

Islebound

Szabálykönyv

Isten hozott a szigetvilágban

Vitorlázz egy misztikus szigetvilágban! Fedezz fel nyüzsgő városokat, állíts a szolgálatodba tengeri szörnyeket, kalózkodat és szerezz minél több aranyat! Hozd létre a leghatalmasabb hajósnemzetet és versenyezz a barátaiddal a kincsek megszerzésében, a legjobb személyzet toborzásában, a hódításban vagy éppen a diplomáciában.

Az Islebound világában te irányítod a hajódat és az embereidet. Behajózhatod a szigetvilág városait, nyersanyagokat és legénységet gyűjtesz és épületeket építesz a saját városodban. Minden épület valami különleges adottsággal is rendelkezik, amit a saját hasznodra fordíthatsz. Ezek segítségével növelheted az erődöt vagy a kereskedelmi képességeidet. Kalózkodat és tengeri kígyókat toborozhatsz, hogy városokat foglalj el vagy kényszeríts szövetségbe. A behódolt városok képességeit ezt követően ingyenesen aknázhatsz ki és vámot szedhetsz a többi játékostól, ha a város nyújtotta előnyökhöz szeretnének hozzájutni.

Több út is vezet a sikerhez. Lehetsz kegyetlen hódító vagy ravasz diplomata, de akár ügyes kereskedő is.

A leggazdagabb és legszebb fővárossal rendelkező játékos nyeri a küzdelmet.

Hogy lehet nyerni?

A játék célja, hogy több **HÍRNEVET** gyűjts, mint a többiek. A játék folyamán érméket is lehet szerezni, ezek jelképezik a gazdagságot. A játék végén minden egyes érme egy hírnevet ér. Emellett minden megszerzett épület is ad hírnevet, illetve a reputáció-számlálón elért pontok is hírnevet jelentenek.



Hírnev



Érme



Fa



Hal



Könyv



Építés szimbólum





Játékelemek



Rézpénz érme
(32) (1-es értékű)



Ezüstpénz érme
(8) (5-ös értékű)



Könyv-lapka (12)



Hal (28)



Fa (26)



Kikötő (4)



Hírnév lapka (16)



Tengeri kígyó kártya (14)



Ichor kígyó kártya (1)



Tenger-tábla (4)

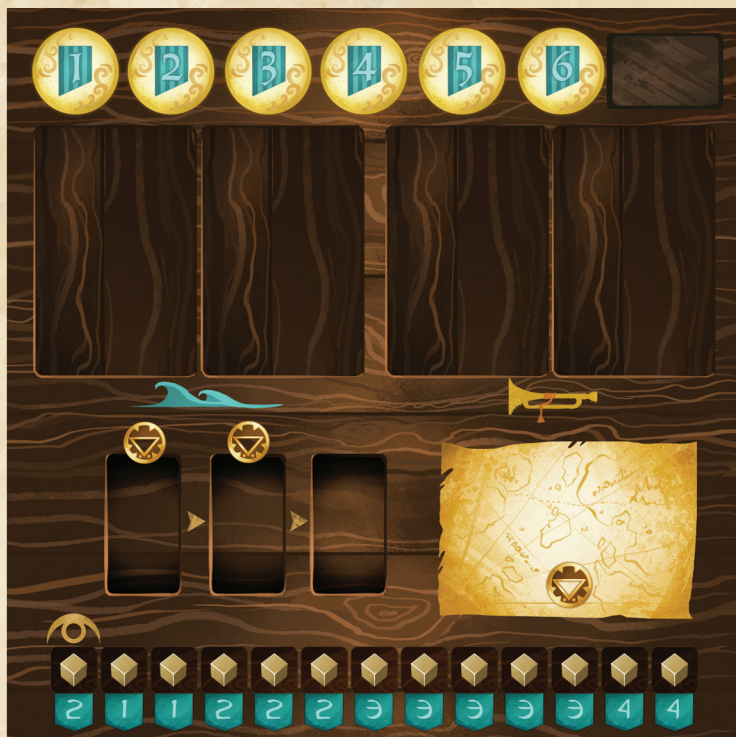


Kalóz kártya (15)



Ember (22)

4 *Megjegyzés: a komponensek száma korlátozott a játékban, kivéve a halat, a fát, az érméket és a könyveket. Ha ezek egyike elfogyna, jelezzük valahogy másképpen.*



Hírnév-tábla (1)



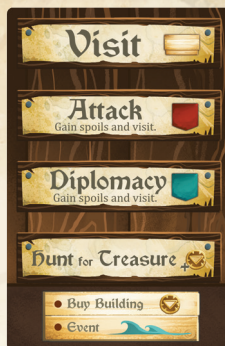
Hajó-tábla (4)



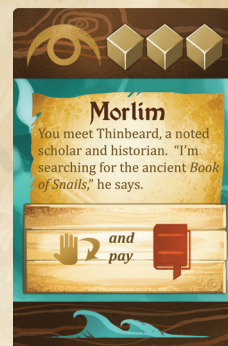
Építési feltétel lapka (4)



Kezdőjátékos kártya (1)



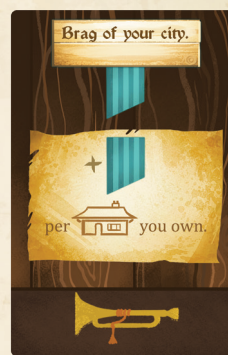
Segédlet (5)



Esemény-kártya (15)



Épület-kártya (35)



Reputáció-kártya (8)



Kocka (10)



Hajó (4)
és
hozzátalp (4)



Esemény-jelző korong (2)



kocka (4 színben 20-20)

Előkészületek

1.

Tegyétek a tenger-táblákat az asztal közepére és rakjátok össze. Az alábbi képen látszik, hogyan kell őket egymás mellé illeszteni. A hexa-formájú táblákat véletlenszerűen tegyétek egymáshoz úgy, hogy az alábbi képen látható alakzat jöjjön létre. Helyezzétek a négy kikötőt a hexák sarkaihoz úgy, hogy pontosan illeszkedjenek (forgathatók). A kikötők neveinek egy irányba kell állniuk.



Megjegyzés: Az első játéknál az elülső oldalát használjátok a tenger-táblának. A táblák másik oldalán a városok neve mellett egy szimbólum található. Ez a haladó változathoz tartozik. Ha a haladó változatot játszatok, akkor a 22. oldalon található haladó-változat szabályait alkalmazzátok!

2.

Adjatok minden játékosnak: egy hajó-táblát, hét rézpenz-érmét, az egyik szín összes kockáját (20 darab), az ugyanilyen színű hajót (a hajót helyezétek a talpba), és a három "kezdő" ember kártyát. Helyezzen mindenki a hajó-tábláján a 2-es szám alatt látható hullámra egy kockát. A kezdő emberkészlet mindenkinél két diplomatából (papír) és egy munkásból (kéz) áll. Minden játékosnak adjatok egy segédletet. A megmaradt kezdő legénységi tagokat tegyétek vissza a dobozba.

Az embereket tegyétek a fedélzetre.



Megjegyzés: Az ember-kártyák mindkét oldalán található szimbólumok. Az elülső oldalon (balra) az Isleboundhoz tartozó oldalt láthatjátok. A hátoldal (jobbra) pedig az Above and Below játék kiegészítőjeként használható. Az Islebound játék során ez utóbbi szimbólumokat hagyjátok figyelmen kívül.



Helyezzétek egy kockát a 2-es szám alá a mozgás-jelölőn.

3.

Válasszatok kezdőjátékost, majd adjatok neki a kezdőjátékos kártyát (ez a játék végéig ennél a játékosnál marad). A játékosok az óra járása szerint követik egymást. A kezdőjátékos jobb oldalon ülő játékos választhat először saját-kikötőt magának (csak a háromszögletű táblákból), majd az óra járásával ellentétben a többiek. A játékosok az általuk választott kikötőbe, a piros szám mellé tesznek egy kockát a saját készletükből. Ez lesz a saját-kikötőjük. Mindenki helyezze a saját-kikötőjébe a hajóját. A saját-kikötők egyben tengeri kikötőnek is számítanak.

4.

Helyezzétek a Hírnév-táblát a tenger-táblák mellé. Keverjétek meg az esemény-kártyákat, majd osszátok két nagyjából egyenlő részre. Ezt követően a két paklit képpel felfelé helyezétek a hullám-szimbólum fölé. Keverjétek meg a reputáció-kártyákat is és szintén osszátok két nagyjából egyenlő részre, majd tegyétek képpel felfelé a paklikat a trombita-szimbólum fölé. Az összes kétszimbólumos ember-kártyát keverjétek meg, majd képpel felfelé helyezétek a tábla mellé. A legfelső három kártyát tegyétek a hullám-szimbólum alatti helyekre. A hírnév lapkákat is keverjétek meg, majd képpel felfelé tegyétek a tábla jobb felső részén látható téglalagra.



Megjegyzés: 2 játékos esetén, helyezetek két kockát (valamelyik nem használt színből) a sáv első két kockahelyére.

5.

Keverjétek meg az épület-kártyákat és képezzetek belőlük húzópaklit. Tegyétek a paklit képpel lefelé a tábla mellé. Húzzátok fel az 5 legfelső lapot és helyezétek képpel felfelé sorban egymás mellé. Tegyétek a háromkönyves építési feltétel lapkát a balszélső lap fölé, a kétkönyveset a második lap fölé és az egykönyveset a harmadik lap fölé. Az utolsó két kártya fölé nem kerül semmi. A négykönyves lapkát tegyétek vissza a dobozba. Ezt csak a "Hat épületes" variánsban kell használni.



6.

Tegyétek a két eseményjelölő korongot arra a két régióra, amelyek az Hírnév-táblán található két esemény-kártya legfelső sorában olvashatók. Tegyétek az érmekeket, halakat, fákat, könyveket, tengeri kígyó-, Ichor- és kalózkártyákat, illetve a kockákat az asztalra úgy, hogy mindenki könnyen elérhesse. Ezek képezik a készletet. A többi, nem használt komponenst tegyétek vissza a dobozba.

A játék

Áttekintés

A kezdőjátékkal kezdve a játékosok mozognak, majd végrehajtják akcióikat. A játékosoknak a körük során legalább **egy** mezővel mozgatniuk kell a hajójukat és egy akciót végre kell hajtaniuk. Ezt követően bárhány szabad-akciót is végrehajthatnak. Ezzel zárul a körük.

Példa: Enikő körében járunk. A hajója 2-es sebességgel képes haladni. A hajót a tengeri kikötőből Sun's Restre, majd Sun's Restről Undervallba mozgatja. Innen már nem tud tovább mozogni, mivel kettő a hajójának a maximális sebessége.

Egy játékos köre

MOZGÁS

A játékosnak a körében először mozgatnia **kell** a hajóját. A hajóval legfeljebb annyi mezőt lehet mozogni, amennyi a hajó-tábla jobb felső sarkában látható, de legalább egy mezőt. Minden sebesség egy szomszédos régióba történő mozgásra elegendő. A játékos nem mozoghat vissza arra a régióra, ahonnan elindult.

A tenger-táblák és a kikötők régiókra tagolódnak. Minden tenger-táblán három különálló régió található. Minden tengeri kikötő egy régiónak számít. Az egyes táblák széle határnak számít, csakúgy, mint a tengeri kikötők szélei. A világos vonalak a tenger-táblákon szintén határnak számítanak.

Ha egy játékos a hajójával egy olyan régióban fejezi be a mozgását, ahol már egy másik hajó is áll, akkor a fedélzeten található emberei közül az egyik diplomatája (papír szimbólummal) azonnal elfárad. Az elfáradt embert a fedélzetről a hajó belsejébe, a fedélközbe kell mozgatni, ahol a függőágyak találhatóak. Ha a játékos nem tudja vagy nem akarja az egyik diplomatáját elfárasztani, akkor nem fejezheti be a mozgását olyan régióban, ahol már egy másik hajó is állomásozik. A hajókkal viszont szabadon - ember kifárasztása nélkül - át lehet kelni olyan régióba, amin már másik hajó állomásozik.



A játékosnak egy diplomatáját el kell fárasztania, hogy a mozgását olyan régióban fejezhesse be, ahol egy vagy több hajó áll.

AKCIÓK

A játékos a mozgását követően végrehajthat EGY akciót és bárhány szabad-akciót. Az akció és a szabad-akciók bármely sorrendben végrehajthatók. Ha a játékos végzett az akciójával és a szabad-akcióival is, befejeződik a köre.

Akció: Látogatás

A játékos végrehajthatja az általa meglátogatott város (ahol a hajójával állomásozik) fadobozában látható akcióit. A játékosnak belépési díjat kell fizetnie, amennyiben nem az övé a város. A belépési díj a sziget neve alatt látható a jobb oldalon, egy barna téglalapban.

Ha a belépési díj érme, akkor a játékosnak egy érmét kell fizetnie. Az érmét a Hírnév-tábla Kincstérképére kell tenni.

Megjegyzés: Csak a belépési díjként fizetett érmét kell a Kincstérképre helyezni (és csak akkor, ha a város semleges - azaz egyik játékos sem foglalta el). Minden más esetben a készletbe vagy a másik játékosnak kell fizetni.

Ha a belépési díjnál egy emberi tulajdonság (papír vagy kéz) is látható egy lefelé mutató nyíllal, akkor a játékosnak a fedélzetéről el kell fásasztania egy ilyen tulajdonsággal rendelkező emberét. A kifáradt embert a fedélzetről át kell tenni a fedélközbe, a függőágyakhoz.

Néhány helyen nem egy tulajdonság-, hanem csak egy ember-szimbólum látható.

Ebben az esetben a játékos szabadon kiválaszthatja, hogy melyik emberét fásasztja ki és küldi le a fedélközbe.



Ha a játékos valamelyik saját kikötőjébe látogat, akkor figyelmen kívül hagyhatja a belépési díjat, beleértve az érmefizetést és az elfásasztást is.

Ha a játékos olyan városba látogat, amelyet másik játékos birtokol, a fizetendő érmét a várost tulajdonló játékosársának kell adnia. Ha a belépéshez az egyik emberét is el kell fásasztania, akkor azt a normál szabályok szerint kell végrehajtani.

A szigeteken található városok nyújtotta akciókat a "Városok akciói" fejezetben találhatjátok, a 15. oldalon.

Az akció lépéseit sorrendben kell végrehajtani. A játékos megteheti, hogy egy város akcióját csak részben hajta végre, ha az neki úgy előnyösebb.



Akció: Támadás

A játékos szabadon dönthet arról, hogy a várost, ahol a hajója állomásozik megtámadja-e, hogy átvegye annak az irányítását. Azokat a városokat lehet megtámadni, amelyeknek a nevük alatt látható szám piros háttérben látható (nem kékeszöld). A piros háttérben található szám vagy annál több szükséges ahhoz, hogy a játékos támadása sikeres legyen és ezáltal átvehesse a város irányítását. A játékosnak kalóz- és tengeri kígyó kártyákat kell használnia a támadáshoz.

Elsőként a játékosnak a saját készletéből elő kell készítenie azokat a kalóz- és tengeri kígyó kártyákat, amelyeket használni akar a támadás során. Ezeket jól láthatóan és elkülönítve kell elhelyeznie a játéktábla mellett. Legalább egy kalóz- vagy tengeri kígyó kártyát mindenképp ki kell játszania. A játékos annyi kockával dobhat, ahány kalóz- és tengeri kígyó kártyát játszott ki. A kockákkal egyszerre kell dobni. A játékos határozhatja meg, hogy melyik kockát hová helyezi. Minden kalózhoz és tengeri kígyóhoz pontosan egy kockát kell hozzárendelni. A kockadobások értéke határozza meg, hogy a kalózok és tengeri kígyók mekkora támadóerővel rendelkeznek.

Például, ha a játékos 3-as vagy 4-es értékű kockát rendel a tengeri kígyóhoz, akkor annak a támadóereje 2. Ha 5-ös vagy 6-os értékűt, akkor a támadóereje 3. 1-es vagy 2-es értékű kocka jelent támadóerőt a tengerikígyó esetében.



Miután a játékos az összes kockát szétosztotta a kalóz- és tengeri kígyó kártyák között, össze kell számolni azok támadóerejét. Ha ez megegyezik vagy nagyobb, mint a város ereje, akkor a játékos átveszi a város feletti irányítást.

Ha a játékosnak nincs elegendő támadóereje, dönthet úgy, hogy megsebez az emberei közül néhányat, hogy extra támadóerőhöz jusson. Ha a játékos megsebz egy emberét, akkor azt a fedélzetről a fedélközbe (függőágyak) kell áthelyeznie és képpel lefelé kell fordítania (az Isleboundhoz használt szimbólumok így nem látszanak), hogy látszódjon: sérült. Minden egyes embere megsebzésével a játékos egy extra támadóerőhöz jut.

Ha a játékosnak nincs elegendő támadóereje és nem akar vagy tud ember(eke)t megsebezni, vissza kell vonulnia. A játékos egy kalózt vagy tengeri kígyót veszít, amit vissza kell tennie a készletbe. A többi támadókártyát visszaveheti a kezébe. A játékos ezt követően végrehajthat szabad akciókat, de normál akciót már nem.

Ha a játékos átveszi a város feletti irányítást, eldobja az összes támadásban használt kártyáját, majd az egyik kockáját a város neve alatti szám mellé teszi, ezzel jelezve, hogy a város immáron az övé. Ezt követően a játékos kap a készletből annyi érmét, amennyi a város neve alatti számon látható. Ez a ZSÁKMÁNY. Majd azonnal végrehajthat egy látogatás akciót, pont úgy, ahogy az előző fejezetben le van írva, kivéve, hogy nem kell megfizetnie a belépés díját, mivel ez már az ő városa.

Támadás másik játékos városa ellen

A játékos megtámadhatja egy játékosátárs városát is, de a támadás megindításához kettővel nagyobb támadóerő szükséges, mint normál esetben. Ha a játékos átveszi az irányítást a város felett, akkor a másik játékos kockáját a sajátjára cserlíheti. A játékos zsákmányként annyi érmét kap, amennyi a város neve alatti számon látható (nem számít, hogy kettővel több támadóerőre volt szüksége a város elfoglalásához!).



Akció: Diplomácia



A játékos úgy is dönthet, hogy diplomáciai úton veszi át az irányítást abban a városban, ahol a hajója éppen állomásozik. Csak azokban a városokban használható a diplomácia akció, amelyek kékeszöld (tehát nem piros) zászlóval rendelkeznek. A zászlóban látható szám, az az érték, amelyet a játékosnak be kell fizetnie a befolyásmezőn található kockáiból, eltávolítva azokat, hogy átvehesse a város feletti irányítást.

Befolyásmező

Minden kocka annyi befolyást jelent, amennyit az alatta látható szám mutat.

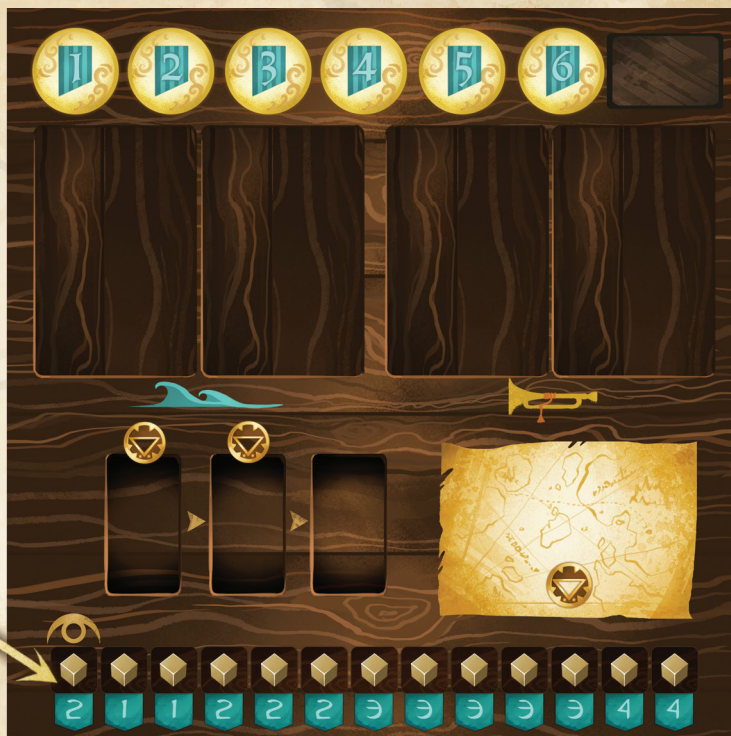
Ha a játékos legalább annyi értékben távolít el a saját kockáiból, mint amennyi a város ereje, átveszi az irányítást a város felett. A befolyásmezőn található bármelyik kockáját leveheti, nem kötelező sorrendben haladnia.

Ha a játékos átvette az irányítást, elhelyezi az egyik kockáját a város zászlaja mellett, majd annyi érmét kap a készletből - zsákmányként - amennyi a város zászlajában látható. Ezt követően végrehajthat egy normál látogatás akciót, kivéve, hogy nem kell megfizetnie a belépés költségét, mivel már ő irányítja a várost.

Diplomácia más játékos városával szemben

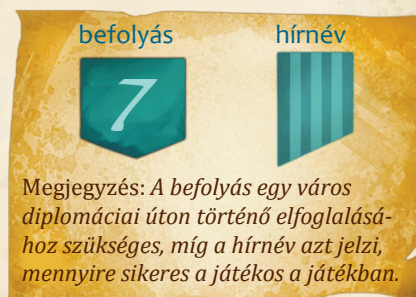
A játékos használhatja a diplomácia akciót másik játékos városa ellen is, de ebben az esetben kettővel több befolyást kell megfizetnie a befolyásmezőről, mint normál esetben. Ha a játékos átveszi az irányítást, lecseréli a játékos társa kockáját a sajátjára, majd zsákmányként elvesz annyi érmét a készletből, amennyi a város zászlajában látható (nem számít, hogy kettővel több befolyásra volt szüksége a város elfoglalásához!).

Megjegyzés: néhány kártya "allying with a town" (várossal való szövetség) néven hivatkozik a diplomácia akcióra.



Akció: Kincskeresés

A játékos elveheti az összes érmét a Hírnévtáblán található kincses-térképről. Ha a térképen egy érme sem található, akkor a készletből vehet el egy érmét a játékos (ez utóbbira emlékeztet a térképen található nyomtatott érme).



Megjegyzés: A befolyás egy város diplomáciai úton történő elfoglalásához szükséges, míg a hírnév azt jelzi, mennyire sikeres a játékos a játékban.

Szabad-akciók: Esemény

A játékos véghezvihet egy vagy több eseményt abban a régióban, ahol a hajója éppen állomásozik. Az eseményjelző korongok segítenek beazonosítani az elérhető események helyszíneit.

Az események bizonyos feltételek teljesítésével lehetővé teszik azt, hogy a játékos a saját kockáiból a befolyásmezőre tehessen néhányat.



A fenti példában: ha a játékos hajója Morlimban van és az egyik "munkás" (kéz) szimbólummal rendelkező emberét elfárasztja, illetve befizet egy könyvet (a készletbe), három kockáját helyezheti el a befolyásmezőn. A kockákat a befolyásmező **szabad** mezőire kell tenni, mindig balról-jobbra haladva, így feltöltve az üres helyeket.

Miután a játékos végrehajtotta az eseményt, a kártyát a dobópaklira helyezi, majd az új, láthatóvá vált kártyán megadott régióba kell áthelyezni az eseményjelző-korongot.



Emlékeztető: ha ketten játszatok, ne használjátok a befolyásmező első két helyét. Ezek elérhetetlenek az egész játék folyamán.

Ha az egyik eseménykártya-pakli elfogyott, a másik pakli legfelső lapját tegyétek át a megüresedett helyre.

Ha már minden eseménykártya a dobópaklira került, keverjétek meg a dobópaklit és képezzetek két új paklit az eseménykártyák helyére.



Hírnévmező

Befolyásmező

Szabad-akció: Épületvásárlás

A játékos vásárolhat épületkártyát, ha megfizeti a kártya költségét.

Az érmeben fizetendő költség a kártya bal felső sarkában található hírnév-szimbólumban látható. A játékos ezt az összeget érmeben befizeti a készletbe, majd a hajója mellé helyezi a kártyát. Minden kártya rendelkezik egy speciális képességgel, ami a kártya jobb felső részében olvasható. Ez a képesség a játék egész folyamán használható.

A játékos a körében akár több épületet is vásárolhat. A játék végén minden épület annyi hírnévpontot ér, amennyi a kártya költsége volt.



A játékosok a negyedik és ötödik helyen található épületekből szabadon választhatnak. A harmadik helyen lévő kártyát csak akkor választhatják, ha legalább egy könyvvel rendelkeznek. A második helyen lévő, ha legalább kettő, az első helyen lévő pedig, ha legalább három könyv található a birtokukban. A játékosoknak a könyveket nem kell költségként befizetniük. A megfelelő számú könyv megléte csupán a választási lehetőség feltétele.

Az épületvásárlást követően a kártyákat balról jobbra kell csúsztatni és a három-könyves helyre új kártyát kell húzni a pakliból.

Megjegyzés: az épületek úgy is megszerezhetők, ha ellátogatunk Stratic városába, ahol fával/hallal is megépíthetők (lásd a részleteket a 17. oldalon).

A játék vége

Ha valamelyik játékos az alább meghatározott számú épülettel rendelkezik, kiváltja a játék vége feltételt. Ezzel a játék a végéhez közeledik.



Négy játékos esetén ez akkor történik meg, amint valaki **hét** épülettel rendelkezik.



Két vagy három játékos esetén ez akkor történik meg, amint valaki **nyolc** épülettel rendelkezik.

Amint valamelyik játékos kiváltja a játék vége feltételt, az adott fordulót végig kell még játszani, hogy mindenki sorra kerüljön, majd még egy teljes fordulót játszunk, a kezdőjátékoskal kezdve. Ezt követően véget ér a játék.

A játékosok összeszámolják a hírnévpontjaikat. A legtöbb hírnévponttal rendelkező játékos nyer. Döntetlen esetén az a győztes, akinek több fája és hala maradt a raktárában.

A játékosok végső hírnévpontjaihoz az alábbiakat kell összeadni:

Minden megmaradt érme 1 hírnévpont.



A játékos épületeinek értéke.



Néhány speciális képesség a játék végén extra hírnévpontot biztosít.

Megjegyzés: ha egy kártya azt mondja, hogy hírnevet szerzel a játék folyamán, akkor azt le kell lépni a hírnémezőn. Ha viszont azt mondja, hogy a játék végén szerzel hírnevet, akkor azt most, tehát a játék végén kell összeszámolni.



A játékos aktuális helyzete a hírnémezőn.



Minden hírnév lapka 7 pontot ér.

Városok akciói

Borsham

A játékos fáért cserébe kalózokat toborozhat (minden kalóz egy fába kerül). A játékos fáért és érméért cserébe tengeri kígyót szerezhet (minden tengeri kígyó egy fába és egy érmébe kerül). A játékos legfeljebb annyi kalózt és tengeri kígyót vásárolhat, amennyi a fedélzeten található embereinek a száma (a fedélközben lévő emberek nem számítanak). A vásárlásért nem kell elfárasztani embert. *(Példa: Enikő hajójának a fedélzetén két ember található. Így két kalózt és két tengerikígyót tud vásárolni.*



Crimsika

A játékos az összes fedélközben található - elfárasztott - emberét felrakhatja a fedélzetre, kivéve a sérülteket. Ezeket vissza lehet fordítani a normál oldalukra, viszont a fedélközben maradnak pihenni.

Ezt követően a játékos könyvenként egy kockáját felteheti a befolyásmező legközelebbi üres mezőjére. Egy könyvért, egy kocka helyezhető el.



Farwold

A játékos a két reputáció-kártya közül választhat egyet, amit aktiválhat. Az aktiváló játékos megkapja a kártya neve alatt látható hírnévpontot. Ezt azonnal le is lépheti a hírnévmezőn.

Ezt követően minden játékos (beleértve az aktív játékost is) kaphat hírnévpontokat a kártya alsó felében olvasható feltételek szerint. A jobboldalon lent látható példában minden játékos annyi hírnévpontot kap, ahány épülettel rendelkezik. Ezeket a hírnévpontokat szintén a hírnévtábla tetején lévő hírnévmezőn kell lelépniük a játékosoknak.

HÍRNÉV LAPKÁK

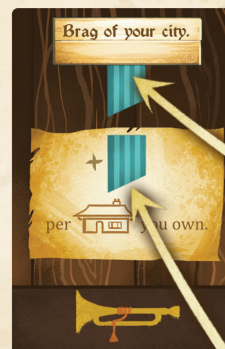
Ha egy játékos a hírnévmező 7. mezejére érne, visszaveszi magához a kockáját és elveszi a legfelső hírnévlapkát. Minden ilyen lapkán látható egy azonnali jutalom. *Például, ha a játékos a fent látható lapkát szerzi meg, azonnal kap négy halat.* Ha egy játékos több hírnevet is szerez és átlépne a 7-es mezőt, a lapka megszerzését követően nem kell visszavennie a kockáját, hanem az első mezőről kezdve le kell lépnie a fennmaradó pontjait.



Végül a Farworld-öt meglátogató játékos választhat, hogy egy fát vagy két halat kapjon a készletből.

Ha a két reputáció-pakli valamelyike elfogyna, a másik pakli legfelső lapját kell átteni az üresen maradt helyre. Ha mindkét pakliból elfogytak a lapok, nem szabad a dobópaklit újratekerni! Ebben az esetben ez a lehetőség már nem áll a játékosok rendelkezésére.

Ha egy reputáció kártyán az áll: "limit 7", egy játékos sem szerezhet 7-nél több hírnevet ezzel a kártyával.



A játékos támadhat is, de diplomáciát is használhat a város elfoglalására.

A játékos egy hírnevet kap.

Ezt követően minden játékos épületenként egy hírnevet kap.

Fel's Garden

A játékos az összes fedélközben található - elfárasztott - emberét felrakhatja a fedélzetre, kivéve a sérülteket. Ezeket vissza lehet fordítani a normál oldalukra, viszont a fedélközben maradnak pihenni.

Ezt követően a játékos az egyik kockáját felrakhatja a befolyásmező első üres helyére.

Haladó oldal: a játékos egy fáért cserébe elhelyezheti egy kockáját a befolyásmező első üres mezőjén. Mindig, amikor ezt teszi, egy diplomatáját el kell fárasztania és a fedélzeről a fedélközbe át kell helyeznie.

Grenille

A játékos két fát kap a készletből. Emellett plusz egy fát kap minden olyan embere után, aki a fedélzeten tartózkodik és munkás (kéz) szimbólummal rendelkezik (ezeket a munkásokat nem kell elfárasztania).

Krazk

A játékos az összes fedélközben található - elfárasztott - emberét felrakhatja a fedélzetre, kivéve a sérülteket. Ezeket vissza lehet fordítani a normál oldalukra, viszont a fedélközben maradnak pihenni.

A játékos kap egy fát vagy egy halat a készletből.

Marhaven

A játékos az összes fedélközben található - elfárasztott - emberét felrakhatja a fedélzetre, kivéve a sérülteket. Ezeket vissza lehet fordítani a normál oldalukra, viszont a fedélközben maradnak pihenni.

A játékos kap egy kalózkártyát.

Morlim

Elsőként a játékos felvehet a hajójára egy új embert. A Hírnévtáblán található három ember közül egyet választhat. Balról az első kettő egy érmébe kerül, a harmadik ingyenesen elvehető. Az elvett embert a fedélzetre kell helyezni. A megmaradt embereket jobbra kell tolni és a bal szélén üresen maradt helyre új lapkát kell húzni a pakliból.

A játékos kap egy hírnevet, amit a hírnévmezőn kell lelépnie.



Haladó oldal: A játékos kap egy új embert. Emellett minden a fedélzetén található munkás (kéz) szimbólummal rendelkező ember után kap egy fát a készletből (beleértve akár a frissen felvett embert is).

Ratnest

játékos azonnal kap két kalózkártyát.

A játékos minden a fedélzeten tartózkodó munkás (kéz) szimbólummal rendelkező embere után kap egy-egy fát. *(Ezeket az embereket nem kell elfárasztani, tehát nem kell áthelyezni őket a fedélközbe!)*

Haladó oldal: A játékos azonnal kap két kalózkártyát. A játékos a fedélközben tartózkodó embereit kipihentetheti.



Rockslide

A játékos azonnal kap egy könyvet.

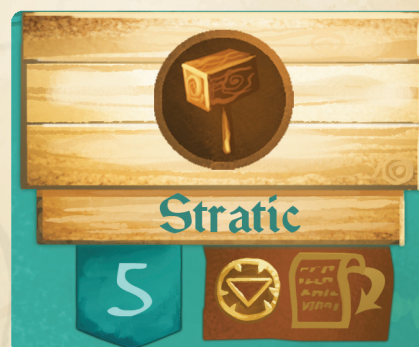
A játékos ezen kívül kap egy hírnevet, amit a Hírnévmezőn kell lelépnie.

Haladó oldal: A játékos fizethet két érmét, hogy kapjonon egy könyvet és két hírnevet. Ezt legfeljebb annyiszor teheti meg, ahány embere tartózkodik a fedélzeten.



Stratic

A játékos **ÉPÍTHET** egy épületet a rendelkezésre álló kínálatból. Az épület költségét hallal és/vagy fával kell kifizetnie (nem lehet érmével fizetni).



A fenti példánál maradva: ha a játékos meg akarja építeni a jobbszélső épületet, akkor két fával és két hallal kell fizetnie érte.

Ha kifizette, akkor megkapja az épületet, amit a hajója mellé kell helyezni. Minden épület rendelkezik valamilyen speciális képességgel. Ez a kártya tetején található. Ezek a képességek a játék végéig érvényben maradnak és felhasználhatók.

A játék végén minden épület hírnévpontot is ér. Egy épület hírnévpontja a kártya bal felső sarkában látható.

Ha a játékos úgy dönt, hogy a jobbról 3., 4. vagy 5. épületet szeretné megépíteni, akkor a kártyák felett látható könyvmennyiséggel kell rendelkeznie. A kártya elvételekor nem kell befizetnie a könyve(ke)t a készletbe, elegendő csak rendelkeznie a megfelelő mennyiséggel. Tehát, ha a középső kártyát szeretné elvenni a játékos, akkor a birtokában kell lennie egy könyvnek (a könyvet nem kell befizetnie) és ki kell fizetnie 3 fát és 2 halat. Ezt követően a kártyákat balra kell csúsztatni, majd a jobb szélső helyre egy új lapot kell húzni az épületpakliból, hogy újra 5 kártya legyen elérhető.



Az épület költsége

Sun's Rest

A játékos két halért vásárolhat egy tengeri kígyót. Ezt legfeljebb annyiszor teheti meg, ahány embere van a fedélzeten. *(Ezeket az embereket nem kell elfárasztania, tehát a fedélzeten maradhatnak.)*

Például: Enikőnek két embere van a fedélzeten, így megteheti, hogy négy halért cserébe, két tengeri kígyót is vásároljon.

Haladó oldal: A játékos két halért cserébe egy tengeri kígyót és egy hírnevet kap, viszont minden vásárlásért el kell fárasztania egy emberét a fedélzetről, áthelyezve az(oka)t a fedélközbe.

The Grotto

A játékos azonnal kap négy halat és még egy-egy halat minden olyan munkás (kéz) szimbólummal rendelkező embere után, amelyik a fedélzeten tartózkodik. *(Ezeket az embereket nem kell elfárasztania.)*

Haladó oldal: A játékos azonnal kap 3 halat és egy hírnevet, illetve még egy-egy halat minden munkás (kéz) szimbólummal rendelkező embere után, amelyik a fedélzeten tartózkodik. (Ezeket az embereket nem kell elfárasztania.)

Thundrake

A játékos kipihentetheti az embereit, azaz minden emberét felviheti a fedélközéből a fedélzetre. A sérült emberek pedig visszafordíthatók az aktív oldalukra, de ők még a fedélközben maradnak pihenni.

A játékos ezt követően eladhat könyveket, hogy hírnevet szerezzen. Minden eladott könyv után két hírnevet kap a hírnév-tábla hírnévmezőjén.

Undervall

A játékos kipihentetheti az embereit, azaz minden emberét felviheti a fedélközéből a fedélzetre. A sérült emberek pedig visszafordíthatók az aktív oldalukra, de ők még a fedélközben maradnak pihenni.

A játékos ezt követően toborozhat egy új embert. Ha így cselekszik, akkor annak a felvétele eggyel kevesebb érmébe kerül. A játékos a hírnév-táblán található 3 emberből választhat egyet. A megszerzett embert a hajója fedélzetére kell helyeznie. A hírnév-táblán maradt két embert jobbra kell csúsztatni, majd a pakliból egy új embert kell húzni a bal szélső helyre.

Haladó oldal: A játékos kap egy hírnevet. Ezt követően toborozhat egy embert - a normál szabályok szerint megfizetve - a hajójára.

Zilliam

A játékos könyveket vásárolhat. Minden könyv egy fába vagy egy halba kerül. Minden megszerzett könyv után egy fedélzeten lévő játékost át kell helyeznie (kifárasztania) a fedélközbe.



A hajó-tábla

Ez itt egy jó hely a könyvek tárolására.

Emberek a fedélzeten.

Itt érdemes a pénzt tartani.



Emberek a fedélközben (képpel lefelé a sérültek).

A halat és a fát a raktérben kell tárolni. A raktérben legfeljebb 10 hal/fa számára van hely (a kettőből együttesen). Bármikor ki lehet dobni a felesleges árut, hogy újat tegyünk a helyére.



A kalóz- és tengeri kígyó kártyákat a hajó alatt tartjuk.

Az épületeket a hajó jobb oldalára tegyük. Ezekből fog kialakulni a fővárosunk.

Ember, kalóz, tengeri kígyó limit: nincs limitálva. Bárhány lehet egy játékosnál, kivéve, ha már elfogyott a készletből.

Ember- és nyersanyag-tulajdonságok

Diplomata



A papír szimbólummal rendelkező embereinket bizonyos városok meglátogatásakor kell elfárasztanunk, továbbá akkor is, ha egy olyan tengeri régió fejezzük be a mozgásunkat, ahol már egy másik játékos hajója áll. Ez utóbbi esetben egy diplomatát kell áthelyeznünk a fedélközbe.

Harc



A játékos a dobása előtt elfáraszthatja az egyik kocka szimbólummal rendelkező emberét, hogy eggyel több kockával dobhasson (viszont ugyanúgy csak egy kockát lehet a tengeri kígyóhoz/kalózkodóhoz rendelni).

Tárgyalás



A játékos elfáraszthatja egy ilyen szimbólummal rendelkező emberét diplomácia akció során, hogy plusz egy befolyásra tegyen szert (nem kockára, csak egy befolyás értékre).

Hajózás



Minden a hajó fedélzetén tartózkodó "hullám" szimbólummal rendelkező ember eggyel növeli a hajó sebességét (legfeljebb 4-ig).

Fa



A játékos egy csata során, a dobását követően, fáért cserébe újra dobhatja a kockáit. Egy fáért egy kocka dobható újra.

Hal



A játékos halért cserébe többet mozoghat a hajójával. Minden halért cserébe eggyel többet mozoghat.



Ezeknek a képességeknek a magyarázata megtalálható a segédleten is.

További szimbólumok

Elfárasztás/költés szimbólum



Ez a szimbólum mindig egy tulajdonság szimbólum vagy egy nyersanyag után található. A játékosnak el kell fárasztania egy, a megadott szimbólummal rendelkező emberét. Ha ez a szimbólum egy ember-szimbólum után található, akkor a játékos bármelyik emberét kiválaszthatja. Ha ez a szimbólum egy fa, egy hal vagy egy könyv után található, akkor az adott nyersanyagból kell befizetni a készletbe.

Ember-szimbólum



Fizess, hogy szerezz valamit

Ez a szimbólum azt jelzi, hogy valamiért cserébe fizethetsz. Amivel fizetned kell a nyíl bal oldalán található, a nyereség pedig a jobb oldalán. Ha a nyíl fölött nem látható semmilyen szimbólum, akkor a csere bárhányszor végrehajtható. Ha látható valamilyen szimbólum, akkor az határozza meg, hogy hányszor hajtható végre a cselekedet.

Munkás



Ha egy ember szimbólum található a nyíl felett, akkor annyiszor lehet végrehajtani a cserét, ahány ember tartózkodik a hajó fedélzetén.

Ha egy lefelé mutató nyíllal ellátott ember található a nyíl felett, akkor minden egyes cseréért egy emberét kell elfárasztania a játékosnak. Ez(ek) átkerül(nek) a fedélközbe.

Épületek szabályrészletei

Megjegyzés a városokhoz és a fővároshoz

Amikor egy kártyán a "town" (város) kifejezés olvasható, az vonatkozhat bármely - a tenger táblákon található - semleges vagy elfoglalt városra, illetve a játékosok kikötőire (player's home port). A "player's city" (játékos városa) vagy "capital city" (fővárosa) kifejezés minden esetben a játékos épületkártya-kollekciójára vonatkozik.

Mikor lehet szerezni hírnevet a Hírnév-táblán?

Ha egy kártyán az áll, hogy "hírnevet szerez" (gain renown), azt minden esetben le kell lépni a Hírnévmezőn. Ha viszont az áll rajta, hogy hírnevet szerez a "játék végén" (Game End), akkor azt nem szabad a Hírnévmezőn lelépni, hanem csak a játék végén kell elszámolni.

Academy of Builders

A "Gain" azt jelenti, hogy megvásárolhatja vagy felépítheti az épületet.

Bridge

Csak akkor jár a jutalom, ha a játékos épít. Ha vásárol, akkor nem.

Butcher

Látogatás akció végrehajtásakor az elfáradt munkás embereket (kéz szimbólummal) is úgy kell tekinteni, mintha a fedélzeten lennének.

Combat Arena

A város (town) kifejezés minden, a Tenger-táblán található városra és a kikötőkre is vonatkozik.

Fishing Guild

Ha egy városban pihensz (ágy szimbólum), kapsz egy halat.

Gambling Hall

Ha egy városban pihensz (ágy szimbólum), kapsz egy érmét.

House of Commons

A játékosnak lehetősége nyílik a Befolyásmezőn az első üres mezőt kihagynia, amikor kocká(ka)t helyez le.

Példa: Enikő egy olyan eseményt hajt végre, amivel 3 befolyáskockát szerez. Az épület birtokában megteheti, hogy átugorja a legbalrább lévő üres mezőt és csak azután kezdi el feltölteni az üres helyeket a 3 kockájával. Egy későbbi körben egy városlátogatás során 1 újabb befolyáskockát szerez. Mivel az előbb említett leginkább balra eső mező még mindig üres, így ezt most is átugorhatja, és az előbb lehelyezett kockái jobboldalára teheti az újonnan szerzett befolyáskockáját.

Jeweller

Ha Kincskeresés akciót hajtasz végre, kapsz +1 érmét a készletből.

Library

Ha a játékos **egyszerre több könyvet** is szerez, minden megszerzett könyv után kap egy hírnevet is.

Mansion

Az "Ally" kifejezés a Diplomácia akció során elfoglalt városra vonatkozik.

Market

Az "Ally" kifejezés a Diplomácia akció során elfoglalt városra vonatkozik.

Mausoleum

A város (town) kifejezés minden, a Tenger-táblán található városra és a kikötőkre is vonatkozik. Ha egy másik játékos diplomácia vagy támadás akcióval átveszi az egyik városod, azonnal kapsz 3 hírnevet.

Mercenary Guild

Ha a játékos megvásárol (nem épít) egy épületet, azonnal kap egy kalóz kártyát.

Miracle Hut

Pihenés alkalmával, egy sérült embert a fedélközből közvetlenül fel lehet vinni a fedélzetre. A kártyát át kell fordítani az aktív felére.

Monster Trainers

A "your port" kifejezés minden az ellenőrzésed alatt álló "home port"-ra (kikötő és nem a tenger-táblákon található városok) vonatkozik. Ha nincs a fennhatóságod alatt "home port", nem használhatod a kártya képességét.

Museum

A város (town) kifejezés minden, a Tenger-táblán található városra és a kikötőkre is vonatkozik.

Palace

Csak a játék végén jár a hírnév, minden megmaradt "két hal" és "egy fa" után.

Sailors Guild

A játék végén minden olyan ember után jár egy hírnév, amelyik két tulajdonság-szimbólummal is rendelkezik.

School of War

Ha a játékos **egyszerre több könyvet** is szerez, minden megszerzett könyv után kap egy kalóz kártyát is.

Sword Academy

A város (town) kifejezés minden, a Tenger-táblán található városra és a kikötőkre is vonatkozik.

Trade Office

A város (town) kifejezés minden, a Tenger-táblán található városra és a kikötőkre is vonatkozik.

Underriver Gate

Ez az egyetlen mód arra, hogy az "Ichor" tengeri kígyó kártyát megszerezze egy játékos. Az épület megépítésekor azonnal megkapja az "Ichor" kártyát, amit a csatában történt használat után elveszít. Viszont, ha bármikor tengeri kígyót szerezne, elsőként az "Ichor" kártyát kapja vissza a készletből.

Játékvariánsok

Tenger-tábla haladó oldala

Az előkészületek során a tenger-táblák másik oldalát kell használni. A haladó oldal városainál a városnév mellett az alábbi szimbólum látható:



Néhány város adottsága nem változik, de a legtöbbjük esetében némileg módosulnak a lehetőségek vagy az erőpontok. Ennek a játékvariánsnak az alkalmazásakor minden tenger-táblát a haladó oldalára kell fordítani. Nem szabad vegyesen használni a haladó és a standard oldalakat. A kikötők nem rendelkeznek haladó oldallal.

A haladó változat nem azt jelenti, hogy ezután már nem érdemes a standard oldallal játszani! Elsőként a standard változatot érdemes kipróbálni, utána pedig változtatni érdemes a kétféle változatot.

Kereskedő

Ennél a variánsnál a játékosok szabadon kereskedhetnek egymással, de csak akkor, ha az érintett játékosok hajói ugyanazon a tengeri régióban állnak. A kereskedéskor meg kell állapodniuk a feleknek egymással és be kell tartaniuk az alábbi szabályokat:

Kereskedni csak hallal, fával, könyvvel, kalózzal és tengeri kígyóval lehet. Érmekkel, épületekkel és ebből kifolyólag az Ichorral nem lehet kereskedni! Nem lehet ugyanolyan dolgokkal kereskedni (például nem lehet egy fáért három fát adni), de az arányok különbözhetnek (például lehet 3 fát adni egy könyvért cserébe).

Zárt negyedek

Ez a variáns két személyes játék esetén még izgalmasabbá teszi a küzdelmet. Ha az egyik játékos egy olyan régióba mozgatja a hajóját, amely régió része egy olyan hatszögletű tenger-táblának, amin a másik játékos hajója áll, akkor el kell fárasztania egy diplomatáját (papír szimbólummal).
Példa: Enikő Rockslide-ra mozgatja a hajóját. Tamás hajója ugyanazon a tenger-táblán, de másik régióban, Fel's Gardenen állomásozik. Bár nem egyazon régióban vannak, de egyazon tenger-táblán, ezért Enikőnek el kell fárasztania egy diplomatáját.

Rajtaütés akció

Ezzel a variánsal a játékosok hajói csatákat vívhatnak. Ha egy játékos hajója a mozgását követően egy olyan mezőn áll meg, ahol már egy másik játékos hajója is tartózkodik, végrehajthatja a rajtaütés akciót.

A játékosok minden olyan emberük után dohatnak egy-egy kockával, amelyek a fedélzeten tartózkodnak és kocka szimbólummal (harc) rendelkeznek. Ezen kívül minden kalóz kártyájuk után is dobhatnak egy-egy kockával. Minden olyan dobáseredmény, ami legalább 3-as, sikeres ütésnek számít.

A harcoló felek összehasonlítják az eredményeiket. Amelyik játékosnak több ütése van, az nyeri a csatát. A győztes játékos annyi érmét vehet el ellenfelétől, amennyi az ütések közti különbség. Ha a vesztes fél nem rendelkezik érmével, a győztes játékos üres kézzel távozik. Ha az ütések száma megegyezik, nincs győztes és ezzel véget ért az akció.

Hat épület

Öt épület helyett hatot készítsünk elő a tábla melletti épületpiachoz. A balszélső fölé a négykönyves lapkát helyezzük, a többi lapkát az előkészületeknél leírtaknak megfelelően. A játék folyamán mindig hat épület áll a játékosok rendelkezésére. Ahhoz, hogy a balszélső épületet megvásárolja egy játékos, négy könyvvel kell rendelkeznie. Ha rendelkezik négy könyvvel és megvásárolja a négykönyves lapka alatti épületet, kap a készletből még egy érmét is.



Építész variáns

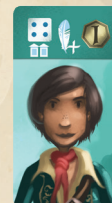
Az építési feltétel lapkákat és a könyveket tegyük vissza a dobozba. Ennél a variánsnál nem lesz rájuk szükség.

A játék megkezdése előtt keverjük meg az épületkártyákat és osszuk minden játékosnak 7-7 kártyát. Minden játékos választ a neki osztott hét kártyából egyet, majd a többi a baloldali szomszédjának adja tovább. Majd újra választ és a maradékot továbbadja. Ez így megy addig, amíg el nem fogynak a kártyák és nincs mit továbbadni. Így minden játékos hét kártyát szerez, amit a kezébe vesz.

A játékosok csak ezeket a kártyákat építhetik vagy vásárolhatják meg. Minden esetben, amikor a játék azt mondja, kapsz egy könyvet: húzz egy épületkártyát és vedd a kezébe. Minden olyan esetben amikor be kell adnod egy könyvet, dobj el a kezedből egy épületkártyát. Ha a Metropolis kiegészítőt is használjátok, a kártyák "draftjánál" ne használjátok a Metropolis paklit, csak a normál épületkártyákat. Amikor a játék azt mondja, hogy kapsz egy könyvet, a játékos eldöntheti, hogy a normál- vagy a Metropolis-pakliból szeretne-e húzni.

Above and Below emberei

Az ember-lapkák hátoldalán található az Above and Below játékhoz használható kiegészítő. Ez itt nem került lefordításra.





Harc



**Befolyás/
Tárgyalás**



Hajózás



Munkás



Diplomata



Elfárasztás



Fizess



Kapsz



Könyv



Érme



Hal



Hírnév



Fa



Ember



Építés



**Épület-
kártya**

Index

Akción	9-13
Támadás	10
Könyvek	13, 17, 18
Épület építés	17
Épületek szabályrészletei	21
Épületvásárlás	13
Emberek	9, 19, 20
Ember- és nyersa. tulajdons.	20
Emberek tulajdonságai	9, 20
Diplomácia	11
Játék vége	14
Belépési költség	9
Esemény	12
Szabad akció	9, 12, 13
Kikötő	6
Kincsvadászat	11
Befolyásmező	12
Városi akciók	15-18
Mozgás	8
Kalóz	10, 19
Hírnév	14, 15, 21
Hírnév-tábla	11, 12, 15
Hírnévlapka	15
Reputáció-számláló	15, 21
Reputáció-kártya	15
Visszavonulás	10
Tengeri kígyó	10, 19
Hajó	8, 9
Hajó-tábla	19
Város ereje	10, 11
Variánsok	22
Látogatás	9

Egy forduló felépítése

1. Mozgás (kötelező)

2. Egy akció

Látogatás

Támadás (zsákmány és látogatás)

Diplomácia (zsákmány és látogatás)

Kincskeresés

Szabad akció: Esemény

Szabad akció: Épületvásárlás

Játéktervező
Ryan Laukat

Illusztrátor
Ryan Laukat



Fejlesztő

Magyar szabály

Fischer Tamás(Plenni) fischtom@gmail.com Malorie Laukat

Játéktesztelők

Malorie Laukat, Brandon Laukat, Daniel Peckham, Drew Sonnenberg, Benj Bradshaw, Aikuchi Abriel, Lars F., Brandon Kempf, Scott Stromberg, Derek Anderson, John Reynolds, Marc S., James Butler, Jamie Maltman, John H., Andrew Frick

Köszönet mindenkinek, aki részt vett a játék fejlesztésében, tesztelésében és visszajelzéseivel hozzájárul a játék megvalósításához. Köszönet Richard Ham-nek a *Zárt negyed* variánsért.

2., javított szabálykönyv (Szabályszerkesztő: Andrew Frick)

Köszönet minden kickstarteres támogatóknak!

Islebound Copyright 2016 Red Raven Games
www.redravengames.com