



Bruno Faidutti

ISLA DORADA

Alan R. Moon - Andrea Angiolino - Piergiorgio Paglia

1934-ben a Columbia expedíció hajótörést szenvedett egy különleges szigeten, ahol a legendák szerint rég elfeledett és hatalmas civilizációk mesés kincseket hagytak maguk után. Minden játékos egy felfedezőt alakít, aki csatlakozott az expedícióhoz. Mivel a sziget szinte teljesen ismeretlen és veszélyes, a játékosok egy csapatban próbálják meg elkerülni a rájuk leselkedő veszélyeket, amelyek ezen a barátságtalan távoli tájon várnak rájuk. Mindenki tud valamit a szigeten elrejtett kincsekről, de egymásnak nem szólnak erről és annak ellenére, hogy együtt kell utazniuk a szigeten, mindenki a saját pecsenyéjét sűtögeti és ő akar a leggazdagabban távozni Dorada mesés szigetéről.

10 éves kor fölött * 3-6 játékos * 60-90 perc

JÁTÉKSZABÁLY



Tartozékok

- 39 arany érme (összegük 63)
- 2 tengeri utazás **1** ton **2**
- 1 Kezdő játékos jelző
- 1 Felfedező bábu **3**
- 1 BigFoot bábu **4**
- 1 Leviathan bábu **5**
- 16 Felfedezés zseton (14 bézs, 2 piros)
- 112 célkártya :
 - 18 kezdő kincses lap **6**
 - 54 sima kincses lap **1**
 - 18 átok kártya **2**
 - 22 végzet lap **3**
- 112 kaland lap **4**
- 6 referencia kártya

Előkészületek

- A játéktáblát az asztalra kell tenni. **2**
- A 16 Felfedezés zseton a nekik megfelelő helyekre kerülnek a tábla tetején lévő sorban. A pirosak kerülnek a 4-es és 9-es helyekre. **3** **4**
- A Felfedező bábút az alaptáborba kell tenni (az összetört léghajóval jelzett helyre). **5**
- Mindenki kap 10 aranyat. **Az arannyal nagyon bölcsen kell bánni, mert a játék folyamán nincs lehetőség aranyérmék szerzésére.**
- A Kezdő játékos jelző a legfiatalabb résztvevőhöz kerül. **6**

A célkártyák kiosztása

- a kártyákat szét kell válogatni típus szerint (kincskártyák, kezdő kincses lapok, átok és végzet lapok) majd mindegyik kupacot meg kell keverni
- a sima kincses kártyák talonja képpel lefelé a tábla mellé kerül, ez alkotja a kincseket. **1**
- minden játékos kap 3 kezdő kincses lapot, 2 végzet és 1 átok kártyát.





- a játékosok **titokban tartják** milyen átok kártyájuk van
- mindenki **kiválaszt egyet** a végzet kártyái közül és eldobja anélkül, hogy megmutatná azt a többieknek.
- mindenki **kiválaszt 2-öt** a kincses lapjai közül és a 3-at eldobja anélkül hogy megmutatná azt a többieknek.
- az összes többi kezdő kincseskártya visszakerül a dobozba, anélkül hogy a játékosok megnéznék őket.
- a maradék átokkártyák a tábla mellé kerülnek egy kupacba képpel lefelé **2**
- a játékosok által eldobott végzet lapok a végzet kártya pakli aljára kerülnek, majd a pakli képpel lefelé a tábla mellé kerül. **3**

A kaland kártyák

A kaland lapokat meg kell keverni, majd mindenki kap 6-ot. A maradék egy pakliba, képpel lefelé a tábla közelébe kerül, majd ennek a talonnak a felső 4 lapját fel kell fordítani és képpel felfelé, sorba a tábla mellé kell tenni. **4 5**

Kivétel:

Ha bármelyik játékosnál villám szimbólumos lap van (jobb felső sarok), akkor azt el kell dobni, majd egy újat húz helyette; ezt addig kell ismételni, amíg a játékosoknál van ilyen kártya. Hasonlóan el kell dobni a felcsapott villámos lapokat és ki kell cserélnie őket új kártyákra. Az eldobott lapokat bele kell keverni a talonba.



A játék

Most már kezdődhet az első forduló.

A játék legalább 16 fordulóig tart.

A játékosok kezében lévő lapok száma illetve az aranyaik nyilvánosak, azonban a kártyák titkosak.

Egy forduló

1) Licitálás

A játékosok a kaland kártyáikkal licitálnak, hogy az expedíciót a nekik megfelelő irányba vezessék. A tevék segítségével például a játékos egy sivatagi útra licitálhat, gonogókkal pedig egy dzsungelen átvezető ösvényre és így tovább.

- **A kezdő játékos**
- a Felfedező bábut, annak az ösvénynek a kezdetére teszi, amelyiken szeretné, hogy az expedíció továbbmenjen, majd
- bemondja a tétjének összegét és a célállomást. Akár 0-t is mondhat, a lényeg, hogy csak olyan összeggel licitálhat, amit ki is tud fizetni.
- Ezután óramutató járásával megegyező irányban, minden játékos vagy passzol vagy egy magasabb összegű tétet mond. Ha ez utóbbit választja, de egy másik ösvényen szeretne menni, akkor a felfedező bábut is át kell tennie ahhoz az úthoz, amelyre licitált.
- A licitálás körpasszig folytatódik
- Az a játékos, aki 4-et vagy többet mondott kijátszhat egy Ovetos kártyát, és ezzel a licitálás azonnal véget ér. Az Ovetos lapot csak az éppen soros licitáló teheti ki és csak akkor ha legalább 4-es értékű ajánlatot tett.
- Ha valaki licitál, kijátszhatja a Juju kártyát. Az a játékos, akire ezt a lapot kijátszották, a továbbiakban kimarad az adott forduló licitálásából.



Megjegyzések

- Aki passzolt, később ismét becsatlakozhat a licitálásba.
- Bárki tehet magasabb licitet arra az ösvényre is amelyen a Felfedező bábu éppen áll.
- Bárki, aki már licitált egy útra, a később tehet egy másikra is magasabb licitet
- Senki nem ajánlhat fel nagyobb összeget, mint amennyit ki tud fizetni, de nem kell megmutatnia a lapjait licitálás közben.

-utazás a levegőben

csak akkor lehetséges, ha a licitálás és a fizetés is kizárólag Zepppelin és/vagy Drako lapokkal történik. Ebben az esetben a licitet nem lehet 0-val kezdeni. Ha valaki levegőben szeretne utazni, akkor megmondja hova szeretne menni, azonban a Felfedező figurát nem teszi egyik ösvény elejére sem, hanem a helyén hagyja.

-utazás egy folyón

csak folyásiránnyal megegyező irányban lehetséges, ezt a nyilak jelölik. Az expedíciónak nem kell megállnia az első lehetséges helyen. Így a folyón akár közvetlenül le lehet hajózni Bulo-Mapoból Manahatuba, Balabatungból Aminadnába vagy Etintaklopból az alaptáborhoz. Az expedíciónak azonban meg kell állnia, ha a folyó elér egy tavat vagy a tengert.



- A legmagasabb tétet kitevő játékos lesz az expedíció vezetője. Elveszi a Kezdő játékos jelzőt, majd el kell dobni azokat a kaland lapokat, amelyekkel kifizeti a licit összegét.

A **Yak lapok** a hegyi ösvényekre használhatóak fel.



A **Kamel kártyák** a sivatagi (homok) utakra.



A **Gonogo lapok** a dzsungelen átvezető csapásokra.



A **Kayak lapok**

vízi utakra (folyó, tó vagy tenger) használhatóak, mindegyik ilyen kártya 2-öt ér (azaz egy vízi útra tett 4-es licit fizethető két Kayak lappal). A folyókon csak arra lehet utazni, amerre a nyilak mutatják és útközben bárhol meg lehet állni. Ha a tóhoz vagy tengerhez ér az expedíció, akkor viszont kötelező megállni.



A **Drako és Zeppelin**

lapokkal bárhová lehet utazni a táblán. Ezeket a lapokat lehet jokernek is használni bármelyik másik típusú ösvény esetében, beleértve a vízi utakat is. Egy Drako lap 2-t ér és 1 aranyat kell fizetni a használatáért, egy Zeppelin kártya pedig 5-öt ér és 3 aranyat kell fizetni a használatáért.

Például az egyik játékos egy tengeri útvonalra 6-ért licitált, majd 2 Kayak, 1 Drako lappal illetve 1 arannyal fizeti ki az összeget.



Shaman

A Shaman lapot akárhány azonos állatos lappal (Yak, Kamel, vagy Gonogo) együtt lehet kijátszani és a Shaman az állatokat egy másik fajta állattá változtatja. Nincs hatása a Kayak, Zeppelin és Drako lapokra.

Például egy játékos 4-et tett egy hegyi ösvényre, majd 1 jak, 3 gonogo és 1 Shaman lapot fizet, így a 3 gonogot jakká változtatja.

Megjegyzés:

A licit összegét teljes egészében annak kell fizetnie, aki nyerte a licitálást. Nem lehet megosztani a fizetést azokkal, akik ugyanarra az útra licitáltak. A játékosok nem cserélhetnek vagy adhatnak lapokat.

A repülés illetve a vízi utazás kivételével az expedíció **mindig az első szomszédos helyre mozog és ott megáll.**

2) **Mozgás**

A Felfedező bábut a célállomásra kell tenni, majd a legalacsonyabb számú, még fel nem használt Felfedezés zseton is ide kerül, ezzel jelezvén hogy az adott helyet már érintették a játékosok. Ha az expedíció a későbbiek során visszatér egy olyan helyre amit már felfedeztek, akkor egy második (harmadik, stb.) zsetont kell ugyanarra a helyre tenni.



Kivétel: ha az expedíció az alaptáborba jut, akkor oda nem kell zsetont rakni. Így a játékban lesz egy plusz forduló.

Megjegyzés: A "Mar Maldita" végzet kártyáért tett tengeri utazáshoz kell használni a tengeri utazás zsetonokat. Ha mindkettő ki lett téve egy-egy tengeri útra, akkor nincs szükség már többre.

Sangaia

A mozgás fázisban bárki kijátszhat egy Sangaia lapot. Ennek hatására az expedíció nem fog megállni az eredeti célállomáson, hanem tovább utazik a következő módon: az expedíció vezetőjének (a kezdő játékos) a kezében van a döntés, az eredeti célállomásról kiinduló olyan típusú ösvényt kell választania, amelyen a csapat az eredeti célállomásra érkezett (a vízi utak - tó, folyó és tenger - ebben az esetben mind ugyanolyan típusúak). **Nem választhatja azt, amelyen az expedíció az eredeti célállomásra ért.** Ha választott, a Felfedező bábut átteszi az új ösvényre. **Ha nincs ugyanolyan típusú másik ösvény, akkor a kártya nem játszható ki.** Nem kerül Felfedezés zseton arra a helyre, ahol az expedíció nem állt meg. Ha levegőben utazik a csapat, akkor az expedíció vezetője a Felfedező bábut az eredeti cél melletti bármelyik szomszédos helyre teheti.



Például ha az expedíció folyón utazik Vanu-Tabuból Aminadangba és egy játékos kiteszi a Sangaia lapot, az expedíció vezetője (azaz a kezdő játékos) választ, hogy a tengeren hova utazzanak tovább: Hora-Penába vagy Teltoqlutba? Nem kell Felfedező zseton Aminadangba, ehelyett a végső helyre, vagy Hora-Penába vagy Teltoqlutba kerül.

3) Az átok

Ha valakinél van olyan átok kártya, amely arra a helyre vonatkozik, ahol az expedíció éppen áll (tehát a mozgás után), akkor játékosnak az átok kártyát képpel felfelé **le kell tennie** az aranyai mellé.



majd akkor, ha a későbbiek folyamán újra elérkeznek arra a helyre.

4) A kincsek

Ha valakinél van olyan kincses kártya, amely arra a helyre vonatkozik, ahol az expedíció éppen áll (tehát a mozgás után), akkor kincses lapot leteszi az aranyai mellé (ha több ilyen lapja van, akkor mindet letetheti). Az így letett lapokat úgy kell letenni, hogy mindenki láthassa őket.



Bonus (+3)

Ha valaki kitesz egy kincses kártyát, akkor kitehet egy Bonus lapot is, ha azon egy azonos kincs szimbólum szerepel(?). A lapot a játékos az aranyai és kincses kártyái mellé teszi.



Bongo

Ha valaki ilyen lapot játszik ki, akkor egy, és csakis egy olyan kincses kártyát lehet, amelyik az expedíció jelenlegi helyével szomszédos állomásra vonatkozik. Szomszédosnak számít minden olyan szárazföldi, vízi, vagy tavi útvonallal összekötött hely, amely közvetlenül kapcsolódik ahhoz, ahol az expedíció éppen áll. A tengeri útvonalakkal összekötött helyek nem tekinthetők szomszédosnak ebben az esetben.



5) Hírek

Ha egy piros Felfedezés zseton kerül a táblára, amely vagy a 4-ik vagy a 9-ik fordulóban történhet, a játékosok híreket kapnak a szigeten lévő további kincsekről:

- a 4-ik fordulóban minden játékos **2 lapot** kap a kincsekártya talonból, ezek közül **egyét megtart**, míg a másikat eldobja.
- a 9-ik fordulóban mindenki **3 lapot** kap és ezek közül **2-öt tart meg**.

Mindkét esetben az eldobott lapokat megkeverve a kincses talon aljára kell tenni

Megjegyzés: Ha valaki olyan kincses lapokat kap, amelyek olyan helyekre vonatkoznak, ahol már áthaladt a csapat, - vagy arra a helyre, ahol az expedíció éppen áll - nem játszhatja ki azokat, csak

6) Kaland lapok húzása

A kezdő játékos, majd utána óramutató járásával megegyező irányban haladva, mindenki húz egy kaland lapot. Ezután mindenki vehet még **egy** -és csak egy- lapot 1 aranyért.

A húzás során a játékos vagy felveszi a 4 felfordított lap valamelyikét vagy a talon legfelső lapját. Ha a játékos a felfordított lapok közül választott, rögtön egy új kerül az üres helyre a talonból.

A villám szimbólumos lapok különlegesek, ilyenek nem lehetnek a játékosoknál. Ha valaki egy ilyen lapot húz - legyen az felfordított vagy sem-, azonnal eldobja és végrehajtja a lapnak megfelelő speciális akciót, amik a következők lehetnek:



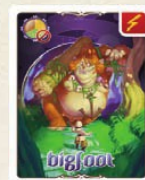
Makaks

A játékos bárkitől húzhat egy kaland kártyát, majd a kezébe veszi azt.



BigFoot

Az első játékos, aki kijátszik egy ilyen lapot, a BigFoot bábut lerakja bármelyik dzsungel, hegyi, vagy sivatagi útra. Ettől kezdve a kiválasztott út le van zárva és az expedíció nem használhatja egészen addig, amíg BigFoot ott áll. Ha a játékoshoz úgy kerül BigFoot lap, hogy a bábu már a táblán van, akkor el **kell** tennie azt egy másik útra. Ez lehet bármelyik szárazföldi ösvény, nem szükséges hogy szomszédos legyen azzal az úttal, ahol BigFoot éppen áll.



Leviathan

Hasonlóan működik mint a BigFoot. Mikor valaki felhúzza ezt a lapot a Leviathan bábut bármelyik vízi útra letetheti, így az adott út el lesz zárva az expedíció előtt, pontosan úgy ahogy a BigFoot esetében a szárazföldön. A figura bármelyik vízi útvonalra letethető, nem kell hogy szomszédos legyen azzal, amelyiken a bábu éppen áll.



Antik

A játékos húzhat két lapot a kincses talonból. Egyet kiválaszt közülük, kezébe veszi a másikat pedig a kincseskártya talon aljára teszi vissza.



Samedi

A játékos kiválaszt két másik játékost. Mindketten húznak egy-egy átok lapot.



Megjegyzés: ha valaki olyan átok lapot húz, amely olyan helyre vonatkozik, ahol már áthaladt a csapat - vagy ahol az expedíció éppen áll -, nem kell kijátsszania, csak akkor ha a későbbiek folyamán az expedíció visszatér arra a helyre.

Istwa

A játékos húz egy végzet lapot a talonból, és vagy eldobja vagy lecseréli arra, ami nála van. Az eldobott lap a végzetkártya talon aljára kerül vissza.



Ha a felhúzható kaland lapok elfogytak, akkor új talont kell csinálni az eldobott kártyákból. Miután minden játékos felvette a kaland lapjait, azok akiknek a kezében **több, mint 10 kaland kártya van**, el kell dobniuk annyit, hogy maximum 10 kaland lapjuk maradjon.

Marabout

A játékos egy másik játékos kezéből húz egy kincses lapot (nem a felcsapottak közül, amik az asztalon vannak) majd a lapot a kezébe veszi.



Jöhet az új forduló!

A játék vége

Miután az utolsó Felfedezés zseton is a táblára került, a játék véget ér a forduló végén. A játékosok felfedik a végzet lapjaikat és összeadják a pontjaikat:

Diawas

A játékos a felfordított 4 és az eldobott kaland kártyákat (beleértve a Diawas lapot is) összekeveri a kalandkártya húzópaklival. Ezután az új talon tetejéről 4 új lapot csap fel majd vagy a felcsapottak közül vesz fel egyet vagy a talon tetején lévőt húzza fel.



- 1 pont jár minden megmaradt aranyért
- a megtalált kincsekért járó pont (a lerakott kincses és bónusz lapok)
- a végzet kártyáért járó pontok
- mínusz pontok a lerakott átok lapok után.

Akinek a legtöbb pontja van, az nyerte a játékot!

Panda

A játékos kiválaszt két másik játékost (akár magát is). Mindketten kiválasztanak és eldobnak 3 kaland kártyát.



Példa egy első fordulóra

Licitálás

Az expedíció az alaptáborban van.

- Elek a legfiatalabb, így ő kezdi a licitálást: feljárnál 0-t Kilitpingbe vezető útra, majd a felfedező bábút az alaptáborból a Kilitpingbe vezető ösvényhez teszi
- Ede 1-re emeli a tétet a Qualtopsba vezető úthoz és a felfedező figurát a Qualtopsba vezető úthoz teszi
- Emese passzol
- Egon is passzol
- Elek 2-re emeli a licit összegét a Kilitpingbe vezető útra és a felfedező figurát visszateszi az előbbi helyére
- Ede passzol
- Emese passzol
- Egon 4-et tesz a Mana-Hatuba vezető útra és átteszi a felfedező bábút
- Mindenki passzol

Fizetés

Egon a licit összegét 1 Kayak (2-öt ér) ,1 Drako (2-öt ér) lappal és 1 arannyal fizeti ki, majd az expedíció Mana-Hatuba vándorol. Egy Felfedezés zseton kerül Mana-Hatuba a Felfedező figura alá. Egon lesz a kezdő játékos és elveszi a vezető figuráját Elektől.

Átkok és kincsek

Senkinél nincs Mana-Hatus átkok lap. Egonnak van egy Mana-Hatus kincses kártyája és ki is játssza azt. A kártyát képpel felfelé az aranyai mellé teszi

Kaland lapok húzása

Egonnal kezdve mindenki húz egy ingyenes kaland lapot (vagy a felcsapott 4-ből vagy a talon tetejéről). Ha valaki akar vehet egy második lapot is 1 aranyért.

Licitálási szabályok módosítása

Azok akik már megbarátkoztak az Isla Doradával, kipróbálhatják a következő szabálmódosításokat is

1) Licitálás

A játékosok a kaland kártyáikkal licitálnak, hogy az expedíciót a nekik megfelelő irányba vezessék.

A kezdő játékos:

- leteszi a Felfedező bábút arra az útra, amelyik ahhoz a célállomáshoz vezet, ahova menni szeretne, majd
- mond egy összeget és az úticélt. Bármennyit felajánlhat, akár 0-t is, a lényeg, hogy ki tudja fizetni az összeget.

Ezután óramutató járásával megegyező irányban minden játékos vagy passzol, vagy megemeli az egyik meglévő licitet vagy egy új összeget ajánl fel egy még nem licitált úticél felé.

- ha a játékos egy már meglévő tétet emel tovább, akkor megmondja mennyivel emeli az összeget, és közli a licit új, emelt összegét. Két vagy több játékos is tehet ugyanahhoz a téthez.
- bárki indítványozhat egy újabb úticélt. Ehhez legalább 1-et kell felajánlania. Ezt megteheti akkor is, ha a licitje kevesebb, mint az eddig elhangzott legnagyobb összeg.
- a licitálás során ha 2 vagy több játékos érdekelt egy útirányra tett licit összegben, akkor egyikük sem tehet már más irányra.

A Felfedező bábu mindig az aktuálisan legmagasabb összeghez tartozó úticél felé vezető ösvény elején áll. A licitálás körpasszig folytatódik.

Az új célállomást a legmagasabb licit határozza meg

- ha egy játékos legalább 4-et licitált, vagy egy már meglévő licithez 4-et vagy többet adott hozzá, kijátszhat egy Ovetos lapot, ami azonnal véget vet a licitálásnak. Az Ovetos lapot mindig csak a legutolsó licitáló játszhatja ki és csak akkor ha legalább 4-et mondott.
- Bárki, aki licitál, kijátszhatja a Juju kártyát. Az a játékos, akire ezt a lapot kijátszották a licitálás további részében nem vesz részt. Ha már valamekkora összeggel beszállt valahova, akkor az az összeg megmarad de már nem tehet többet hozzá.

Megjegyzés:

- aki passzolt, később ismét becsatlakozhat a licitálásba
- egy játékos csak akkor tehet a licitálás során egy másik úticélra, ha az eredeti útra csak egymaga licitált
- egy játékos sem mondhat nagyobb összeget annál, mint amennyit ki tud fizetni, azonban lapjait nem köteles megmutatnia a licitálás során.

- utazás a levegőben

bármely két pont között lehetséges, fizetni csak Zeppelin és/vagy Drako kártyákkal lehet. Ebben az esetben nem lehet 0-t tétet tenni.

- utazás egy folyón

csak lefelé lehetséges, amerre a nyilak mutatnak, és az expedíciónak nem kell megállni az első helyen, ha a folyó folyik tovább. Így a folyón akár közvetlenül le lehet hajózni Bulo-Mapoból Mana-Hatuba, Balabatungból Aminadnába vagy Etintaklopból az alaptáborhoz. Az expedíciónak azonban meg kell állnia, ha a folyó elér egy tavat vagy a tengert.

Ha valaki Bulo-Mapoból Wahi-Wahába vagy Qualtopsból az alaptáborba szeretne eljutni és erre tesz licitet, közölnie kell, hogy melyik útra gondolt: a vízire vagy a dzsungelen átvezetőre. Ez nagyon fontos, mivel ha többen is licitálnának az egyik útra tudniuk kell, hogy vízi vagy állatos kártyákat kell használniuk.

Új kezdő játékos

A legnagyobb tétet tevő játékos elveszi a Kezdő játékos jelzőt és eldobja a megfelelő kaland lapjait.

Ha a legnagyobb összeg megoszlik több játékos között, akkor mindenki annyit fizet amennyi részt vállalt a licit összegéből. Az lesz a kezdő játékos, aki a legtöbbet fizette. Egyenlőség esetén, az lesz, aki előbb tette ki az egyenlőséget okozó összeget.

A többi szabály megegyezik az eredetivel.

Tervező : **Bruno Faidutti**

segítségére voltak: **Alan . R Moon, andrea Angiolino és Piergiorgio Paglia**

Funforge csapat

Vezető grafikus: **Xavier Gueniffey Durin**

Tábla: **Georges Bouchelaghem**

Dezign: **Funforge Studio**

Szerkesztő: **Eric Martin**

Kiadó és termelési vezető: **Philippe Nouhra**

Fantasy Flight Games csapat

Producer **Steven Kimball**

Gyártási m,anager: **Gabe Laulunen**

FFG vezető játéktervező: **Corey Konieczka**

FFG vezető producer **Michael Hurley**

Kiadó **Christian T petersen**

(fordító megjegyzése: számomra nem derült ki, hogy a végzet kártyák tulajdonképpen micsodák és mik vannak rajtuk. A másik dolog ami nem teljesen világos, hogy miért van a játékban annyi aranyérme, hiszen maximum 50-re van szükség, mivel csak a játék elején kapnak a játékosok aranyat, a parti során nem lehet szerezni. Talán a későbbi kiegészítőkben lesz arany szerzésre lehetőség?)