



Kooperatív kockajáték Wolfgang Warsch által

2-4 játékos, 10+

Játékidő: 30-60 perc

A Fujiban kalandorok szerepét játszatok, akik fel akarják fedezni Japán leghíresebb vulkánját, a Fujit. Röviddel a cél elérése előtt a föld remegni kezd.

A vulkán több, mint 200 év passzivitás után kitör!

El kell menekülnötök a lávafolyamtól, amilyen gyorsan csak lehet. Vajon mindenki eléri a falu biztonságát időben, mielőtt a csapat egy tagja a láva fogságába esik, vagy fáradtsága okozza a veszét?

Csak együttműködve és kis szerencsével nyerhetitek meg a harcot az idővel!



facebook.com/feuerlandspiele



JÁTÉKELEMEK

65 lapka/kártya, 29 karton token és 36 fa elem

4 paraván
(nincs kép)

30 terep lapka, tartalma:



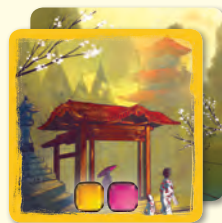
1 vulkán lapka



2 kőzet lapka
hátlja: láva



24 terület lapka
hátlja: láva



6 falu lapka
sárga széllel



4 karakter kártya



6 képesség kártya



15 erőforrás kártya



7 szcenárió kártya



4 szintkártya



1 állóképesség tábla



4 fa bábú:
kék, lila, zöld, fekete



4 cél jelölő



4 állóképesség jelölő



24 dobókocka
élei a játékosok színeiben
felülete sárga, kék és rózsaszín



2 lávakitörés
token



7 erőforrá token



16 sérülés
token



3 erősáv

ELŐKÉSZÜLETEK

Speciális 2 főre szóló szabályok a 10. oldalon

Minden játékos válasszon a 4 karakterkártya közül véletlenszerűen vagy szabadon. Képpel felfelé helyezték magatok elé. Véletlenszerűen vagy szabadon válasszatok egyet a 6 képesség kártya közül és helyezték a karakter kártyátok mellé. További információk a képességekről a 11. oldalon.

Keverjétek össze az erőforrás kártyákat képpel lefelé. Most adjatok minden játékosnak annyit, amennyi a képesség kártyáján szerepel a következő jel után: (további info: 11. oldal) Helyezték ezeket a kártyákat magatok elé. A megmaradt erőforrás kártyákat az asztalra tegyék húzópaklinak.

A játékos színete olyan lesz, amilyen a karakter kártya színe. Minden játékos a saját színe alapján kap:

- 5 vagy 6 dobókockát (a képesség kártya szerint:)
- 1 bábú
- 1 cél jelölőt (helyezték a karakter kártyákra)
- 1 állóképesség jelölőt
- 1 paravánt

Válasszatok a 7 szcenárió kártya közül vagy véletlenszerűen húzzatok egyet és építétek fel a terepet a lenti instrukciók alapján. Az elkészítés lépéseit megtaláljátok **1** - **7** a következő oldalon lévő példa szerint.

Helyezték az állóképesség táblát a terep mellé és az állóképesség jelölőket az első helyre:

Helyezték a sérülés tokeneket a tábla mellé. Válasszatok egy nehézségi szintet.

Tegyék a választott szint szerinti szint kártyát a tábla mellé balra, így befér a kijelölt nyílásba.

NEHÉZSÉGI SZINTEK:

A játék 4 nehézségi szinten játszható. 1, 2, 3 és 4.

Kevés tapasztalattal rendelkező játékosok az 1-es szinttel kezdjék.

Tapasztaltabbak mehetnek a 2-es szintre.

A megmaradt játékelemeket tegyék vissza a dobozba (a szcenárió kártyákat is). Nem lesz rájuk szükség.

szcenárió kártya



1 Helyezzétek a vulkán lapkát az asztalra a szcenárió kártyán jelölt helyre: . Győződjétek meg róla, hogy elég lesz a hely az asztalon a többi lapkának.

4 Keverjétek össze a 6 falu lapkát és képpel felfelé helyezétek minden sárgával jelölt helyre . Az ezzel a jellel jelölt helyre csak 4 játékos esetén tegyetek falu lapkát:

2 Helyezzétek a 2 kőzet lapkát a jelölt helyre:

3 Keverjétek össze a 24 terület lapkát és minden jelölt helyre képpel felfelé helyezetek le egyet:

5 2-3 játékos: helyezzétek le bábuikat a szcenárió kártya szerinti fehér bábuval jelölt helyre.
4 játékos: 2 játékos a fehér szimbólumú helyre helyezze a bábuját,

2 játékos pedig a szürke szimbólumú helyre:



6 Minden jelölt helyre tegyetek egy erőforrás tokent:



7 Helyezzétek a láva kitörés tokent a jelölt helyekre:



Úgy tegyetek le őket, hogy egy vulkán látszódjon.



Állóképesség tábla a választott szint kártyával

A KÖRÖK FÁZISAI

Minden kör 6 fázisból áll (ami a paraván belsején is látható):

1 KOCKADOBÁS 
Dobj a kockával a paraván mögött.

2 TERVEZÉS ÉS ERŐFORRÁS KÁRTYÁK   
Beszéljétek meg melyik lapkára szeretnétek mozogni.
Bizonyos erőforrás kártyákat is használhattok.

3 ÚJRADOBÁS  
Néhányotok, vagy mindenki újradozhat.

4 ERŐFORRÁS KÁRTYÁK  
Bizonyos erőforrás kártyákat használhattok.

5 MOZGÁS ÉS ÁLLÓKÉPESSÉG   
Mozgasd a bábudat és veszíts az állóképességedből.

6 KITÖRÉS 
A láva elkezd terjedni a terepen.

A láva kitörés után a kör véget ér, és a következő kezdődik, dobókocka dobással.
A fázisok részletes magyarázatai a következő fejezetben.

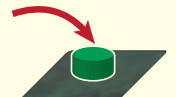
1: KOCKADOBÁS



Állítsd be úgy a paravánt, hogy elég hely legyen a dobásra mögötte (titokban). Mindenki  dobjon minden kockával a paraván mögött. Mindenki csak maga láthatja az eredményt.

Senki nem nézheti meg mit csinálsz a paraván mögött.
Nem manipulálhatod az eredményt.
Se most, se később.

2: TERVEZÉS ÉS ERŐFORRÁS KÁRTYÁK



Ebben a fázisban döntse el mindenki melyik lapkára szeretne átmozogni. Megbeszélhetitek és információt cserélhettek. A cél jelölőt helyezzétek különböző terület lapkára.  Bizonyos erőforrás kártyákat is  használhattok, ami a 2-es fázist mutatja (lásd a 7. oldalon a 4-es fázist és a részletes kártyaleírásokat a 12. oldalon)

Mozgás szabályai

Döntsetek el melyik lapkára szeretnétek bábuitokat átmozgatni.
Korlátozások:

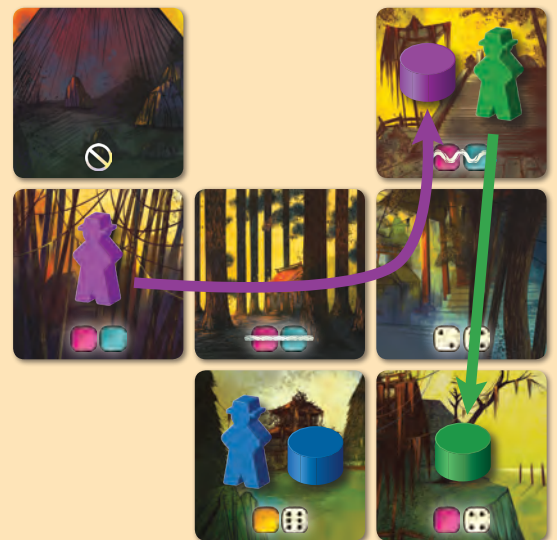
- Egy bábu maximum 3 lépést léphet körönként (beleértve a már elfoglalt helyeket).
- Ezek a lépések vízszintesen és függőlegesen lehetnek, átlósan nem.
- A bábutook maradhat a helyén is.
- Nem léphettek rá vagy át láva, közet vagy vulkán lapkára/lapkán.

A cél jelölő lehelyezése

Helyezzétek a cél jelölőiteket a kiválasztott terület lapkára.

- A bábutook el kell, hogy tudja érni a lapkát a fenti "Mozgás szabályai" szerint.
- Egy más mellett ülő játékosok nem választhatják ugyanazt a cél lapkát.
- Tehetitek cél jelölőiteket olyan lapkára, ahol egy bábu éppen áll.
- Akkor is helyezd le a cél jelölőd, ha ott szeretnél maradni, ahol vagy.

Példa: Mozgás és cél jelölő



Steve bábujától 2 lapkányi távolságra helyezi cél jelölőjét.

Jona bábujától 3 lapkányi távolságra helyezi cél jelölőjét.

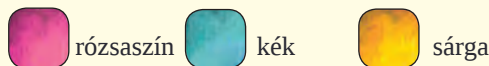
Clara úgy dönt a helyén marad. Arra a lapkára helyezi a cél jelölőjét.

• A cél jelölő lehelyezése nem egy végleges döntés. A tervezés alatt többször is átmozgathatjátok a jelölőt. A döntés végleges, amint a következő fázist (újradozás) elkezdtétek. Onnantól kezdve már nem mozdíthatjátok el a cél jelölőt.

Dobókocka feltételek

Minden terület lapka alján megtaláljátok a dobókocka feltételeket. Azt mutatja milyen kockákat kell érvényesnek tekinteni a lapkára mozgáshoz. Kétféle kritériumot különböztetünk meg:

A kocka színe: rózsaszín, kék, sárga



A kocka értéke



———— párosokat jelöl (2, 4, 6)

~~~~~ páratlanokat jelöl (1, 3, 5)

Ahhoz, hogy rálépjétek egy lapkára teljesíteni kell a következő mozgási feltételt:

Az érvényes dobókockák összértékének (azoknak, melyek megfelelnek a cél kártya dobókocka feltételeinek) magasabbnak kell lennie a szomszédod érvényes dobókockáinak összértékénél (lásd 4. oldal)

### Kommunikációs szabályok

Míg a dobókocka eredményeid nagyon fontosak a szomszédaidnak, azok rejtve vannak a paravánod mögött. Hogy ezt a problémát kiküszöböljétek és hasznos információkat cseréljétek, beszélgetek kell egymással. Azonban a következő korlátozásokat figyelembe kell venni:

Megállapítások, melyek bármely módon számokat vagy átlagot (közvetve vagy közvetlenül) tartalmaznak, nem megengedettek!

Ez vonatkozik a dobókockák számára és értékére is.

Ha okosan kommunikáltok és van egy kis szerencsétek, akkor mindenki tudja teljesíteni a mozgás feltételeit.

A cél jelölőiteket egy vizuális segítségnek használjátok az egymással való megbeszélés alatt.

Így mindenki láthatja, hogy ki melyik lapkára szeretne mozogni, és azon lapkák dobókocka feltételeit is.

### Példák: Dobókocka feltételek

 Minden 1,2 vagy 3 értéket mutató kocka (bármilyen színű)

 Minden sárga kocka és minden 4-est ábrázoló kocka

 Minden rózsaszín és kék kocka, amelyek páratlan számot mutatnak

 Minden sárga kocka, melyek páros számot mutatnak

Mindenki dilemmázik. Egyrészt minél magasabb értéket szeretnétek dobni, a dobókocka feltételek szerint, hogy nagyobb esélyetek legyen a mozgásra. Másrészt, a magas eredmény esetleg megakadályozhatja csapattársaitok mozgását.

### Példa: kommunikáció

A következő megállapítások NEM megengedettek:

- “3 sárga kockám van.”
- “Sok 5-ösöm van.”
- “Nincsenek páratlanjaim.”
- “Kicsivel több rózsaszín dobókockám van, mint az átlag.”

A következő megállapítások megengedettek:

- “Sok kockámnak magas az értéke.”
- “Nem jelentek rád veszélyt a párosok tekintetében.”
- “Nagyon rosszul dobtam a cél lapkára való tekintettel.”

## ③: ÚJRADOBÁS

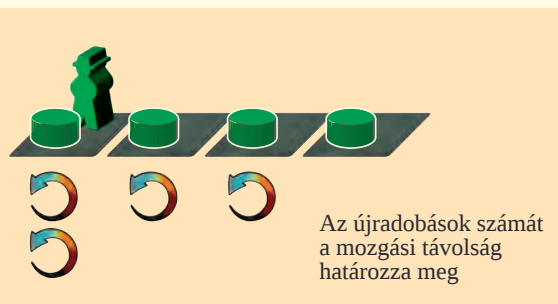


Miután mindenki kiválasztotta a célt, újradozás kezdődik

### Újradozások száma

Mindenki max 3x dobhat újra. A szám attól függ, mennyire messze szeretnétek a bábuikkal elmozdulni (azaz a távolság a cél jelölő és a jelenlegi helyzet között):

- Ha a helyeteken maradtok, akkor 2x dobhattok újra
- Ha 1 vagy 2 lépés távolságra mozognátok, akkor 1x dobhattok újra.
- Ha 3 lépés távolságra mozognátok, akkor nem



- Néhány terület lapkán ez a  szimbólum van a bal felső sarokban. Ha a cél jelölőd ilyen lapkára helyezted, akkor 1 plusz újradobási lehetőséget kapsz.

### Hogy dobjatok újra

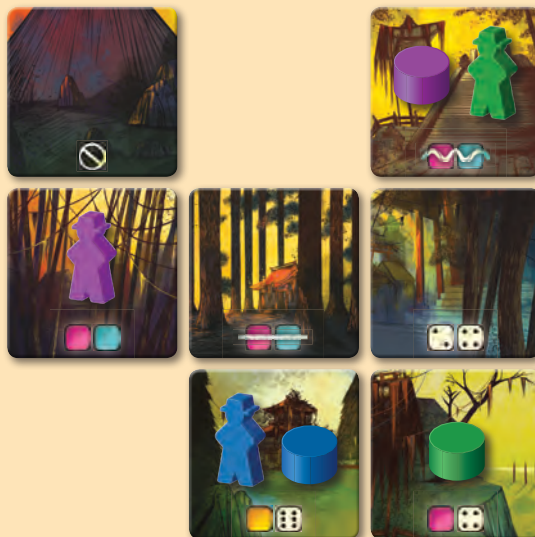
Amikor Újradobtok, mindenki kiválaszt bizonyos számú kockát és újradobja Őket. Annyiszor tehetitek meg, ahány lehetőségetek van.

- Bármennyi kockát újradobhattok (maximum az összeset)
- Szabadon választhatjátok meg mely kockákat dobjátok újra. Nem számít, hogy már újradobtad vagy sem.
- A választott kockákat egyszerre dobjátok újra.
- Nem kell feltétlenül annyiszor újradobni, amennyi lehetőségetek van. Ha elégedett vagy az eredménnyel megállhatsz az újradobásban.

### Újradobás korlátozásai

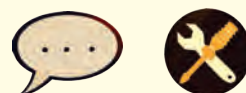
- Egyszerre kell mindenkinek újradobnia.
- Nem beszélhettek az újradobás fázisban. 

### Példa: újradobások száma



Clara (kék) 2x dobhat újra.  
Steve (zöld) 1x dobhat újra.  
Jona (lila) nem dobhat újra.

## ④: ERŐFORRÁS KÁRTYÁK



Miután mindenki újradobott, most lehetőség van bizonyos erőforrás kártyák használatára .

Az erőforrás kártyák a tulajdonosainak hasznos képességeket adnak, de csak egyszer.

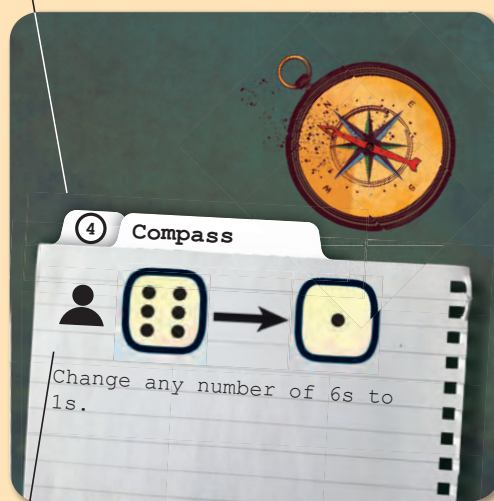
- A 2-es (Tervezés és erőforrás kártyák) és a 4-es (Erőforrás kártyák) fázisban használhattok erőforrás kártyákat. Minden kártyán jelölve van, hogy mely fázis(ok)ban lehet használni Őket.

② és/vagy ④

- Megbeszélhetitek az erőforrás kártyák használatát. A kártyák képpel felfelé van helyezve mindenki előtt, így tisztán láthatóak. Fontos, hogy már nem mozdíthatjátok el a cél jelölőiteket és nem dobhattok újra! Továbbá a kockáitok még mindig rejtve vannak a paraván mögött, így a kommunikációs szabályok még mindig érvényesek (6. oldal).
- Mind a 2-es és mind a 4-es fázisban bármennyi erőforrás kártyát használhattok, bármilyen sorrendben.

Ha használni szeretnétek egy erőforrás kártyát, akkor jelentsétek be ezt a csapatnak először és utána használjátok. Használat után dobjátok el a kártyát. A továbbiakban ezek már nem elérhetőek senki számára.

Ez a szám mutatja melyik fázisban lehet az erőforrás kártyát használni.



Ez a szimbólum azt mutatja, hogy a kártya hatása kire vonatkozik.



Fekete figura: csak a kártya tulajdonosára van hatással.



Fekete és fehér figura: a kártya tulajdonosára és még 1 játékosra vonatkozik.



Fekete és fehér figurák: mindenkire vonatkozik.

## ⑤ MOZGÁS ÉS ÁLLÓKÉPESSÉG



Ha már nem tudtok, vagy akartok erőforrás kártyát használni, itt az ideje lépni a bábuikkal. Először távolítsátok el a paravánt, hogy a végleges dobókocka értékeitek látszódjanak. Ezután mindenki a következő két lépést hajtja végre:

### A. Összehasonlítja az eredményt és lép a bábuval

### B. Módosítja az állóképesség szintet

Erre az ⑤-ös fázisra az általános szabály érvényes: kizárólag a saját cél lapka dobókocka feltételeit kell vizsgálni. Minden más lapka a játékos számára irreleváns. Eldöntitek milyen sorrendben következtek. Miután az első játékos mindkét lépést sorban elvégezte, jöhet a következő játékos. Miután mindenki elvégezte az akciókat, a fázis véget ér és a vulkán kitör.



### A. Eredmény összehasonlítása és bábu mozgató

Hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Te és két szomszédod válassza ki az összes kockát, ami a te cél lapkád dobókocka feltételeinek megfelel (ezek az érvényes kockák a köröd alatt).
2. Add össze a kockák értékeit.
3. Két szomszédod ugyanígy tegyen, hogy megkapják az összértéket.

Ha a saját kockáid összértéke magasabb, mindkét szomszédodénál, akkor átmozgathatod bábudat a cél lapkára, ahol a cél jelölő van. Ha ugyanott van, ahol voltál, akkor ott marad a bábud.

Ha az összértéked ugyanannyi, vagy kevesebb, akár csak az egyik szomszédodénál, akkor nem mozgathatod el a bábudat. Ott kell hagyni, ahol állt.

Végül tedd a cél jelölőt vissza a karakter kártyádra.

### Erőforrás szerzése

Mindig, ha olyan lapkára lép valaki, ahol erőforrás token van, húzhat a játékos egy új erőforrás kártyát.



Húzza fel a legfelső kártyát a húzópakliból és képpel felfelé helyezze maga el. A következő körtől használhatja.

Az erőforrás token tegyék vissza a dobozba. Erről a lapkáról már nem lehet erőforrás kártyát szerezni.

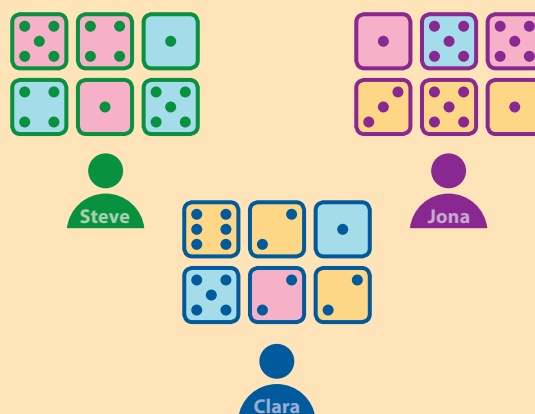
### Vulkán kitörés token

A játék elején a vulkán kitörés tokenek két lapkára lettek lehelyezve a terület lapkákon.

Ha a bábud rá, vagy átmozog egy ilyen lapkán, ahol vulkán kitörés token van, akkor egy plusz vulkán kitörést eredményez. Ugyanúgy működik, ahogy le van írva a 6-os fázisnál a normál vulkán kitörés (9. oldal).

A vulkán kitörés tokenet helyezték vissza a dobozba, minden kitörés token csak egyszer fejt ki a hatását egy játék alatt.

### Példa: bábu mozgató



Steve dobókocka feltétele a rózsaszín és 4-es értékű kockák. Összértéke 14, ami mindkét szomszédánál magasabb érték, így elmozdíthatja a bábuját.

Jona (6) és Clara (2)

Clara dobókocka feltétele a sárga és 6-es értékű kockák. Az ő kockáinak összértéke 10, ami mindkét szomszédánál magasabb értéket jelent.

Jona (9) és Steve (0). Mivel a helyén akart maradni, így nem mozditja el a bábuját.

Jona dobókocka feltétele a páratlan rózsaszín és kék kockák. 11-es összértékkel az övé kevesebb, mint szomszédáé Steve-é.

Steve (12) így nem mozdithatja el bábuját.

Ha valaki aktiválta a vulkán token, akkor az 5-ös fázisban neki kell lennie az utolsónak, aki lép.

## B. Állóképesség módosítása



Mindenki teljes állóképességgel kezdi a játékot. A játék során azonban veszítetek ebből, sérüléseket szereztek, melyek bekorlátozzák az akcióitokat. Ha elmozdíthatod a bábudat, kiszámolhatod, hogy mekkora a különbség a saját érvényes kocka összértéke és a szomszédodé, akinek utánad a második legmagasabb értéke volt. Ezután a szintkártya szerint nézzétek meg mennyi az állóképesség, amit a játékos veszít ebben a körben (attól függ mennyi a kiszámolt különbség).

Minden állóképesség ponttal mozdítsd el az állóképesség jelölőt előre az állóképesség táblán.  
Ha nem tudtál a bábuval mozogni, akkor nem kell kiszámolni a különbséget, hanem a maximum állóképességet veszítéd el, ami a legfelső sorban látható a szintkártyán ennél a szimbólumnál:



Ha az állóképesség jelölő eléri az utolsó helyet, ami ezzel a szimbólummal van jelölve: a karaktered meghal és véget ér a játék mindenki számára.

### Sérülés tokenek

Minden esetben, amikor az állóképesség jelölőket olyan helyre léptetitek, vagy átmentek olyan helyen, ahol ez a szimbólum látható, azonnal sérülést szenvedtek. Egy sérülés tokenet kell elvennie a játékosnak. Helyezték a sérülés tokenet a 4 sérülés hely egyikére a karakter kártyákon. Olyan helyet kell választani, ami még nincs lefedve. Minden sérülés token korlátozza a lehetséges akcióitokat és a játék végéig érvényben van. Attól függ melyik helyet takarod le, a hatás a következő:



- Láb sérülés: Véglegesen elveszíted egy dobókockádat. Eldöntheted melyiket. Tedd vissza a dobozba, amint mindenki lépett az állóképesség táblán, mivel dobókockáid értéke még számít a csapat tagjaidnak.



- Törött kar: nem használhatsz többet erőforrás kártyát



- Amnézia: Nem használhatod a saját képességedet.



- Szem sérülés: A 3-as fázisban nem dobhatsz újra. Az erőforrás kártyák és képesség kártyák általi újradobásokra ez nincs hatással.

## ⑥: VULKÁN KITÖRÉS



Minden kör végén a vulkán kitör. Fordítsatok át minden olyan lapkát, ami vagy vízszintesen, vagy függőlegesen határos egy láva lapkával. Mostantól az átfordított lapkák is láva lapkák lesznek.

Az első körben a vulkán lapka az egyetlen láva lapka. Azaz csak egy első közet lapkát fordítjátok át (ami szomszédos a vulkán lapkával). Később akár több lapkát is át kell fordítanotok egyszerre!

Ha egy bábu áll a lapkán, amelyet fel kell fordítani, a játékost elnyeli a láva és azonnal elveszítték a játékot.

Egyébként a következő kör kezdődik a vulkán kitörés után. Ugyanúgy a kör az 1-es fázissal kezdődik (Kockadobás).

Példa: állóképesség veszítése



A 8. oldal szerinti példa alapján Clara 10-es értéket dobott a szomszédai 9 és 0. A különbség az ő összértéke és a második legmagasabb között 1 (10 mínusz 9).

A szintkártya szerint 1-es (vagy

2 különbségnél Clara 3 állóképességet veszít. Így Clara 3 lépést lép előre az állóképesség táblán. Steve nem veszít állóképességet, mert az ő 14-es értéke és a legmagasabb értékű szomszédja (6) között 8 a különbség. Jona 4 állóképesség pontot veszít, mert nem tudta bábuját elmozdítani.

Ha a 2-es fázisban úgy döntesz nem mozdulsz el a helyedről az akció ugyanaz. Ha a dobókocka összértéked magasabb, mint a szomszédaidé, akkor a különbség szerint veszítesz az állóképességedből. Ha az összérték ugyanannyi, vagy kevesebb, mint a szomszédaidé, akkor a szintkártya szerinti legmagasabb értéket kell lépni a táblán.



Példa:

2 sérülés token korlátozza a "Sammier" lehetőségeit.

A sérülés token hátulsó része mutatja a 4 lehetséges hatást. A token a választott szimbólummal magad elé is teheted, ahelyett, hogy a képesség kártyára helyeznéd.

Az "Equipment Manager" / "Zeugwart" karakter törött karral is adhat át erőforrás kártyát.



Példa: láva terjedése



# A JÁTÉK VÉGE

A játék vagy győzelemmel ér véget, vagy vereséggel a csapat kalandorai számára.

Vereséget szenvedtek, ha egyik csapattag meghal. Ez kétféleképpen történhet meg:

- A lapkát, ahol éppen egy bábu áll, át kell fordítani a láva oldalára a vulkán kitörés fázisban .
- Az állóképesség  jelölő eléri az utolsó helyet a táblán, mely ezzel a szimbólummal van jelölve: .

Mindkét esetben a játék azonnal véget ér és az egész csapat vereséget szenved.

Győzelmet arattok, amint az utolsó bábu is egy falu lapkára ér, azaz minden játékos bábuja falu lapkán áll. Ebben az esetben is azonnal véget ér a játék. Nem kell megvárni a vulkán kitörést és a kör végét.

## Falu lapkák

A falu lapkák ugyanúgy működnek, mint a többi terület lapkák. Ha egy bábu elér egy falu lapkára, akkor nem kell kivenni a játékból. Ugyanúgy dobni kell és az állóképességet csökkenteni. Sőt tovább is mozoghat a bábuval. Jó ötlet minél beljebb mozogni a falu lapkákon, hogy a falu szélén helyet hagyjon a következő játékosok bábuinak.

Ha falu lapkára ért valaki, utána akár ki is jöhet onnan a következő körben, de csak akkor nyerhetitek meg a játékot, ha mindenki egyszerre falu lapkán áll.

## Végső pontozás

Ha szeretnétek tudni mennyire jól teljesítettetek, kiszámolhatjátok a pontjaitokat a győzelem után.

A győzelmi pont a lentiek szerint alakul:

- 4 pont játékosonként
- 1 pont minden sérülés tokenért
- +1 pont minden fel nem használt erőforrás kártyáért

A következő összefoglaló mutatja mennyire jól teljesítettetek:

|           |                                                                                                                                               |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0 Pont    | Kórházban lesztek sokáig!                                                                                                                     |
| 1–2 Pont  | Ez közel volt! Talán túl közel. A következő expedíció finanszírozását töröljük.                                                               |
| 3–4 Pont  | Megcsináltátok! De ne várjátok kitüntetését.                                                                                                  |
| 5–7 Pont  | Pihenjete és élvezzétek a falubeli életet. Megérdemlitek!                                                                                     |
| 8–11 Pont | A falu lakosai fesztivált rendeznek a tiszteletetekre! Még sosem találtak ilyen bátor felfedezőket. (Legközelebb nehezebb szinten játszatok!) |
| 12+ Pont  | A kalandotok története világszerte elterjedt! Hollywood filmet akar forgatni belőle. (Legközelebb mindenképpen nehezebb szinten játszatok!)   |

# VARIÁCIÓK

Extra izgalom: Ha növelni szeretnétek a játék végén a feszültséget, a következő variációkkal játszhattok. Az előkészületek során a faluhoz legközelebb eső vulkán kitörés tokenet úgy fordítsátok, hogy 2 vulkánt mutasson 1 helyett. Ha a token aktiválódik, akkor 2 további vulkán



kitörés történik, 1 helyett. Ezt a variációt bármelyik szinten használhatjátok.

## SZABÁLYOK 2 JÁTÉKOSSAL

Két variáció van 2 játékos esetén. Válasszatok egyet a döntések szerint.

### A Gyorsabb előkészület, könnyebb megértés, de több szerencse

Az előkészületek során ezeket a plusz lépéseket hajtsátok végre:

- Tegyetek egy harmadik paravánt a két játékos közé, úgy hogy ne lássátok mögé. Tegyetek 6 plusz dobókockát a közelbe.

A játék során a következő szabályok érvényesek:

- 3 dobókockával dobjatok a 3. paraván mögött, úgy hogy egyikőtök se lássa az eredményt. A maradék 3 kockával a 3. paraván előtt dobjatok, úgy hogy mindketten lássátok az eredményt.

- A 3-as  fázisban (újradozás) nem dobhattok a plusz kockákkal.

- Az 5-ös  fázisban (mozgás és állóképesség) ugyanúgy távolítsátok el a 3. paravánt és hasonlítsátok össze az eredményeket mindkettőtökét a plusz kockákkal. A plusz kockák tehát egy 3. játékost szimulálnak, aki azonban nem rendelkezik bábuval, de az utatokban áll.

### B Kicsit hosszabb előkészület, nehezebb megérteni, kevesebb szerencse

Az előkészületek során ezeket a plusz lépéseket hajtsátok végre:

- A 2 bábu felül egy extra bábút is helyeztetek a kezdő lapkára. A bábu ugyanúgy kap karakter kártyát, képesség kártyát, cél jelölőt, és kezdő erőforrás kártyát. Válasszatok egy olyan képesség kártyát, amely 6 kockát használ. A jelölőt helyezzétek az állóképesség táblára.

- A két megmaradt paravánt háttal helyezzétek le a két játékos közé. Helyezzétek a harmadik bábu 3 kockáját a paraván mindkét oldalára. Mindkét oldalon helyezzétek le így a kockákat: 1 kocka kék 1-essel, 1 kocka kék 2-essel és 1 kocka kék 3-assal. Így mindkét játékos 3 kockát lát a 6-ból a bábu szerinti színben.

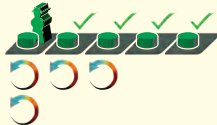
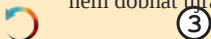
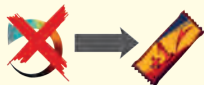
A játék során a következő szabályok érvényesek:

- A játékosok nem csak saját, hanem a harmadik bábu plusz 3 kockáival is dobhatnak, melyek az ő oldalukon látható.
- A tervezés fázisnak együtt döntenek el a játékosok, hogy hova szeretnék a 3. bábuhoz tartozó cél jelölőt mozgatni.
- A játékosok közösen döntenek a harmadik bábu erőforrás kártyáinak használatáról.
- A harmadik bábu veszíthet állóképességéből, szerezhetsz sérülés tokenet és meg kell érkeznie a falu lapkára biztonságban.

# KÉPESSÉG KÁRTYÁK MAGYARÁZATA



Itt megtalálhatjátok a képesség kártyák részletes magyarázatát.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Equipment Manager / Zeugwart</b></p>  <p>6 kockát és 4 erőforrás kártyát kap a játék elején. 2 erőforrás kártyát választhat és a dobópakliba kell helyezni.</p> <p><b>KÉPESSÉG:</b> Átadhatja a saját erőforrás kártyáját egy csapattársának, bármikor. Nem kell, hogy ugyanazon a lapkán vagy falu lapkán álljanak. Törött kézzel is átadhatja a kártyát.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <p><b>Scout / Kundschafter</b></p>  <p>5 kockát és 2 erőforrás kártyát kap a játék elején.</p> <p><b>KÉPESSÉG:</b> 4 lapkányit mozoghat. Ha ezt teszi, akkor a 3-as fázisban nem dobhat újra.</p>                                                                                                                                                               |
| <p><b>Buddy / Kumpel</b></p>  <p>6 kockát és 1 erőforrás kártyát kap a játék elején.</p> <p><b>KÉPESSÉG:</b>  A 3-as (újradozás) fázisban 1 kockát félre lehet helyezni. A kör végén kapja vissza. A többi játékos láthatja a kivett kocka eredményét.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <p><b>Survivalist / Überlebenskünstler</b></p>  <p>5 kockát és 1 erőforrás kártyát kap a játék elején.</p> <p><b>KÉPESSÉG:</b> 1 plusz újradozást kap  a 3-as  fázisban.</p>                                                                                                 |
| <p><b>Gatherer / Sammler</b></p>  <p>6 kockát és 1 erőforrás kártyát kap a játék elején.</p> <p><b>KÉPESSÉG:</b> Minden esetben, amikor passzolsz egy újradozást, melyet dobhatnál, kapsz egy erősítést jutalomként (maximum 3 lehet). Az 5-ös fázisban (mozgás és állóképesség)  eldobhatsz akármennyi erősítést, hogy növeld a saját, vagy egy csapattársad kockáinak összértékét, 1-el minden erősítés után. Megnöveli a teljes összértéket, nem egy adott kocka értékét! Csak 1 játékos körében lehet felhasználni. Amint a másik játékos elkezd az 5-ös fázisát a kártya hatása megint lejár.</p> | <p><b>Tinkerer / Tüftler</b></p>  <p>5 kockát és 3 erőforrás kártyát kap a játék elején. 1 erőforrás kártyát választhat és a többi a dobópakliba kell helyezni.</p> <p><b>KÉPESSÉG:</b> Az erőforrás kártyát kétszer használhatja. Az első használat után fordítsa el 90° szögben. A második használat után, dobja el a dobópakliba. Ha a Tinkerer elveszíti a képességét, azonnal el kell dobni minden már 1x használt erőforrás kártyáját.</p> |

Game design: Wolfgang Warsch

Illustrations: Weberson Santiago

Editing: Ryan Palfreyman, Frank Heeren

English localization: Travis D. Hill

The author thanks his test players Karoline Kollmann, Sebastian Kollmann, Alexander Pfister and Gunther Dastl and his board game group in Cambridge "Boardgame Wolfpack".

The publisher thanks Christine Conrad for the design of the Box, Ursula Steinhoff for the design of the rulebook and Steven Hörll, Jona Kron, Clara Gutmann, Stephan Pongratz, Clara Müller, Sebastian Thaler, Katerina and Roland Girgensohn, Brigitte Palfreyman, Alan Charlesworth and Inga Keutmann for proofreading the rulebook.



Feuerland Verlagsgesellschaft mbH • Wilhelm-Reuter-Str. 37 • 65817 Eppstein-Bremthal • [www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)

# ERŐFORRÁS KÁRTYÁK MAGYARÁZATA



Itt megtalálhatjátok az erőforrás kártyák részletes magyarázatát.

**Binoculars /  
Fernglas**



Fázis  
②

Felcserélhet két terület lapkát (falú lapkát nem). A két lapkának teljesen üresnek kell lennie, nem lehet rajta játékelem, cél jelölő, erőforrás jelölő és vulkán kitörés jelölő sem.

**Lighter /  
Feuerzeug**



Fázis  
④

Egy csapattag adhat neked 1 kockát. Nem fordíthatod át. Úgy kell kezelni, mint a sajátodat a kör végéig. A kör végén add vissza a csapattagnak. Csak 1 kockát lehet átadni a "Lighter" használatakor.

**Carabiner /  
Karabinerhaken**



Fázis  
④

Mindenki 1 kockát újra kell, hogy dobjon. Nem opcionális.

**Map / Karte**



Fázis  
④

Átadhatsz 1 kockát egy játékosnak (nem tagadhatják meg). Nem fordíthatod át a kockát. A másik játékos sajátjaként kezeli a kockát, a kör végéig. Utána visszakapod a kockát.

**Duct tape /  
Klebeband**



Fázis  
④

Átfordíthatsz bármennyi 1-est mutató kockát a másik oldalára, azaz 6-osra. Nem kell mindegyik 1-est átfordítani.

**Compass /  
Kompass**



Fázis  
④

Átfordíthatsz bármennyi 6-ost mutató kockát a másik oldalára, azaz 1-esre. Nem kell mindegyik 6-ost átfordítani.

**Machete /  
Machete**



Fázis  
④

Maximum 2 kockát félrerakhatsz. A kör végén visszakapod. A paraván mellé tedd, így mindenki láthatja. Az 5-ös fázisban ezek a kockák nem számolódnak bele a dobókocka értékeidbe.

**Radio /  
Radio**



Fázis  
②

④

Eltávolíthatod a paravánod a fázis végéig, így mindenki láthatja a kockáidat. Ha a Radiót használtátok a 2-es fázisban az újradozás előtt újra fel kell állítani a paravánt.

**First Aid Kit  
Sanitätskasten**



Fázis  
④

Ebben a körben nem veszít az állóképességedből. Ha a különbség a szomszéd és az ő összértéke között kisebb, vagy 0, akkor sem mozdíthatja el a bábuját.

**Shovel /  
Schaufel**



Fázis  
④

1 kockát átfordíthat bármelyik oldalára.

**Rope / Seil**



Fázis  
②

④

Azonnal áthelyezheted a bábudat egy szomszédos terület lapkára. Ha van ott erőforrás token, akkor húzhatasz egy erőforrás kártyát.

A "Rope"-t használva a 2-es fázisban megváltoztathatja az újradozások számát. A 4-es fázisban csak akkor hasznos, ha látod előre, hogy amúgy nem tudnál mozogni.

**Flare gun /  
Signalpistol**



Fázis  
④

Az 5-ös fázisban (mozgás és állóképesség) az összértéked 3-al megnövekedik. Az összérték nem változik a szomszédaid körében.

**Flash light /  
Taschenlampe**



Fázis  
②

Újradozhatsz a 2-es (tervezés és erőforrás kártya) fázisban. A 3-as fázissal ellentétben folytathatod a megbeszélést ezután az újradozás után és áthelyezheted a cél jelölődet.

Továbbra is követned kell a kommunikációs szabályokat (6. oldal).

**Pocket knife/  
Taschenmesser**



Fázis  
X

Lemásolhatod bármelyik asztalra kitett, más játékosnál aktív erőforrás kártya hatását. A hatást abban a fázisban kell használni, ami a lemásolt kártyán szerepel. Ezután a "Pocket knife" kártya eldobásra kerül (nem a lemásolt kártya).

**Water /  
Wasser**



Fázis  
④

Ezt a kártyát használhatod, hogy maximum 2x újradoj. Alternatívaként 1 másik játékosnak adhatsz 1 újradozási lehetőséget.