és az erdő mélyén rejtőző szörnyek elől, de közben figyelj a többi kalandorra is... a túlélésért folyó küzdelemben nincsenek szabályok!

TARTOZÉKOK

--> 1 játéktábla



--> 40 szigetlapka:
16 part, 16 erdő és 8 hegy



--> 50 kalandorfigura
(minden színből 10), 1, 2,
3, 4, 5 kincsértékekkel



--> 13 szörny
(5 tengeri sárkány, 6 cápa,
2 kaidzsú)



--> 12 tutaj, amelyeken
maximum 3-3 kalandor-
figura fér el



--> 5 játékossegédlet
(minden színből 1)



--> 1 szörnykocka



A JÁTÉK CÉLJA

A játék során egy 10 fős kalandorcsapatot vezetsz, akik a süllyedő szigetről menekülnek. Minden kalandor magával visz egy kincset, a kalandor talpán jelölt értékben.

Szerezz meg annyi kincset, amennyit csak tudsz, és ügyelj rá, hogy a szörnyek ne kapják el a kalandoraidat, miközben a biztonságos szigetekre juttatod őket... És tedd mindezt az előtt, hogy a 4 vulkánból 3 kitörne!



ELŐKÉSZÜLETEK

A játékot az kezdi, aki a legutóbb tért haza épségben egy szigetről.

1 A kiinduló sziget megalkotásához keverjétek meg a szigetlapkákat, majd tegyétek azokat a terep oldalukkal felfelé – véletlenszerűen és anélkül, hogy a másik oldalukat megnéznétek – a nyomtatott körvonalon belülre.

2 Helyezzétek a tengeri sárkányokat a játéktábla  ikonnal jelölt mezőire. A kaidzsúkat és a cáákat tegyétek a tábla mellé.

3 Minden játékos válasszon egy szint, és vegye magához az adott színhez tartozó 10 kalandorfigurát és játékossegédletet, illetve 2 tutajt. A megmaradt tutajokat tegyétek a tábla mellé.

2 fős játék esetén: Mindketten válasszatok 2 szint – ezek innentől egyetlen színnek számítanak –, és vegyetek magatokhoz a megfelelő színekben 20 kalandorfigurát és 2 játékossegédletet (ezek emlékeztetnek a színeikre), illetve 4 tutajt.

4 Az óramutató járásával megegyező irányban haladva, felváltva válasszatok ki a kalandoraitokat, és helyezzétek le azokat egy-egy üres mezőre. Ezt folytassátok addig, amíg mindenki le nem helyezte az összes kalandorát a kiinduló szigetre.

Miután elkezdtétek a játékot, már nem nézhetitek meg a kalandorfigurák talpára nyomtatott kincsértéket. Próbáljátok megjegyezni azokat a lehelyezés során.

5 fős játék esetén: Amikor már mind a 40 mező foglalt, a megmaradt kalandorokat olyan lapkákra helyezzétek le, ahol még csak egyetlen figura áll.

5 Felváltva helyezzétek le 1-1 tutajt a szigetlapkákkal szomszédos vízmezők valamelyikére. Ezt addig folytassátok, amíg mindenki le nem tette a két tutaját.

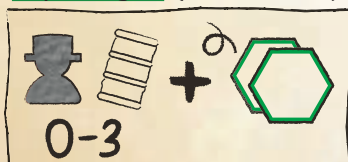


A JÁTÉK MENETE

A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. Egy játékos köre 3 fázisból áll:

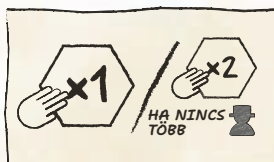
1. Akció

Mozgass kalandorokat és/vagy tutajokat, és használd a lapkák **képességeit** (lásd 4. oldal).



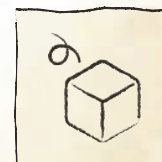
2. Emelkedő vízszint

Vegyél le egy lapkát a tábláról, és nézd meg a hátoldalát.



3. Szörnyek

Dobj a kockával, és mozgasd az adott szörnyet.



A 3. fázis végrehajtása után a játék a következő játékos körével folytatódik.



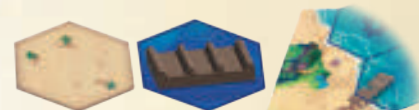
1 Akció

A. MOZGÁSOK

Ha még van megmentésre váró kalandorod az Akció fázis során, végrehajthatsz legfeljebb 3 darab egy mezőnyi mozgást. Ezeket szabadon eloszthatod a tutajok és a kalandoraid között.

--> Kalandor mozgatása gyalog

A kalandor mozgásának kiindulási **ÉS** végpontja is szigetlapka, tutaj vagy biztonságos sziget legyen.

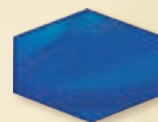


--> Kalandor mozgatása úszással

A kalandor mozgásának kiindulási **VAGY** végpontja vízmező legyen.



Egy kalandort körönként legfeljebb egyszer lehet mozgatni úszással.



--> Tutaj mozgatása

Mozgasd az egyik üres vagy irányításod alatt álló tutajt olyan szomszédos vízmezőre, ahol nincs tutaj.



A tutaj irányításához legalább annyi kalandorodnak kell lennie a fedélzeten, mint az ellenfeleidnek.



Megjegyzés: Amikor egy kalandor egy tutajjal azonos mezőn van és még van hely a fedélzeten, azonnal tedd a kalandort a tutajra.

B. KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA

A mozgásokon túl az Akció fázis során bármikor felhasználhatsz tetszőleges számú képességlapkát. Dobd el a kiválasztott lapkát, hogy végrehajtsd a hatását.

Képességre az Emelkedő vízszint fázisban tehetsz szert (lásd 5. oldal).

Példa egy Akció fázisra:

Anna úszással mozgat egy kalandort egy szigetlapkára **1**, majd onnan gyalog mozgatja a szomszédos tutajra **2**. Ezután úszással mozgat egy másik kalandort egy tutajra **3**, végül az evezés képesség **4** segítségével 2 mezőnyi mozgatja a tutajt.



Biztonságos sziget



2. Emelkedő vízszint

Vedd le a táblán lévő legvékonyabb szigetlapkák bármelyikét. Így a különböző lapkatípusok fokozatosan tűnnek el:

Először a partlapkák , majd az erdőlapkák , és végül a hegylapkák .

Ha az eltávolított lapkán voltak kalandorok vagy szörnyek, helyezd azokat a lapka eltávolításával felfedett vízmezőre.

Nézd meg az eltávolított lapka hátoldalát úgy, hogy a többiek ne lássák:

X Ha hatás , akkor azt azonnal hajtsd végre, és dobd el a lapkát.

Kivétel: A hatásukon túl a vulkánlapkák a játék végéhez vezető visszaszámlálást is aktiválják, és a helyükön maradnak. Ha felfeditek a 3. vulkánt, a játék azonnal véget ér.

X Ha képesség , akkor a képesség oldalával lefelé tartsd magad előtt a lapkát. Bármelyik későbbi Akció fázisod során felhasználhatod.

Kivétel: Ha a Szörnyirtó lapkát akarod felhasználni egy ellenfeled támadására válaszul, nem kell megvárnod, hogy rád kerüljön a sor.

A hatások és képességek listáját a 8. oldalon találod.

 Ha a köröd elején nincs több megmentésre váró kalandorod, akkor az Emelkedő vízszint fázisban 1 helyett 2 lapkát távolíts el.



3. Szörnyek



Dobj a szörnykockával. Ha a kockán ábrázolt szörny a táblán van, akkor muszáj mozgatnod (lásd 6. oldal).

Megjegyzés: A tengeri sárkányok már az előkészületektől a táblán vannak. A cápák és a kaidzsúk a szörnylapkák hatásának végrehajtásakor kerülnek a táblára.



A JÁTÉK VÉGE

Ha már nincs több megmentésre váró kalandor a táblán, vagy felfeditek a 3. vulkánt , a játék véget ér.

Megjegyzés: Ha a 3. vulkán kitörése miatt ér véget a játék, akkor 0 pontot kaptok minden kalandorért, akit nem tudtatok megmenteni.

Adjátok össze a kalandoraitokkal megszerzett kincspontokat. A legtöbb pontot gyűjtő játékos győz. Döntetlen esetén a döntetlenben részt vevők osztoznak a győzelmen.

Példa a játék végi pontozásra:

Judit 5 kalandort mentett meg, 3 kalandorát pedig elpusztították. Amikor felfedik a 3. vulkánt, a tutajon lévő 2 kalandora is elpusztul, mert már nem tudja biztonságos szigethez vezetni azokat. Így Judit végső pontszáma: $4+5+1+2+4 = 16$ pont.



SZÖRNYEK: MOZGATÁS ÉS INTERAKCIÓK

Minden szörny a mezőjén lévő bizonyos játékelemekkel lép interakcióba.

Ezekre az interakciókra akkor kerül sor, ha:

1. A szörny olyan mezőre mozog, ahol ilyen elem van.
2. A játékelemeket mozgatjátok olyan mezőre, ahol a szörny található.
3. A szörny játékba kerül szörnylapka hatására (lásd 8. oldal), és olyan mezőre helyezitek le, ahol van ilyen elem.

Ha egy szörny elpusztít egy kalandort vagy egy tutajt, azt helyezzétek a tábla mellé. A kalandor esetében ne nézzétek meg a kincsértékét.



Ha a szörny olyan mezőre mozog, ahol egy vagy több olyan játékelem van, amivel interakcióba lép, azonnal befejezi a mozgását.



Mozgás: 1 vízmező

Interakció: Elpusztítja a tutajokat és minden kalandort (az úszókat is).



Mozgás: 1 vagy 2 vízmező

Interakció: Elpusztítja az úszókat.



Mozgás: 1 vagy 2 vízmező és/vagy szárazföldi mező

Interakció: Elpusztítja a tutajokat, a kalandorokat szomszédos lapkára löki (nem feltétlen mindegyiküket ugyanarra), és a mozgatási szabályaik szerint elmozdítja a szörnyeket.

Megjegyzés: Egy mezőt több szörny is elfoglalhat, kivéve a kaidzsúkat. Egy kaidzsú mezőjére csak egy másik kaidzsú léphet (ezzel elmozgatva az elsőt).

JÁTEKOSSEGÉDLET



Jelmagyarázat:



Minden kalandort elpusztít



Elpusztítja a tutajokat



A kaidzsú szomszédos lapkákra löki a kalandorokat, és elmozdítja a szörnyeket, a saját mozgatási szabályaik szerint.



Az úszók a vízmezőn lévő kalandorok (akik nincsenek tutajon).

Csak az úszókat semmisíti meg



Vízmező



Szárazföldi mező

G.Y.I.K.

X Mutatnátok példát arra, hogy milyen mozgások szabályosak és szabálytalanok a köröm során?

Hát persze!

A következő példákban minden szín egy külön kört jelöl.

Szabályos kör:



Szabálytalan kör:



Minden figura körönként legfeljebb egy mezőt mozgathat úszással (a képességlapkákat nem számítva).



A sárga kalandor nem mozgatható erre a vízmezőre sem úszással, sem tutajjal, mert nem ő irányítja a tutajt.

X Mozgathatok kalandort olyan mezőre, ahol már áll kalandor?

Igen. A mezőnként 1 kalandor korlátozás csak az előkészületekre vonatkozik. Miután elkezdődött a játék, bármennyi kalandor állhat egy mezőn.

X A Szörnyek fázis során hogyan döntsem el, hogy hová mozogjon a szörny? Milyen sorrendben lép a kaidzsú interakcióba a játékelemekkel?

Ezeket a döntéseket mind az aktív játékos hozza meg, és ő dönti el az interakciók sorrendjét is.

X Mi történik, ha egy szörnylapka hatására olyan mezőre kellene szörnyet felhelyeznem, ahol egy kaidzsú áll?

A szörny nem kerülhet játékba, kivéve, ha egy másik kaidzsú az. Ebben az esetben az új kaidzsú azonnal odébb löki az eredeti kaidzsút.

X Mi történik, ha olyankor fedem fel egy tutajlapka hatását, amikor már nincs több tutaj készleten?

Ebben az esetben mozgass egy táblán lévő üres tutajt az adott mezőre. Ha nincs üres tutaj, akkor nem történik semmi.

X Mi történik, ha egy tutaj olyan mezőre mozog, ahol több kalandor van, mint szabad hely a fedélzeten?

Ez ritka, de ilyen esetben az aktív játékos dönti el, ki szállhat fel a tutajra.

X Használhatom egy Delfin képességét arra, hogy egy szigetlapkáról vagy tutajról vízmezőre mozgassak egy kalandort?

Nem. A delfinek a tengerben vannak, és csak az úszók tudnak az uszonyukba kapaszkodni, amikor elhaladnak mellettük.

X Ha felhasználom egy szörnykockás lapka képességét, utána dobjak még egyszer a kockával a Szörnyek fázisban?

Igen.

X Ha egy Szörnyirtót használok, van a szörnynek bármi hatása a kalandoraimra?

Nincs. A szörnyel azonos mezőn tartózkodó minden kalandor és/vagy tutaj megmenekül, és azon a mezőn marad.

X Használhatom a Szörnyirtót egynél több szörny eltávolítására?

Nem. Egy Szörnyirtót egy szörny ellen tudsz felhasználni (azaz szörnyenként 1 Szörnyirtóra van szükség).

KÉSZÍTŐK

Tervező: Julian Courtland-Smith

Fejlesztő: L'Atelier

Grafika: Mr. Cuddington

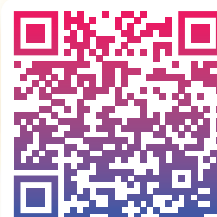
Kiegészítő grafika: Cloé Dessolain,

Stéphane Gantiez, Umesu Lovers

Játékszabály elrendezése: Good Heidi

© Asmodee Group 2024.

Minden jog fenntartva!



TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT
LÁTOGASS EL AZ OLDALUNKRA!

Lapkák leírása

LAPKÁK HATÁSSAL

(Azonnal végre kell hajtani)



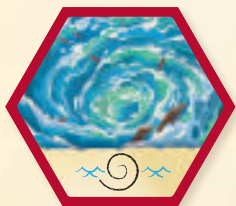
Zöld szörny: Helyezz egy **cápát** erre a mezőre. Ha minden cápa a táblán van, mozgass egyet erre a mezőre.
Lapkaeloszlás: x3 x3



Kék szörny: Helyezz egy **kaidzsút** erre a mezőre. Ha minden kaidzsú a táblán van, mozgass egyet erre a mezőre.
Lapkaeloszlás: x3 x2



Tutaj: Helyezz egy tutajt erre a mezőre.
Lapkaeloszlás: x1 x3



Örvény: Távolíts el a tábláról minden olyan játékelemet (kalandorokat, szörnyeket és tutajokat), ami ezen és a szomszédos vízmezőkön található.
Lapkaeloszlás: x2 x4



Vulkán: Távolíts el a tábláról minden olyan játékelemet (kalandorokat és szörnyeket), ami ezen a mezőn található. A vulkánt hagyd képpel felfelé ezen a mezőn. Ez a mező többé nem elérhető.
Emlékeztető: Amikor felfeditek a 3. vulkánt, a játék véget ér.
Lapkaeloszlás: x4

LAPKÁK KÉPESSÉGGEL

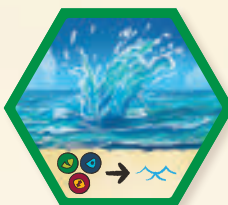
(Vegyétek magatokhoz, és későbbi Akció fázisokban használjátok fel)



Evező: Mozgass egy üres vagy egy általad irányított tutajt 1 vagy 2 mezőnyit.
Lapkaeloszlás: x2



Delfin: Mozgasd az egyik úszódat 1 vagy 2 vízmezőnyit. Ennek a mozgásnak a végpontja szárazföldi mező vagy tutaj lehet.
Lapkaeloszlás: x3 x1



Merülés: Mozgasd a táblán lévő bármelyik szörnyet egy üres vízmezőre.
Lapkaeloszlás: x2



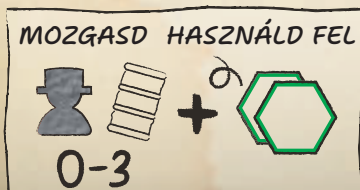
Szörnykocka: Dobj a kockával, és mozgasd a megfelelő szörnyet a mozgatási szabályai szerint.
Lapkaeloszlás: x2 x2



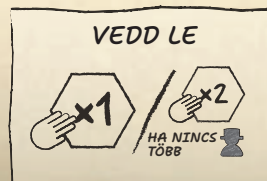
Szörnyirtó: Ezt a **képességet** bármikor felhasználhatod, amikor az egyik kalandorod egy **cápával** vagy egy **kaidzsúval** azonos mezőn van. Távolítsd el a szörnyet a tábláról.
Lapkaeloszlás: x2 x1

Játékosok köre emlékeztető

Akció



Emelkedő vízszint



Szörnyek

