



PIERROT

Trány a Kincsés Sziget!

VERSENGÉS ÉS KÜZDELEM A TENGHEREN



A JÁTÉK TÖRTÉNETE



Egyszer, és csakis egyszer a négy legnagyobb kalózkapitány összefogott, hogy megszerezzék a térképet, amely a híres-nevezetes Kincses szigetet, a spanyol kereskedőhajók aranykincseinek titkos rejtékhelyét is ábrázolja. Miután azonban megkerült a térkép, és az eseményt kellően megünnepezték, mindannyian elhatározták, hogy a többiek bevonása nélkül, maguk szerzik meg a hatalmas vagyont, nem fognak osztozkodni rajta senkivel. Így hát a tervezett indulás előtt jóval, hajnalban felhúzták a vitorlákat, és csak ekkor derült ki a kapitányok számára, hogy mindannyian ugyanúgy gondolkodtak. Megkezdődött immár a nyílt verseny a tengeren: ki ér el előbb a térképen jelölt szigetre. Az út azonban hosszúnak és viszontagságos-

nak ígérkezett. Mindegyik kalózkapitány tudta, nem biztos, hogy az lesz a verseny nyertese, aki a leggyorsabb. Ha valaki a tengeri kaland során rosszul taktikázik, bizony elbukhat, mielőtt a célba ér. És persze az úton a legnagyobb veszélyt ők maguk jelentették egymásra. Ahol csak tudták, igyekeztek megtépezni a másik legénységét vagy vitorláját, akadályozni a haladást. Lépj tehát Rótszakáll, Szökeszakáll, Kékszakáll vagy épp Hínárszakáll kapitány helyébe és add ki a parancsot: **irány a Kincses sziget!**

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy a többiek előtt érkezz a Kincses szigetre. De nem feltétlenül az nyer, aki elsőként ér oda! A végeredményt a játék során összegyűjtött

pontok adják ki. Amikor az első játékos belép a szigetre, azonnal véget ér a játék, és megkezdődik az értékelés fázisa.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI



1 db játéktábla
4 db személyes tábla
1 db kezdőjátékos-jelző korong
24 db missziókártya
72 db legénységkártya, ebből:
48 db kalózkártya (különböző értékűek)
24 db fegyverkártya (3, 5 és 10 értékűek)
36 db kincskártya (1, 3 és 5 értékűek)
12 db szigetkártya

64 db eseménykártya
10 db gyöngyagyló jelölő (színtelen) kocka
4 db kalózhajó
24 db különböző színű jelölőkocka
4 db horgonyjelző korong

FELKÉSZÜLÉS A JÁTÉKRA



A **játéktáblát** kiterítjük, a **személyes táblákból** minden játékos választ egyet a megfelelő színű **kalózhajóval**, **jelölőkockákkal** és egy **horgonnyal** együtt.

Minden **hajó** a startpozícióból indul (hajóval jelölve az 1. mező mellett).

A játékosok megállapítják a kezdő játékos személyét, ő kapja a hajókormánnyal jelölt fekete **kezdőjátékos-jelzőt**. Ő lép elsőként, majd a jelző minden körben a soron következő játékosra száll. Így aki az előző körben az első volt, a következőben az utolsó lesz.

Minden játékosnak osztunk 4 **legénységkártyát** a pakliból. Akinek több mint 2 fegyverkártya jutott (akár fegyvert ábrázol, akár egyéb tárgyat), a 2 db feletti mennyiséget most becserélheti egy véletlenszerűen választott kalózkártyára (a későbbiekben már nem). A legénységkártyákat mindvégig a kezükben tartják a játékosok.

Fontos szabály: 7-nél több, vagy 2-nél kevesebb legénységkártya nem lehet senki kezében!

A legénységkártyák paklijából húzunk 6 lapot, és azokat képpel felfelé, sorban a tábla mellé, a többit lefordítva talonként a sor elé helyezzük. Ez lesz a **legénységkártyák „látható sora”**. A sor minden kör elején frissül úgy, hogy a megmaradt lapokat eldobjuk (a képződő dobó pakliba), és újakat terítünk ki. (A **legénységkártyák látható sorát a papagájkartya is módosíthatja – lásd ott!**)

A **kincskártyákat** értékük szerint (1, 3 és 5) szétválogatjuk. Mindhárom lapértékből egy talont és 2-2 felcsapott kártyát helyezünk el a tábla mellett. A felfedett kincskártyák azonnal frissülnek, amint valaki felhúzott egyet közülük. (A **kincskártyák látható sorát a papagájkartya is módosíthatja – lásd ott!**)

A JÁTÉK-TÁBLA

A játéktábla legnagyobb részét a kígyóvonalban haladó pálya foglalja el, ami az utolsó mezőhöz, azaz a Kincses szigetre vezet. A mezők számozása a kígyóvonal mentén nő, tehát **a sor végére érve a következő sorban ellenkező irányban kell tovább haladni**. Az irányt a sor szélén látható nyíl is jelzi.

A pálya **4 zónára** van osztva, A, B, C és D jelöléssel. A játék során fontos lesz, hogy az egyes hajók épp melyik zónában tartózkodnak. Minden zónához egy-egy **MEZŐ** és **PONT** érték tartozik. A MEZŐ értéke a zónára érvényes büntető lépéseket jelöli: sikertelen akciók esetén ennyi sza-

Minden játékos húz **2 missziókártyát**, ezekből egyet megtart, a másikat visszaadja. A kártyákat a visszaadott lapokkal együtt megkeverjük, majd egy talont, és 3 felcsapott lapból „látható sort” képezünk. A játék során lehetőség lesz további küldetések felvételére, illetve a meglévők lecserélésére. (Ld. **missziókártyáknál**.)

A **szigetkártyákból 4-et** a játék elején vakon kiválasztunk, és azokat **képpel lefordítva** elhelyezzük a tábla tetszőleges 4 mezőjén, az alábbiak szerint (senki nem láthatja a rajtuk szereplő szint és értéket!):

- 1 kártya a B zónába
- 2 kártya a C zónába
- 1 kártya a D zónába (kivétel: a 40-es, 41-es és 42-es mezőkre nem rakható szigetkártya).

A többi szigetkártyát visszatesszük a dobozba.

Az **eseménykártyákat** 3 egyenlő méretű paklira osztjuk és azokat képpel lefordítva a tábla közelébe helyezzük.

A **gyöngyagylókat** jelző kockákat 4 gyöngyagylótelepen helyezzük el, a következő zónákban, tetszőleges mezőkre (de nem szigetkártyával foglalt területre):

- 1 készlet az A zónába,
- 2 készlet a B zónába,
- 1 készlet a C zónába.

A készletek nagysága (azaz a gyöngyök darabszáma) a játékosok számától függ:

	A zóna	B zóna	B zóna	C zóna
2 játékos esetén	1 db	2 db	1 db	2 db
3 játékos esetén	2 db	2 db	2 db	2 db
4 játékos esetén	3 db	2 db	3 db	2 db

bad mezőt kell visszalépnie a játékosnak. A PONT értéke a végső összesítésnél számít.

A hajót ábrázoló **startmező** az 1. mezőtől balra található. A tábla alján, a 42. mező után a **Kincses sziget** az utolsó, itt ér véget a játék.

A tábla bal oldalán található érmesor alkotja az **értékelő táblát**. Minden játékos 2-2 jelölőkockát használ pontszáma nyomon követésére: az egyiket a 10-es névértékű érméken, a másikat az 1-es névértékűeken.

SZEMÉLYES TÁBLÁK

A játékhöz tartozó 4 db személyes tábla közül minden játékos maga elé teszi a választott színének megfelelőt. Ez szolgál a jelölők (láda – zászló ikonnal) és az igazgyöngyök (kosár – gyöngyragyló ikonnal) tárolására, valamint ide kell lerakni az egyes akciókban részt vevő legénységkártyákat.

LÉPÉSEK A TÁBLÁN

A játékosok minden alkalommal maguk dönthetnek, hogy 1, 2 vagy 3 *szabad* mezőt kívánnak előrelépni. Szabad mezőnek olyan mező számít, amelyen nincs másik hajó, sem aktivált eseménykártya. *(Kivétel a papagáj- és a távcső kártya, valamint a még lefordított szigetkártyák).*

Horgonyzás akció

Lépés helyett a játékos bármikor olyan akciót is választhat, amellyel kártyát húz/dob/cserél. Ezalatt hajója kiveti a horgonyt, nem lép előre. A következőket teheti:

- Felhúz egy legénységkártyát (ügyelve arra, hogy ne legyen a kezében 7 lapnál több).
- Eldob egy legénységkártyát (ügyelve arra, hogy ne legyen a kezében 2 lapnál kevesebb).
- Lecserél egy legénységkártyát (eldobja, és húz a pakliból).
- Felvesz egy missziókártyát és eldönti, hogy hozzáadja a meglévőhöz, lecseréli a meglévőt, vagy egyszerűen eldobja.

EGY KÖR VÉGE

Ha minden játékosra sor került, új kör indul. A következő feladatokat kell elvégeznünk az új kör megkezdése előtt:

A kör végén a **legénységkártyák látható sorát cserélni kell:** a megmaradt kártyákat eldobjuk, és mind a 6 helyre új kártyát helyezünk ki. Ha időközben elfogyott a talon,

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint az első hajó eléri a Kincses szigetet, azaz túllép a 42. mezőn. **A többi hajó már nem lép tovább** akkor sem, ha a körnek még nincs vége. Következik az értékelés, amely végül meg-

A tábla hátoldalán gyorssegély található: a játékszabály emlékeztetője röviden. Az egyes ikonok jelentése és bizonyos akciók jutalmazásának részletei ennek segítségével felidézhetők.

Ilyen akciót azonban egy játékos **legfeljebb két egymást követő körben** választhat. Az első alkalommal **kiteszi a horgonyt ábrázoló korongot** maga elé, az „első” felirattal felfelé. Ha a következő alkalommal is horgonyzás akciót választ, meg kell fordítania a korongot (a „második” felirat kerül felülre). Az ezt követő körben mindenképpen lépnie kell, a „horgonyt fel kell szednie”.

Eseménykártya aktiválása

A játékosok a lépésükkel egyidejűleg húznak egy eseménykártyát a három húzópakli valamelyikének a tetejéről, és képpel felfelé lerakják arra a mezőre, amelyikre lépni szándékoznak. Ezzel aktiválták a kártyát és a hozzá kapcsolódó akciót, amelyet azonnal végre kell hajtani. Az aktivált kártyára a továbbiakban más nem léphet, az foglalt mezőnek minősül. *(Kivételt képez a papagáj- és a távcső-kártya – lásd ott!).*

Ezután a balra ülő játékoson a sor.

az eldobott legénységkártyák (dobó pakli) megkeverésével képezünk új taloncsomagot.

A **kezdőjátékos-jelzőt** a soron következő játékos kapja meg, az új kört ő indítja. (Az előző kezdőjátékos zárja majd a kört.)

mutatja, ki a verseny igazi győztese. A pontszámítás módja az Értékelés fejezetben található, a játékszabály végén.

KÁRTYAMAGYARÁZATOK

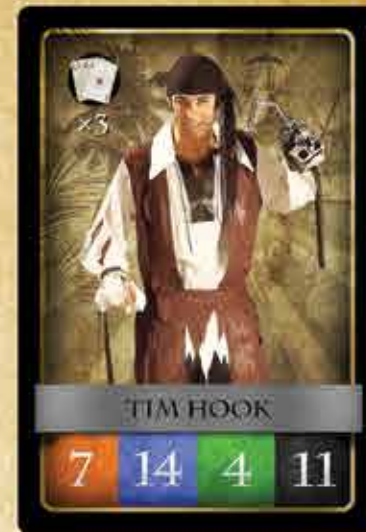
LEGÉNYSÉG- KÁRTYÁK: KALÓZOK

A legénység az út során folyamatosan cserélődik. Hol összerúgják a port a kapitánnyal, hol elfelejtenek visszaszállni a hajóra és a konkurenciánál kötnek ki, hol elcsábítják őket egy másik hajóra, hol pedig elesnek egy párbajban vagy ütközetben. Viszont amíg a hajón tartózkodnak, érdemes jól ismerni minden fontos tulajdonságukat. Ezek értékeit találjuk a kalózkártyák alsó traktusában.

- **Narancs:** hajózási ismeretek
- **Kék:** fizikai erő
- **Zöld:** ügyesség, furfang
- **Fekete:** befolyás, karizma, hírnév

A küzdelmek során ezen értékek alapján mérik össze erőiket a felek. A kalózkodok fegyvereket is használhatnak, ezek ereje a saját képességeik erejét növeli (az értékek összeadódnak).

Egyes kalózkodok mesterien használnak bizonyos eszközöket, melyek ikonja a kalózkártya felső sarkában látható. Ilyen fegyverkártyával együtt kijátszva a kalóz még nagyobb erőt képvisel az adott színben *(ld. a fegyverkártyák leírásánál)*



LEGÉNYSÉG- KÁRTYÁK: FEGYVEREK

A fegyverkártyák önálló csapásértékkel nem bíró **kiegészítő lapok**. Gyakran nem is konkrét fegyvereket ábrázolnak, hanem olyan eszközöket, amelyekkel egy képesség hatékonysága növelhető. A kártyák színe a támogatott képességre utal, értékük 3, 5 és 10 lehet.

A fegyverkártya és a vele együtt kijátszott kalóz **azonos színű értéke összeadódik**. Természetesen más színnel jelölt értéket a kártya nem befolyásol.

A fegyverkártya értéke **megtöbbszöröződik** olyan kalózkártya mellett, amelyen a **fegyver ikonja** látható. A 3-as és 5-ös értékű fegyverek ereje a háromszorosára, a 10-es értékűeké a kétszeresére nő.

A fegyverkártyák révén kincsekre is szert tehetnek a játékosok, ha azokat felajánlják megvásárlásra a kalmároknak (lásd ott).

A fegyverkártyák önállóan nem jelentenek pontot a végső értékelésben.



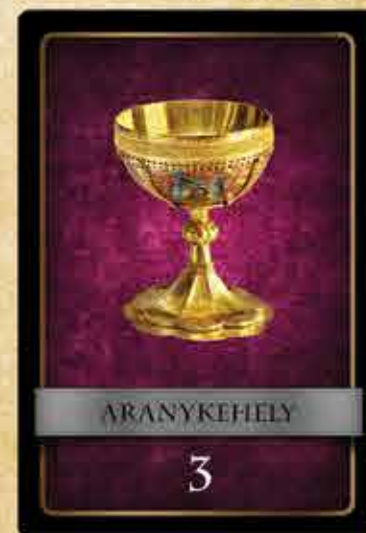
KINCSEK- KÁRTYÁK

A kincskártyák **pontértéket** jelentenek, így a végső pontszámot befolyásolják. A kártyákból készleteket lehet gyűjteni, és egyes daraboknak küldetésekben is szerepe van. A kincskészletek növelik a pontértéket *(a készletezés limitjeit lásd az Értékelés fejezetben):*

- 3 db 1-es értékű kincskártya = 5 pont
- 3 db 3-as értékű kincskártya = 12 pont
- 1-3-5-ös sorozat = 12 pont

Kincskártyát párbaj, kalmár, sziget, ütközet és cselszövés akciók során szerezhetnek a játékosok. Ilyenkor választhatnak a kincskártyatalonból vagy a látható sorból, **de csak a nyeremény értékének megfelelő, vagy annál kisebb értékű lapot**.

A kincskártyák látható sorát azonnal frissíteni kell, amint valaki felhúzott egyet közülük. *(A talon és a látható sorok kialakítását ld. az Felkészülés a játékra fejezet alatt.)*



MISSZIÓ- KÁRTYÁK



A missziókártyák tartalmazzák a játékosok egyéni küldetését, mely meghatározhatja a fő feladatukat, árnyalhatja a játék során követett stratégiájukat. A küldetések elvégzéséért vagy sabotálásáért jutalom- illetve büntetőpontok járnak, amelyeket a végső értékelésnél kell beszámítani.

Kezdetben mindenki egyetlen küldetéssel rendelkezik, de a játék során lehetőség nyílik ennek *bővítésére, cseréjére is*.

Új küldetés szerzése: A lépés helyett választható *horgonyzás akcióval* a játékos felhúzhat egy újabb küldetést, vagy lecserélheti a meglévőt egy újra. Több küldetés együttes teljesítése a jutalompontok összeadását jelenti.

A befejezett küldetések után a missziókártyán *zöld korongban* látható jutalompont jár a végső elszámolás idején. Ha a küldetés nem teljesült, a *piros korongban* szereplő büntetőpontot le kell vonni. A küldetések csakis a játék végén értékelendők!

A MISSZIÓK RÖVID MAGYARÁZATA

A te csapatod álljon a legjobb hajósokból! – A végső értékelésnél a narancssárga számok összértéke magasabb, mint a többieké.

A te csapatod legyen a legerősebb! – A végső értékelésnél a kék számok összértéke magasabb, mint a többieké.

A te csapatod legyen a legügyesebb! – A végső értékelésnél a zöld számok összértéke magasabb, mint a többieké.

Telgya legbefolyásosabb kalóz! – A végső értékelésnél a fekete számok összértéke magasabb, mint a többieké.

Mindenképpen te lépj először a szigetre! – A verseny fődíjának megtoldása, de ha nem sikerül, vereség.

Te légy a második befutó! – Amikor az első hajó befut a szigetre, a te hajód a végső sorrendben a második helyen álljon.

Nyisd ki a titkos szelencét! – Az 1-es értékű kincsek között található *“szelence”* számodra sokkal többet ér. A titkos rekeszében értékes gyémántokra lelsz.

Te toborozd a legtöbb női kalózt! – Legfeljebb 5 női kalóz gyűjthető össze. (Vigyázat, ezek a kalózkártyák egyébként –1 pontot érnek a végső értékelésnél!)

Te toborozd a legtöbb félszeműt! – A többiek gyűjteményéhez képest nálad van a több félszemű kalóz; mindegy, hogy nők vagy férfiak.

Gyűjts össze 3 db fekete fegyverkártyát! – Azonos színű, de tetszőleges értékű fegyverkártyák számítanak.

Gyűjts össze 3 db zöld fegyverkártyát! – Azonos színű, de tetszőleges értékű fegyverkártyák számítanak.

Gyűjts össze 3 db narancs fegyverkártyát! – Azonos színű, de tetszőleges értékű fegyverkártyák számítanak.

Gyűjts össze 3 db kék fegyverkártyát! – Azonos színű, de tetszőleges értékű fegyverkártyák számítanak.

Szerezd meg a két sárkányos kincset! – Az *“arany-sárkány”* és a *“jadesárkány”* a 3-as értékű kincsek között keresendő.

A szobrok és vázák számodra duplán érnek! – A következő kincskártyák értéke megduplázódik: *„Ganesha szobor”, „ógörög váza”, „arany-sárkány”, „kínai porcelán”, „arany-szobor”, „török kancsó”, „jadesárkány”.*

A drágakövek és az aranyrög neked duplán ér! – A következő kincskártyák értéke megduplázódik: *„aranyrög”, „drágakövek”, „gyémánt”, „smaragdok”, „zafírok”.*

Szerezd meg a szultán turbánjának tűjét! – A *“turbántű”* nevű kincskártya az 5-ös kincsek között rejtőzik.

Szerezz 4 db aranykincset! – A kincsgyűjtés során érdemes a következő kártyákat beszerezni: *„aranykehely”, „aranyrög”, „aranyfeszület”, „arany-sárkány”, „korona”, „menóra”, „arany pénzérmék”, „római karperec”, „szentségtartó”, „arany-szobor”, „török kancsó”, „turbántű”, „yuanbao”, „arany-maszk”* – összesen 14 lehetőség.

Nelson Gummo legyen a te embered! – Igyekezz, hogy a Nelson Gummo nevű kalóz a legénységed tagja (a kezében lévő kártyák egyike) legyen a végső értékelésnél.

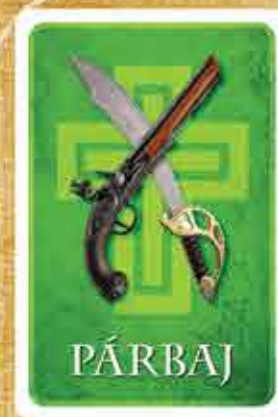
Legyen a hajón Gertie Wilde és Diego Cristofori! – Igyekezz, hogy a fenti két kalóz a legénységed tagjai (a kezében lévő kártyák) között legyen a végső értékelésnél.

Ne legyen nálad Long Jimmy Nash! – Figyelj, hogy a Long Jimmy Nash nevű kalóz kártyája ne legyen a kezében az értékelésnél.

Ne legyen a hajón se Iggy Boy, se Nick! – A két fiatalkorú alkalmazása a játék végén büntetőpontot jelenthet, igyekezz megszabadulni tőlük korábban.

Teljesíts még két küldetést! – Ez a küldetés csak akkor ér pluszpontot, ha a játékos további 2 db küldetést sikeresen teljesített.

Hozz magaddal 3 gyöngyöt! – A játék végén a játékos hajóján 3 db eladatlan gyöngy található.



ESEMÉNYKÁRTYÁK



Ha egy játékos ilyen kártyát húz, párbajra kell hívnia egy általa kiválasztott másik játékost. A kihívást kötelező elfogadni. A párbajkártyák mindig valamelyik képesség színét viselik, az ellenfelek ebben a fegyvernemben (színben) mérik össze erejüket.

Bizonyos párbajkártyák háttérében kettős kör vagy kereszt ikon látható. A *kettős kör* azt jelenti, hogy a kihívó fél a párbaj megkezdése előtt felhúz egy legénységkártyát (de csakis a talonból vakon), *kereszt ikon* esetén pedig eldob egy tetszőleges legénységkártyát a kezéből. (Ez a kártya számára veszteség, nem pótolandó.)

Kivételek: nem kell eldobni a legénységkártyát a játékosnak akkor, ha a kezében 3-nál kevesebb lap van, és nem húzhat, ha 7 lapja van (mivel ennél kevesebb, illetve több kártya nem lehet a kezében).

A párbajban a következő kártyaösszetétellel lehet érvényesen részt venni:

- 1 db kalózkártya, vagy
- 1 db kalózkártya + 1 db megfelelő színű fegyverkártya

Egyéb szabályok párbajnál

- Ha a játékos kezében van kalózkártya, egyet kötelező kijátszania.
- Más színű fegyverkártyát kijátszani tilos, ha ilyesmi mégis megtörténik, a párbaj a tévesztő számára érvénytelen, azaz a lapjai értékétől függetlenül veszít.
- Ha a játékosnál nincs kalózkártya, ki kell játszania egy fegyverkártyát, de az összetétel érvénytelen, tehát veszít. (Ha mindegyik játékos érvénytelen összetétellel vesz részt, a párbaj döntetlenként értékelendő.)

A felek rejtetten készülnek fel: a kijátszandó lapokat hát-lappal felfelé saját személyes táblájukra helyezik, majd adott jelre felfordítják azokat. A fegyverkártyák és a kalózkártyák pontértéke a párbajnak megfelelő színben összeadódik. Az győz, aki az adott színben magasabb összpontszámot mutat fel.

Az összpontszámot növeli, ha a kalózt a kártyalapján megjelölt típusú fegyverkártya (kis ikon) támogatja. Ekkor a fegyvert a megjelölt szorzóval kell beszámítani.

Példa: Tim Cook kijátszása egy szerencsejátékot ábrázoló fegyverkártyával a fekete (befolyás) értékét 11-ről 26-ra növeli, mivel a szorzója háromszorozza a fegyverkártya 5-ös értékét és az hozzáadódik a 11-es alapértékhez.

Kártyák pótlása

A párbaj értékelése után *a kijátszott lapokat a felek eldobják*. Ezután azokat pótolni kell. Mindkét fél annyi legénységkártyát vesz fel a látható sorból vagy a talonból, amennyi lapot kijátszott. *A pótlást a nyertes kezdi*. A látható sorban keletkezett üres helyek betöltetlenek maradnak a kör végéig.

Nyeremény

A párbaj győztese dönthet a nyereményét illetően:

- vagy előnyt (haladást) kér,
- vagy kincset rabol.

Előnyyszerzés

A győztes 1, 2 vagy 3 lépést előrelép a pályán. Ebben az esetben a vesztes a saját zónájának megfelelő számú szabad mezőt hátrálép: az A és B zónában 1-et, a C zónában 2-t, a D zónában pedig 3-at. (A lépésbe az újra felhasználható mezők – papagáj, távcső és lefordított szigetkártyák – is beleszámítanak. Egyik fél se hajt végre semmilyen akciót, és nem aktivál eseménykártyát sem azon a mezőn, amelyre büntető- vagy jutalomlépéssel érkezik.)

Kincsrablás

A győztes véletlenszerűen elhúz egy kincskártyát a vesztes féltől, ha annak legalább 3 kincskártyája van. Ebben az esetben a vesztest más büntetés nem sújtja. Ha a vesztesnek nincs 3 kincskártyája, a győztes a talonból húz egy 3-as (vagy annál kisebb) értékű kincskártyát; ekkor a vesztes számára a büntetés ugyanaz (a zónánként meghatározott visszalépés), mint az előnyyszerző variáció esetén.

Döntetlen

Döntetlen esetén a megtámadott, azaz a kihívott fél nyer – így hasonlóképp dönt az előnyyszerzésről vagy a kincsrablásról –, azonban a másik fél nem büntethető, tehát nem lép vissza és nem lehet tőle kincskártyát elhúzni (csakis a talonból).

A pakliban színenként 4-4 párbajkártya található. 2 db kettős körrel, 1 db kereszttel és 1 db jelölés nélküli változat (az utóbbiak egyben gyöngy-kagyló eladását is lehetővé teszik).





A pakliban összesen 4 db ütközetkártya található. Ezek mindegyike meg van jelölve egy-egy kettős körrel, a háttérük pedig három színre bontott.

Az ütközetet az a játékos indítja, aki egy üres mezőre lépve ütközetkártyát húz. Minden ütközet előtt az indító játékos felhúz egy legénységkártyát (kivéve, ha a kezében lévő lapok száma eléri a 7-et).

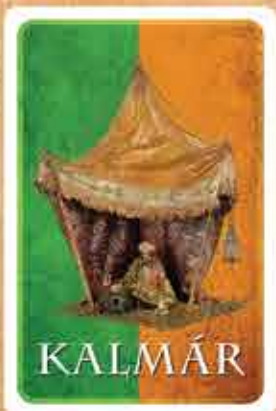
Az ütközetben – a párbajjal szemben – **az összes játékos részt vesz. A részvétel itt is kötelező.** A kijátszott lapokat az ütközet végén pótolni kell (a pótlás szabályait ld. később). A játékosok fejenként legfeljebb 3 kártyával csatázhatnak, melyek közül legalább 1 kalózkártya.

Egyéb szabályok ütközetnél

- Ha a játékos kezében van kalózkártya, azt kötelező kijátszania.
- Ha a játékosnak nincs kalózkártyája, kijátszhat egy (és csakis egy) bármilyen fegyverkártyát, ez azonban érvénytelen összetétel, így az ütközetet semmiképpen nem nyerheti meg.
- Eltérő színű fegyverkártyát kijátszani tilos, aki téveszt, a lapjainak értékétől függetlenül veszít.

Az ütközetekben a versengés a mező háttérében megjelölt három szín alapján történik. A színek sorrendjének is jelentősége van (erről később). **A kártyák azonos színű értékei összeadódnak**, és így adják ki az egyes színekre vonatkozó eredményeket. Ezáltal **háromszor is győztest kell hirdetni** (hacsak nincs éppen döntetlen valamelyik állásban – ilyenkor egyszerűen nincs győztes abban a színben).

Jegyezzük meg, hogy az egyes színek terén ki győzött!



A pakliban összesen 6 db kalmárkártya van, ezek háttérében 2-2 szín látható (mindegyik színekombinációból 1-1 változat).

A kalmár lényegében fegyverkereskedő. A legértékesebb fegyverekért kincssel fizet. Az akcióban mindenki részt vehet, de ez nem kötelező.

Minden résztvevő egyetlen fegyverkártyát ajánlhat fel megvételre. A kalmárt csak a kalmárkártyán látható két színnek megfelelő fegyver érdekli, ezért csak ezek felajánlása lehetséges. (Természetesen minden fegyverkártya játszik, akár fegyvert, akár más eszközt ábrázol.)

Mindenki rejtetten készül fel az akcióra, majd egy jelre bemutatja az eladásra szánt fegyverkártyáját (vagy az üres tenyerét, ha nem kíván részt venni a csencselésben).

Nyeremény

Ha van olyan játékos, aki legalább 2 fegyvernemben (színen) győzött, ő az ütközet **abszolút győztese**. Győzelméért **előnyt** kap (1, 2 vagy 3 lépésnyit előrelep) továbbá egy 3-as (vagy annál kisebb) értékű kincskártyát is húz. A vesztesek a zónájuknak megfelelő számú szabad mezőt visszalépnek.

Döntetlen

Ha nincs abszolút győztes, az ütközet döntetlen, senki nem kap **sem lépéselőnyt, sem kincset, és visszalépés sincs**.

Kártyák pótlása

Az ütközet befejezése után alapesetben eldobni, majd pótolni kell a kijátszott legénységkártyákat; de még ezelőtt **az egyes színek győztesei** (az abszolút győztes is, ha van) lehetőséget kapnak, hogy **az asztalra lerakott** (kijátszott) legénységkártyákból pótolják **egy lapjukat**. Ennek során akár saját kártyájukat is visszavehetik. (Természetesen ez opcionális, a pakliból és a látható sorból is pótolhatók a lapok.)

- Az asztalról való pótlás sorrendjét **az ütközetkártyán látható színek sora** határozza meg, balról jobbra.
- Először az első szín nyertese választhat egyet az asztalon fekvő kártyákból, majd őt követi a második és a harmadik szín nyertese. Ezután a többi kijátszott lapot el kell dobni.
- A további lapokat már a talonból vagy a látható sorból pótolják a játékosok a kör sorrendje szerint, azaz először a kezdőjátékos, és így tovább. Mindenki egyszerre annyi lapot vehet fel, ahányat még pótolnia kell.

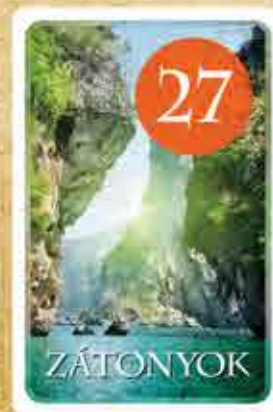
A kalmár **a legmagasabb értékű fegyvert vásárolja meg**. Ha a legmagasabb értéket több játékos is felkínálja, a kalmár mindegyiket megveszi (így akár 4 db kincset is kioszthat egy akció során).

A kalmár a következőképpen fizet:

- 5-ös értékű kincset, ha egyetlen nyertes van;
- 3-as értékű kincset, ha két nyertes van;
- 1-es értékű kincset kettőnél több nyertes esetén, minden játékosnak, akitől vásárolt.

Az elnyert kincset a játékosok a látható kincskártyákból vagy a talonból húzhatják fel. A nyereménynél egy kategóriával alacsonyabb értékű kincset is választhatnak.

A nyertes(ek) új legénységkártyát húz(nak) a pakliból vagy a látható sorból, a többiek visszaveszik a lapjukat.



A pakliban összesen 4 db cselvetéskártya szerepel. Akinek ez az akció jut, lehetőséget kap, hogy **elhúzon egy kártyát bármely ellenfelétől**.

Dönthet úgy is, hogy az ellenfél kezéből legénységkártyát húz (vakon), de választhat akár kincskártyát is az illető gyűjteményéből (szintén vakon).

A játékokban 4 véletlenszerűen kiválasztott sziget van a táblán, képpel lefordítva. Az a játékos, aki ilyen mezőre lép, megfordítja és ezzel aktiválja a kártyát.

Minden szigetkártyán látható egy színes korong, benne egy szám. A korong színe és az érték határozza meg azt a feltételt, amellyel a sziget elfoglalható, kirabolható.

Ha a játékos fel tud mutatni olyan legénységkártyákat, amelyek **összesített értéke – a megfelelő színben** – eléri vagy meghaladja a szigetkártya értékét, a sziget az övé. A foglalást megjelöli **saját jelzőkockáinak** egyikével. Jutalma egy bármilyen értékű kincskártya a talonból és a sziget elfoglalásáért járó 5 győzelmi pont az értékelésnél.

Lázadás tört ki a kalózhajón. A lázadás leveréséhez arra a képességre van szükség, amelynek a színe a kártyán szerepel (**kék, zöld** vagy **fekete** képességben lehet győzelmet aratni lázadás esetén).

A játékos akkor győz, ha fel tud mutatni olyan legénységkártyákat (kalóz- és fegyverkártyák együtt), **melyek összesített értéke a megfelelő színben** eléri vagy meghaladja a lázadáskártya értékét.

A hajó veszélyes, zátonyos vizekre tévedt, ahol csak az igazán ügyes hajós tud áthaladni. A kártyán egy érték szerepel, ez határozza meg, milyen felkészültség szükséges az átkeléshez a veszélyes tengerszoroson. A zátonyos akciónál csak a **narancssárga** értékek számítanak.

Az aktiváló játékos akkor képes gond nélkül áthaladni a veszélyzónán, ha fel tud mutatni olyan legénységkártyákat, melyek összesített narancssárga értéke eléri vagy meghaladja a kártya értékét.

Azonban itt is él az általános szabály:

- védelmet élvez az a játékos, akinek 3-nál kevesebb legénységkártyája, illetve kincskártyája van, továbbá
- olyan játékos nem húzhat mástól legénységkártyát, akinek a kezében 7 lap van.

Ha veszít, el kell dobnia egy kincskártyát és egy legénységkártyát, továbbá vissza kell lépnie a zónának megfelelő számú mezőt. A sziget ez esetben szabad marad, a kártyát újra vissza kell fordítani, így másnak is adódik a lehetőség, hogy elfoglalja.

A szigetkártyák titkosan megnézhetők a **„távcső”** eseménykártya segítségével. Akinek erre lehetősége nyílik, megtudja, milyen erőforrást igényel az adott sziget bevétele.

A lefordított szigetkártyák minden esetben szabad mezőnek számítanak, tehát át is léphetők, elfoglalásuk nem kötelező.

Győzelem esetén egy újabb legénységkártya a jutalom.

Ha a játékos veszít, egy legénységkártyát el kell dobnia (ez lehet bármely kalóz- vagy fegyverkártya).

Összesen 4 db lázadáskártya található a pakliban.

Siker esetén 1, 2 vagy 3 lépést előreléphet. Ha felsül az akció során, a zónának megfelelő visszalépés a büntetése.

Összesen 4 db zátonyos kártya található a pakliban.



Elhagyott láda úszik a vízen. Talán egy korábbi csata emléke, vagy egy hajótörésé. A kihalászott ládában találtak közül csemegézhet az, aki erre a mezőre lép.

A játékos felhúzza **3 legénységkártyát a talonból**, és ha ezek között talál fegyverkártyát, azt mind magához veheti (akár hármat is). Ha a lapok között nincs **fegyverkártya**, az akció sikertelen, nincs jutalma.



A hajó sürgős javításra szorul, kénytelen felkeresni egy biztonságos kikötőt, ahol megjavítják. Ez bizony időkieséssel jár.

Az aktiváló játékos **hátrafelé lép** az első, második vagy harmadik szabad mezőre, de legalább oda, ahová a zóna szerinti büntetés utasítaná. Az érkezés helyén azonban – a büntető lépésekre vonatkozó szabálytól eltérően – **aktivál egy eseménykártyát**, majd annak utasításait azonnal végre is hajtja.



A távcső olyan dolgokat is megmutat, amelyek mások számára rejtve maradnak. Segítségével bepillant-hatunk a kártyák mögé. Aktiválásakor a következők megtekintése közül választhatunk:

- A három eseménykártya-pakli legfelső 1-1 lapja
- Bármely játékos kézben tartott lapjai
- Bármely játékos kincskártyái
- Bármely lefordított szigetkártya
- Bármely játékos összes missziókártyája
- A legénységkártya-pakli legfelső lapja
- A 3 kincskártya-pakli legfelső 1-1 lapja
- A missziókártya-pakli legfelső lapja

A táblára felrakott **távcsőkártya többször is aktiválható**.



A papagáj mindig mindent összekever. Felkavarhatja az ellenfél stratégiáját, vagy akár felfrissítheti a rossz leosztású „látható sorokat”.

Aktiválásakor a játékos a következő lehetőségekből választhat (de csak egyet):

- A látható kincskártyák egyik csoportjának bekeverése és újraosztása.
- A legénységkártya-pakli megkeverése és a látható sor újraosztása.
- A missziókártyák bekeverése és újraosztása.

Amennyiben a játékosnak több mint 4 lapja van, csak annyi fegyverkártyát vehet fel (szabadon kiválasztva a felhúzott lapok közül), amennyivel a legénységkártyáinak számát 7-re egészíti ki.

Összesen 4 db ládakártya található a pakliban.



A „jó szél” **továblendíti a játékost 1, 2 vagy 3 lépésnyivel**, saját választása szerint.

Az akció révén elért újabb mezőn a játékos nem aktiválhat újabb eseménykártyát.

4 db „jó szél” kártya szerepel a pakliban.



A viharban irányíthatatlanná válik még a legjobban megépített kalózhajó is.

A viharok visszadobja a játékost, mégpedig **a leghátul haladó hajó mögötti első szabad mezőre**.

Ha az a játékos váltja ki a vihar akciót, aki épp leghátul áll, ő az adott zónára előírt visszalépést teszi meg.

4 db viharok kártya szerepel a pakliban.

- Egy még fel nem tárt szigetkártya áthelyezése – az adott zónán belül – egy másik szabad mezőre.
- Bármely gyöngykagylótelep áthelyezése a zónán belül egy másik szabad mezőre.

A táblára felrakott **papagájok többször is felhasználható** (akárcsak a fentebb bemutatott távcsőokártya), azaz később más is ráléphet és aktiválhatja. Ezáltal ezekkel a már felrakott kártyákkal mint szabad mezőkkel kell számolni a táblán tervezett lépések során.

A játékban összesen 4 db papagájokártya található.

GYÖNGY-KAGYLÓK



Amennyiben egy játékos egy gyöngykagylótelepre lép, **elvehet egyet az ott található gyöngyök közül**. Egy játékos korlátlan számú gyöngyöt birtokolhat.

Emellett felhúzza és aktivál egy eseménykártyát is, de a gyöngykagylótelep sajátos szabályai szerint (ld. alább).

A gyöngyökből kétféle módon húzhatnak hasznát a játékosok:

- A végső elszámolásnál **egy gyöngy 1 pontot ér**.
- A gyöngyöket (egyszerre 2 db-ot) 5-ös értékű (vagy annál kisebb) **kincs ellenében eladhatják**.

A gyöngykagylótelep szabályai

- **Amíg gyöngy van a mezőn**, az ide érkező játékos felvehet azokból egyet. Ezután felhúzza és végrehajt egy eseménykártyát, de azt nem hagyja a táblán, hanem **eldobja** (kivéve papagáj és távcső esetén, amelyek többször is aktiválható eseménykártyák, így a mezőn maradhatnak).
- Aki az utolsó gyöngyöt felveszi, a szokásos módon elhelyezi az eseménykártyáját a megüresedett mezőn.

ÉRTÉKELÉS



A játék végén, amint valaki elért a legendás szigetre, megkezdődik az „Értékelés fázis”. A játékosok végső pontszáma a következő elemekből áll össze:

Pozíció szerint:

- A célba érkezésért (egyetlen játékos) 15 pontot írhat.
- A D zónában tartózkodók 10 pontot írnak.
- A C zónában tartózkodók 5 pontot írnak.
- A B zónában tartózkodók nem írnak pontot.
- Az A zónában tartózkodók –5 pontot írnak.

A megszerzett kincsek szerint:

- A kincskártyák a feltüntetett érték szerint számítandók.
- Kincskészletek:
 - 3 db 1-es értékű kincs 5 pontot ér,
 - 3 db 3-asból álló készletek 12 pontot érnek.
 - Az 1-3-5-ös készletek 12 pontot érnek.
 - (Az 5-ös értékű kincsek nem képeznek készletet.)

A további zsákmányok szerint:

- Minden egyes elfoglalt szigetetért 5 pont jár.
- Minden egyes igazgyöngyért 1 pont jár.

KÉRDÉSEK

A szabályokkal felmerülő esetleges kérdésekkel kapcsolatban a következő email-címre várjuk a leveleket:

Gyöngyök eladása

Bizonyos eseménykártyákon szerepel a **kagyló** jele. Azok a mezők, amelyekre ilyen kártya kerül, **gyöngykereskedő** helyekké válnak. Amikor egy játékos kagylóval megjelölt kártyát aktivál, annak végrehajtása mellett **2 db gyöngyöt eladhat** egy 5-ös (vagy annál kisebb értékű) kincsért. (1 db gyöngy eladására nincs lehetőség).

Az eladás úgy megy végbe, hogy a játékos a gyöngyöket elhelyezi az adott mezőn, majd felhúzza egy 5-ös (vagy annál kisebb értékű) kincskártyát; ezt követően **felveszi és eldobja a végrehajtott eseménykártyát**. Ezáltal ez a mező felszabadul, tehát újra elérhető lesz, és egyben leőhelye újabb igazgyöngyöknél. Bármely játékos (egy visszalépés után akár maga az előbbi játékos) a fenti szabályok szerint itt ismét hozzájuthat ezekhez a gyöngyökhöz.

A **gyöngykereskedő mező** sorsa a továbbiakban ugyanúgy alakul, mint a gyöngykagylótelepé (ld. fent).

A kézben maradt kalózkártyák szerint:

- A kézben maradt kalózkártyák 1 pontot érnek – kivéve akkor, ha bármely színből 5-nél alacsonyabb az értékük.
- Azok a kalózkártyák, amelyen bármely érték 5-nél kevesebb, –1 pont levonást jelentenek.
- A kézben maradt fegyverkártyák nem adnak pontot.

A missziók szerint:

- Ha a missziókártyákon szereplő célt teljesítette a játékos, a kártyán látható plusz pontszámot kapja. Ha a cél nem teljesült, a mínusz pontszámot le kell vonni.

Megjegyzés: A missziók teljesítéséért akkor is jár a pontszám, ha az abban érintett kártyákért vagy gyűjteményekért más jogcímen is szerez pontot a játékos. Egy kártya több misszióban is érhet pontot.

Példa: Ha a küldetés úgy szólt, hogy “Szerezd meg a két sárkányos kincset!”, akkor a feladat teljesítéséhez szükséges “arany-sárkány” 3-as értéke beleszámítható a kincskártyák értékösszegébe, de akár egy másik missziókártya (pl. “A szobrok és vázák számodra duplán érnek!” vagy “Szerezz 4 db aranykincset!”) teljesítési eredményébe is.

contact@privatemoon.com

Játékterv és grafika: *Pierrot*
Címlapgrafika: *Szaradics Antónia*

Külön köszönet:
*Aczél Zoltánnak és a Gémklub csapatának,
Hegedűs Csabának, Darabont Gergelynek,
Lapikás Juditnak és Csernyik Tibornak*



Kiadja és forgalmazza a CTW Toys. Kft.
1115 Budapest Bartók Béla 152/C.

Telefon: 06-1-206-3972
e-mail: office@ctwtoys.hu
www.ctwtoys.hu

www.privatemoon.com/iranyakincsessziget