

THE LOST EXPEDITION



A GAME BY PEER SYLVESTER
ILLUSTRATED BY GAREN EWING

TERVEZŐI MEGJEGYZÉS

Az expedíciót ebben a játékban minden idők leghíresebb elveszett expedíciója után modelleztük: Percy Fawcett végső kísérletét El Dorado megtalálására, amit „Z”-nek hívott. Percy, fiával Jack-el és annak barátjával, Raleigh Rimmellel indultak útnak, és soha többé nem tértek vissza. Mint ahogy Amelia Earhart is eltűnt, ami egészen felkapott téma volt a 30-as években.

David Grann briliáns könyve, „Eldorádó, az elveszett város” ihletett arra, hogy megtervezsem ezt a játékot. Hamarosan világossá vált számomra, hogy egy olyan kooperatív játékot szeretnék tervezni, amely azt tükrözi, hogy az expedíciók résztvevői mivel találkoznak a brazil dzsungelben. Természetesen ezen a területen sokkal több minden előfordulhat, de a lényeg inkább az volt, hogy valós teremtmények és események szerepeljenek benne. Ebben a játékban nincsenek olyan veszélyek, amivel Fawcett nem találkozhatott volna.

Fontos szempont volt még számomra, hogy a helyi törzseknek is szerepet adjak. A játékban említett valamennyi törzs a Fawcett által meglátogatott területekről ismert. Lehetőleg az eredeti forrásokat felhasználva próbáltam őket ábrázolni, ezért voltak olyanok, akik agresszívebbek vagy barátságosabbak volt a kívülállókkal szemben. Félre ne értse senki, ez a magam részéről jövő ítékezés. Fontosnak tartom a törzsek iránti tiszteletet, különösen egy olyan játékban, amely az ő földjüket szállta meg. Fawcett ezt felismerte és mindig tiszteletben tartotta az őslakókat. Bízom benne, hogy a játék is ezt a hozzáállást tükrözi.

A kutatásom során azt is megtanultam, hogy miként lehet elégetni egy horogférget lőporral. Mondja valaki ezek után, hogy a játék nem tanít?

Érezd jól magad!

Peer Sylvester

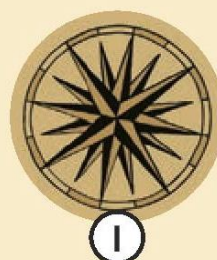


TARTALOMJEGYZÉK

A játék áttekintése	4
A kooperatív változat (2-5 játékos)	8
A szóló játékmód szabálya (1 játékos)	10
Fej- fej mellett (2 játékos)	12
Pontosítások	14

JÁTÉKTARTOZÉKOK

- A. 6 felfedezőkártya
- B. 9 expedíciókártya
- C. 56 kalandkártya
- D. 28 egészségjelölő
- E. 21 élelemjelölő
- F. 12 lőszerjelölő
- G. 2 bábu
- H. 1 reggel/este jelölő
- I. 1 expedícióvezető-jelölő
- J. 2 játékossegédlet



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Az *Elveszett expedíció* játékban egy három felfedezőből álló csapatot irányítasz, hogy Percy Fawcett El Dorado felé vezető útját kövesd. A játék megnyeréséhez az egyik felfedeződdel csak egyszerűen el kell jutnod az elveszett városba, még életben lévő felfedeződdel!

A legfontosabb, hogy túléljed a dzsungelt, ahogy még mélyebbre haladsz benne, és ehhez a szakértelmed és az erőforrások legjobb felhasználására kell törekedned. Az erőforrásokat a jelölők, a szakértelmet pedig a kártyák szimbólumai ábrázolják. Mindegyikből háromféle van:

- Az erőforrások az **élelem**, a **lőszer** és az **egészség**.
- A szakértelem területei a **dzsungel**, a **navigáció** és a **táborozás**.

Mindegyik felfedező egy szakterület szakembere, amit a kártyája szimbóluma is mutat. A felfedezők egyébként egyformák. Ha egy felfedező elveszti utolsó egészségjelölőjét, akkor meghal. Kikerülnek a játékból és nem tudnak visszatérni. Ha mind a három felfedező meghal, a játék azonnal elveszett.

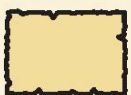
A KALANDKÁRTYÁK

A játék legfontosabb részei a kalandkártyák. Mindegyik a dzsungellel való találkozást mutatja be. Azért, hogy sikerrel járj, meg kell győződnöd arról, hogy ezek a találkozások sorrendben történnek, amit a felfedezők túlélhetnek.

Nyilvánvaló, hogy a kártyák hatásai pozitívak vagy negatívak lesznek, de rendszerint ezeknek a keveréke. Minden kártyának van egy neve és egy száma alul, valamint felül egy feliratsorozat különböző keretekben elhelyezve. Ezek a feliratok azokat a dolgokat jelképezik, ami a felfedezőkkal történik, amikor ezekkel a kártyákkal összetalálkoznak.

Minden feliratkeret számos szimbólumot tartalmaz, amelyek megmondják, hogy milyen akciókat kell végrehajtani a aktiválódásakor. **A feliratkeret szimbólumainak az utasításait sorrendben, balról jobbra kell végrehajtani.**

Háromféle feliratkeret van: **események**, **választandó** és **tetszőleges**. Számos olyan kártya van, amely többféle típusú feliratkerettel rendelkezik. Ebben az esetben ezeket sorrendben kell végrehajtani: **események**, majd **választandó** és **tetszőleges**.



Az eseményeket (sárga) kötelező végrehajtani. Minden sárga mezőt aktiválnod kell egy olyan kártyán, amin játszol. Az aktiválás azt jelenti, hogy a keretben lévő összes akciót végre kell hajtani.



A választandó (piros, szaggatott) szintén kötelező érvényű, de kártyánként egy piros keretet kell kiválasztani a végrehajtáshoz, és ezzel figyelmen kívül hagyhatod a többi piros keretet ezen a kártyán.



A tetszőleges (kék, bodorított) mindig szabadon végrehajtható! Figyelmen kívül is hagyhatod vagy minden kék keretet végrehajtasz a kártyán.

KÁRTYASZIMBÓLUMOK

Minden feliratkeret számos szimbólummal rendelkezik. Ezek a szimbólumok szerepelnek a játékossegédleteken és a szabálykönyv hátulján. Körülbelül a fele kapcsolódik a szakértelemhez és az erőforrásokhoz, míg a többi befolyásolja a kártyák útját vagy az egész expedíciót. Minden erőforrás és szakértelem kétféle változatban szerepel: *nyereség és költség*.

ERŐFORRASOK	NYERESÉG	KÖLTSÉG
ÉLELEM		
LŐSZER		
EGÉSZSÉG		

Amikor egy erőforrás nyereséged vagy -költséged van, a készletből vedd el az adott jelölőt és tedd a játékos területre, vagy fordítva. A felfedezőknél nem lehet több négy egészségjelölőnél, de a lőszer és élelem tekintetében nincs felső korlát. Ha élelemköltséged van és nincs egy élelemjelölőd sem, akkor helyette az egészségjelölőd kell elköltöned. Az egészségjelölőt bármelyik életben lévő felfedezőtől elveheted. Ha nincs lőszered, akkor nem aktiválhatsz feliratkeretet „Lőszerköltség” opcióval.

SZAKÉRTELEM	NYERESÉG	KÖLTSÉG
DZSUNGEL		
NAVIGÁCIÓ		
TÁBOROZÁS		

Amikor megszerzel egy szakértelmet, vedd el azt a kártyát és tedd a csapatod játékterületéhez. Ezt azután végezd el, amikor már a kártyán lévő összes szimbólum megoldásra került. Ha a szakértelem költség lesz, akkor három lehetőség közül választhatsz:

- Dobj el egy kártyát a játékterületről a vele megegyező nyereségszimbólummal.
- Elveszted a vele megegyező szakértelemmel rendelkező felfedeződ egyik egészségjelölőjét.
- Elveszted egy másik felfedező két egészségjelölőjét.

Ha egy kártya a csapatod területén többszörös nyereség szimbólummal rendelkezik (pl. 1 – Elhagyott tábor), ez a kártya csak egyszer használható és ezután el kell dobod.

Azok a kártyák, amelyeken egynél több szakértelem van, rugalmasabbak, de nem használhatók fel újra.

AZ ÖSVÉNY

A szimbólumok mindegyike hatással van az asztalon lévő többi kártyára:

	UGRÁS	Dobd el a következő kártyát az ösvényen.
	CSERE	Ha szeretnéd, később két kártyát felcserélhetsz az ösvényen.
	ELTÁVOLÍT	Távolítsd el az ösvény utolsó kártyáját (az aktuális kártya nélkül).
	HOZZÁAD	Húzz egy kártyát a pakliból és tedd az ösvény végére.

Ha túl kevés kártya maradt a sorban, hogy egy ösvényszimbólum érvénybe lépjen, akkor hagyd figyelmen kívül, de ha elég kártya van, akkor az akciót végre kell hajtanod.

AZ EXPEDÍCIÓ

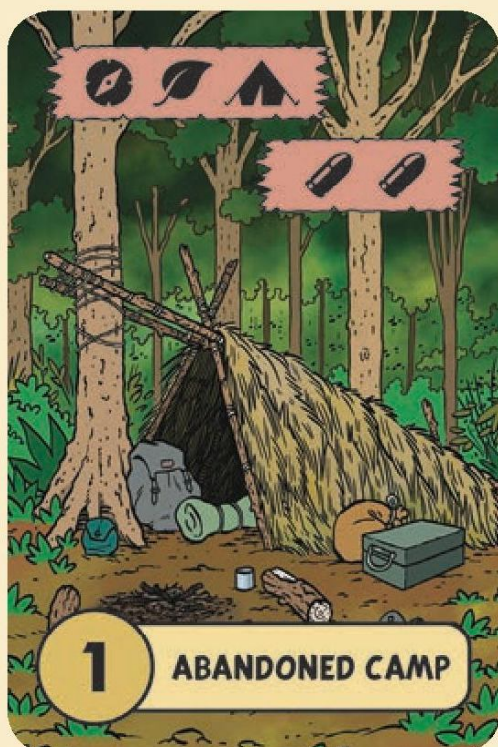
Ez a két szimbólum van hatással az expedícióra:

	HALADÁS	Mozgasd a bábút a következő expedíciókártyára.
	HALÁL	Távolítsd el az egyik felfedeződ a játékból.

Az expedíciókártyákon való előrehaladás az egyetlen módja, hogy megnyerjük a játékot! Mindkét szimbólum azonnal életbe lép, mielőtt a többi szimbólumot aktiválnád a kártyán.

Ez azt jelenti, hogy lehetséges a játékot megnyerni, mielőtt még eltalálna egy olyan kártya vagy szimbólum, ami miatt elvesztenéd a játékot.

NÉHÁNY PÉLDA



A felfedezők megtalálnak egy elhagyatott tábor! Szakértelmet szereznek vagy elveszik annak az erőforrásait.

Attól függően, hogy melyik piros feliratkeretet választod, az egyik lehetőség, hogy két löszert kapsz vagy megtartod a kártyát a szakértői nyereségért és a kártyát a csapatod játékterületére teszed. Ez a kártya mindhárom szakértői szimbólumot tartalmazza, de csak egyszer használható fel.

Ez azt jelenti, hogy amikor szükség van egyetlen szakértelmköltésre, akkor felhasználod és utána eldobod.



A felfedezőknek védekezniük kell a vihar idején! Először is átugorják a következő két kártyát, majd fedezékbe vonulnak, vagy megsérülnek.



A KOOPERATÍV VÁLTOZAT

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Vegyél el egy felfedezőt mindhárom szakértőtípusból, tedd őket az asztalra, létrehozva a játékosok csapatterületét. Nem számít hányan fogtok játszani, mindig pontosan három felfedezőt használtok. Tegyé a felfedezőkhöz a készletből három lőszer- és négy élelemjelölőt. Keverd össze a kalandkártyákat és ossz minden játékosnak négy lapot, a maradék kártyákból pedig alkoss egy képpel lefelé fordított húzópaklit.

Ha ketten játszatok, akkor mindkettőtöknek 6 kalandkártyával kell kezdenie.

Három nehézségi szint van a játékban: a könnyű, amit csak azoknak javasunk, akik éppen tanulják a játékot; a normál és a nehéz változat tapasztalt felfedezők számára szól.

- **Könnyű:** Használjatok hét expedíciókártyát. Ebben minden felfedezőnek négy egészségjelölője van.
- **Normál:** Használjatok kilenc expedíciókártyát, amelyben minden felfedezőnek négy egészségjelölője van.
- **Nehéz:** Ebben kilenc expedíció kártyát használtok. Itt minden felfedezőnek három egészségjelölője van és vegyetek hozzá még egy extra élelemjelölőt.

Tedd egy sorba az expedíciókártyákat az asztal közepére, amely az elveszett városban ér véget, és az ellenkező oldalra, az első expedíciókártyára helyezz egy bábud. A reggel/este jelölőt a reggel oldalára fordítsd át és a megmaradt jelölőket tedd félre, mint egy általános készletet. Válasszatok kezdőjátékost, aki elsőként indul a dzsungelbe és vegye magához az expedícióvezető-jelölőt. Az extra játékdarabokat tedd vissza a játék dobozába.

Ha öten játszatok, akkor játék előtt távolíts el egy élelemjelölőt a csapatterületről.

A JÁTÉK CÉLJA

Szükséges, hogy a bábud elérje a végső expedíciós kártyát, „Z” elveszett városát, mielőtt a felfedező csapatom meghal, vagy kifut az időből. Folyamatosan az egyensúlyt kell keresnetek, anélkül, hogy túl sok kockázatot vállalnátok, mert ezzel a felfedezők életét veszélyeztetitek. A játék során több ponton megvitatható az alkalmazott taktikát és beszélhetek az asztalon lévő kártyákról, de soha nem fedhetitek fel a kezetekben lévő kártyák részleteit.

Az *Elveszett Expedíció* játéka fordulók sorozatából áll, amik a felfedezők életében egy napot képviselnek. Minden forduló két útból áll, reggel és este és minden út után a felfedezőknek enniük kell. A forduló végén a játékosok új kártyákat húznak fel a kezükbe.

REGGEL

Az expedícióvezetőtől indulva, majd haladva az óramutató járásával megegyező irányba, minden játékos egyszerre egy kártyát játszik ki képpel felfelé fordítva az asztal közepére egészen addig, amíg mindenki két kártyát tesz le. A kártyáknak mindenki által látható módon, egy sorban kell állniuk. Ez képezi az ösvényt, amit a felfedezők erre az útra készítettek.

Ha ketten játszatok, akkor 3-3 kártyát kell kijátszanotok.

Ha ez megtörtént, **rendezd el a kártyákat numerikus sorrendben** a legalacsonyabbtól a legmagasabbig. Lehet, hogy könnyebb, ha a kártyákat már az elején sorrendben lehelyezitek, minthogy megvárnatok, hogy mindenki befejezi lapjai kijátszását.

Most minden kártyát egyenként oldjatok meg, balról jobbra haladva. Miután végeztél egy kártya megoldásával és nem szereztél meg egy szakértői szimbólum miatt, akkor dobd el. Minden esetben beszéljétek meg a lépéseiteket, de mindig az expedícióvezető végső szava számít. Miután minden kártya megoldódott, fordítsátok át a reggel/este jelölőt az este oldalára – és a csapat most egy további élelmet veszít.



A kártyák numerikus elrendezése a reggeli ösvényen.

ESTE

Az este is hasonló a reggelhez, két kivételtől eltekintve: a kezetekben maradt kártyákat játsszátok ki és a kijátszás sorrendje nem változik. Minden lehelyezett új kártya hozzáadódik az előzőekben letett kártya jobb oldalára és nem kell őket átrendezni numerikus sorrendben. A kártyákat a szokásos módon oldjátok meg, majd fordítsátok át az reggel/este jelölőt a reggel oldalára – elveszítve egy további élelemjelölőt.



Az esti ösvényen a kártyák ugyanúgy maradnak, ahogy kijátszottátok őket.

A FORDULÓ VÉGE

Minden forduló végén az expedícióvezető-jelölőt az óramutató járásának megegyező irányába haladva a következő játékos veszi magához, majd ezután mindenki húzzon fel négy kártyát a kalandkártya pakliból. Ha a kalandkártya pakli kifogy, a csapat azonnal elveszt egy élelemjelölőt. Keverd össze a dobópaklit, hogy létrehozz egy új kalandkártya húzópaklit. Ha a pakli a második alkalommal is kifogy, azonnal elvesztitek a játékot.

Ha ketten játszatok, akkor mindkettőtök 6 kalandkártyát húz fel.

A JÁTÉK VÉGE

A játék háromféleképpen fejeződhet be:

1. Abban a pillanatban, ahogy a bábu beérkezik „Z” Elveszett városába, a játékosok győznek.
2. Ha mind a három felfedező meghal, a játékosok vesztenek.
3. Ha a kalandkártya pakli másodszorra is kifogy, a játékosok vesztenek.

A SZÓLÓ JÁTÉKMÓD SZABÁLYA

A játék szólóváltozatában egyedül dolgozol azon, hogy életben tartsd a felfedezőidet és dicsőséget szerezzenek. A szabályok nagyjából ugyanazok, mint az együttműködésen alapuló változatban, ezért először azokat olvasd el.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden egyes szakértelemről válassz egy felfedezőt, majd vedd el három lőszer- és három élelemjelölőt. Tegyél három egészségjelölőt mindegyik felfedeződre. Helyezd le az összes (kilenc) expedíciókártyát az asztal közepére úgy, hogy a végére az elveszett város kerüljön. A bábút az első expedíciókártyára rakd. Keverd össze a kalandkártyákat és ossz magadnak hat kártyát. Ebben a változatban a reggel és este szabályai kissé eltérnek egymástól.

REGGEL

A szokásos módon, a reggel lehelyezett kártyákat rendezd át numerikus sorrendben, ahogy azok hozzáadódnak az ösvényhez. A kártyákat a kezedből és a pakli tetejéről fogod kijátszani.

Először húzz fel két kártyát a kalandkártya pakliból, és tedd őket az asztalra, elkezdve ezzel az ösvényt. A következő két kártyát a kezedből játsz ki. Ezután húzz fel egy harmadik lapot a pakli tetejéről és tedd az ösvényhez. Végül a kezedből játssz ki ismét egy harmadik lapot, hozzáadva ezt is az ösvényhez. A kártyákat balról jobbra haladva hajtsd végre, és ne felejts el egy élelemjelölőt a végén eldobni.

ESTE

Este a kártyák abban a sorrendben maradnak, ahogy kijátszottad őket, azonban bármelyiket hozzáadhatod az ösvény elejéhez vagy végéhez. Kezdj kijátszani egy kártyát a kezedből, hogy elkezd az ösvényt. Most már húzhatsz kártyát a pakliból vagy kijátszhatsz a kezedből, amiket az ösvény bal vagy jobb oldalára helyezhetsz.

Ezt ismételd addig, amíg kijátszottad az összes kártyát a kezedből és három kártyát húztál a pakliból, amiből hat kártya hosszú ösvény jön létre. A kártyákat balról jobbra haladva hajtsd végre, és ne felejts el egy élelemjelölőt a végén eldobni. Ezután húzz fel ismét hat kártyát és kezdj egy új reggelrel.



Este elvehetsz egy kártyát a kezekben tartott lapokból vagy a pakli tetejéről, és lehelyezheted az ösvény jobb vagy bal oldalára.

A JÁTÉK VÉGE

Mint az együttműködésen alapuló változatban, a játék három lehetséges úton ér véget:

1. Abban a pillanatban, amikor a bábu beérkezik „Z” Elveszett városába, győztél.
2. Ha mind a három felfedeződ meghal, elveszted a játékot.
3. Ha a kalandkártya pakli másodszorra is kifogy, elveszted a játékot.

Ez a változat pontokat is adhat neked. A játék végén minden megmaradt lőszer- és élelemjelölő egy pontot ér. Egy pont jár minden fel nem használt szakértőért a csapatod játékterületén, és öt pont, ha még nem keverted újra a kalandkártya dobópakliját.

Szorozd meg a pontjaidat a túlélő felfedezőid számával és megkapod a végeredményt.

FEJ-FEJ MELLETT

A játék fej-fej melletti változatában két játékos versenyez egymással, hogy elsőként juttassa felfedezőcsapatát az Elveszett városba. A győzelemhez a másik játékos előtt kell elsőként megérkezned a városba jutás versenyében, vagy neked kell életben maradnod leghosszabb ideig. Ez a szabály nagyjából megegyezik az együttműködésen alapuló változattal, ezért először azokat a szabályokat olvasd el.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Mielőtt a játék előkészülete megtörténne, gyorsan fussátok át a kalandkártyákat és távolítsátok el közülük azokat, amelynek címében egy felkiáltójel van. Hat ilyen kártya található a pakliban: **1, 8, 17, 33, 41 és az 52-es** számú.

Állítsatok fel a két csapatnak egy területet és válasszon mindenki magának egy bábút. Mindketten vegyetek el egy szakértőt minden felfedezőtípusból, **három lőszer- és három élelemjelölőt** a csapata számára. Mindegyik felfedezőre **négy egészségjelölőt** tegyetek. Fektessetek le **hét expedíciókártyát** az asztal közepére, a végére az **Elveszett várossal** és a két bábút helyezzétek az első kártyára. Keverjétek meg a kalandkártyákat és **6-6 lapot** osszatok magatoknak. Döntsétek el, hogy ki lesz a kezdőjátékos, kinél legyen először az expedícióvezető-jelölő.

KÉT ÖSVÉNY

Minden fordulóban ugyanaz a reggeli és esti szakasz történik meg és a játék vége is ugyanúgy fog bekövetkezni. Azonban, mind reggel, mind este a játékosok választhatnak, hogy melyik ösvényhez adják hozzá kártyáikat: az egyik út az expedíciós kártyák sora felett van, a másik pedig alatta. Korlátozás nincs arra vonatkozólag, hogy mennyi kártyát tehettek le az egyes ösvényekhez. Mindketten valamelyik ösvény egyikéhez illesztitek a kártyáitokat, de még nem tudjátok, hogy melyikhez. Mindig az expedícióvezető indul elsőként. Reggel egy kártyát játszik ki, hogy megkezdje az első ösvényt. Ezután a másik játékos ugyanahhoz az ösvényhez ad egy kártyát, vagy elkezdi a másik ösvényt. Váltakozó sorrendben egy kártya kerül kijátszásra valamelyik ösvényhez.

Miután mindketten kijátszottatok **három kártyát** és elrendeztétek őket, az expedícióvezetőnek döntenie kell. Dönthet arról, hogy melyik ösvényt akarják végigjárni most, vagy hagyja, hogy a másik játékos válassza meg az ösvényt. Attól függetlenül, hogy melyik játékos fog választani, az esti szakaszban az ellenfél fog döntenie. Ez azt jelenti, hogy annak a játékosnak, aki az ösvény kiválasztja, azt kellene kívánnia, hogy a két lehetőség a lehető legegyenlőtlenebb legyen a pozitív és negatív kártyák keverékének tekintetében, míg a másik játékosnak az az érdeke, hogy a két ösvény a lehető legkiegyenlítettebb legyen.

Akarmelyik játékos is választ ösvényt közületek, először annak kell a választott útvonalon végighaladnia, és ezután megvárja, míg a másik játékos elvégzi a másik ösvény kihívásait, mielőtt tovább lépne. A forduló végén mindketten hat lapot húztok fel ismét a húzópakliból, és az expedícióvezető-jelölő most a másik játékoshoz kerül.



Az expedícióvezető dönthet arról, hogy most melyik ösvényt akarja végigjárni, vagy engedi, hogy a másik játékos válassza meg az ösvényt.

A játék háromféle módon érhet véget:

1. Ha egy bábu beérkezik az utolsó expedíciókártyára.
2. Ha az egyik csapatból mindhárom felfedező meghal.
3. Ha a kalandkártyák másodszorra is elfogynak.

Ha az egyik játékosnak véget ér a játék, akkor a másik játékosnak még be kell fejeznie az aktuális ösvényt, amíg nem teljesülnek a játék feltételei vagy az ösvény állapota befejezett nem lesz. Ha a játék vége azért következik be, mert a reggel és este elfogyasztott élelem elvesztése okozza, a játék azonnal véget ér.

Befejezés 1. – Ha egy játékos eléri az Elveszett várost, akkor győz. Ha mindkét játékos ugyanazon a reggelen vagy estén éri el az Elveszett várost, akkor az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb életben maradó felfedezője van. Ha két játékos között döntetlen áll fenn, akkor az a játékos a győztes, akinek a jelenlegi ösvényén a legtöbb kártyája van. Ha még mindig döntetlen, akkor az a játékos, aki expedícióvezetőként kezdett, veszít.

Befejezés 2. – Ha a játékosnak az összes felfedezője meghal, akkor ez a játékos veszít. Ha mind a hat felfedező meghal ugyanazon a reggelen vagy estén, akkor az Elveszett városhoz legközelebb álló játékos a győztes. Döntetlen esetén az a játékos a vesztes, aki expedícióvezetőként kezdett.

Befejezés 3. – Ha a kalandkártya pakli másodszorra is kifogy, az Elveszett városhoz legközelebb álló játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az a játékos a győztes, akinek a legtöbb életben maradó felfedezője maradt. Ha még ezek után is döntetlen az eredmény, akkor az veszít, aki expedícióvezetőként kezdett.

PONTOSÍTÁSOK

- **Elköltheték-e egy szakértelmet egy egészségjelölő helyett?**
Nem. Egészségjelölőt elkölteni csak jelölő elvesztésével lehet, vagy abban az esetben, amikor az élelemjelölő kifogy.
- **Ha el akarom kerülni, hogy egy bizonyos szakértelemmel rendelkező felfedezőtől elveszítsek egy egészségjelölőt, akkor elvehetek helyette egyet-egyet a másik kettő felfedezőtől?**
Nem, mindkettő egészségjelölőt egy másik felfedezőtől kell elvenned.
- **Miért van olyan kevés nyeresége a lőszer szimbólumnak?**
A golyókkal nehéz haladni a dzsungelben. Takarékoskodj velük!
- **Az este szakaszában hová játszhatok ki kártyákat?**
Győződj meg arról, hogy a lent lévő kártyák jobbához teszed a kártyákat, mert azok a kártyák irányítanak. Ez eltérhet a te jobboldtól, mivel a veled szemben ülő másik játékos fejjel lefelé nézi a kártyákat.
- **A cserét végre kell hajtani?**
Nem, a csereszimbólum az egyetlen, amely mindig választható.
- **A *fej-fej melletti* játékmódban is el kell költenem egy élelemjelölőt a reggeli és az esti szakaszban, ha a játék véget ér?**
Nem. Be kell fejezned az ösvényt, ami ugyan eredményezhet döntetlent, de te ott megállsz.



MEGJEGYZÉS A FELFEDEZŐKRŐL

A játékban szereplő karakterek és események teljesen kitaláltak, de a történelmi embereket és eseményeket a valóság ihlette. Ha érdeklődsz a XIX. és XX. századforduló tudományáról és kalandjáról, arra biztatunk, hogy tudj meg többet róluk!



First published in Great Britain in 2017 by Osprey Games (part of Osprey Publishing),
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018

Osprey Publishing, part of Bloomsbury Publishing Plc

OSPREY and OSPREY GAMES are trademarks of Osprey Publishing, a division of Bloomsbury Publishing Plc.

© 2017 Peer Sylvester

This edition © 2017 Osprey Publishing Ltd.

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email wargames@ospreypublishing.com

SZABÁLYEMLÉKEZTETŐ

- Minden sárga keretet aktiválnod kell, a kékek választhatók, a piros keretből pedig egyet mindenképpen végre kell hajtani.
- Minden reggel és az este végén el kell költened egy élelemjelölőt.
- Ha elfogyna az élelemjelölő, akkor elvehetsz egy egészségjelölőt bármelyik felfedeződtől, akár minden alkalommal, amikor élelemre van szükséged.
- Ha elfogyna egy szakértelmed, akkor vedd el egy egészségjelölőt a vele megegyező szimbólummal rendelkező felfedeződtől vagy két egészségjelölőt egy másik felfedeződtől.
- Minden kalandkártya a csapatterületen csak egyszer használható, függetlenül attól, hogy hány nyereség szimbóluma van.
- Nem szabad beszélned a kezeden lévő kártyákról.

ERŐFORRÁSOK	NYERESÉG	KÖLTSÉG	SZAKÉRTELEM	NYERESÉG	KÖLTSÉG
ÉLELEM			DZSUNGEL		
LÓSZER			NAVIGÁCIÓ		
EGÉSZSÉG			TÁBOROZÁS		

	UGRÁS	Dobd el a következő kártyát az ösvényen.
	CSERE	Ha szeretnéd, később két kártyát felcserélhetsz az ösvényen.
	ELTÁVOLÍT	Távolítsd el az ösvény utolsó kártyáját (az aktuális kártya nélkül).
	HOZZÁAD	Húzz egy kártyát a pakliból és tedd az ösvény végére.
	HALADÁS	Mozgasd a bábut a következő expedíciókártyára.
	HALÁL	Távolítsd el az egyik felfedezőt a játékból.