

Fontos: Figyelj arra, hogy minden **joker** kártyát és **segéd** kártyát **visszavegyél a kezdedbe!** Minden, véletlenül eldobott joker- és segéd kártyát bármikor vissza kérhet a tulajdonosa.

Több felfedező megszathja ugyanazt a helyet. Arra mozdíthat, amerre csak szeretnél – előre, vagy hátrafelé –, amíg ki tudod játszani a megfelelő lapot minden mozgásért.

Utazás kártya színének cseréje

Az utazási kártya, vagy a segéd kártya színének megváltoztatásához 5 ezüst érmét kell a bankba befizetned. Ezzel kicserélheted bármelyik utazás kártyádat. Több utazás kártya színét is megváltoztathatod, egészen addig, amíg meg tudod fizetni az árát.

Expedíciókhoz csatlakozás



Csatlakozhatsz más expedíciókhoz, azokhoz, amelyek képpel felfelé láthatóak az expedíciók területén. Minden expedíció kártya mutatja a kezdő állomást a felső részén és a célállomást alatta. Az expedíció befejezéséért járól pénz és győzelmi pont a lap alján látható.

A felfedező bábudnak az aktuális expedíció kiindulási pontján kell lennie, **bármikor a mozgás akciód alatt (még a mozgás előtt)**, ezután lehetőség van csatlakozni az adott expedícióhoz. Helyezd le az egyik csapatjelződet a megfelelő expedíció kártyára.

Fontos: Ha több expedíció is van ugyanazzal a kezdőponttal, mindegyikhez csatlakozhatsz egyszerre.

Mindegyik expedícióhoz csak egyszer csatlakozhatsz. több, különböző színű csapatjelző is lehet ugyanazon expedíció kártyán (pl.: egymásra helyezve). Mivel csak 4 csapatjelző van, az 5, éppen aktuális expedíció közül 4-hez tudsz csatlakozni. A lehelyezett csapatjelzőket már nem lehet mozgatni.

Érmék, vagy egy utazás kártya formájában a **kapcsolódó bónusz** megtalálható a játéktáblán, az aktuális expedíciók felett. **Minden játékos**, aki csatlakozik egy expedícióhoz, azonnal megkapja a megfelelő bónuszt. Az ily' módon megszerzett érméket és utazás kártyákat **azonnal** fel lehet használni.



Kapcsolódó bónusz
2 ezüst érme



Egy expedíció befejezése

Ha a felfedező bábud a mozgás fázisod alatt eléri az aktuális expedíció célállomását, amelyhez előzőleg már csatlakoztál, befejezheted azt az expedíciót.

Fontos: Ha több felfedezés is van, melyekhez már csatlakoztál és közös a célállomásuk, egyszerre tudod befejezni mindet.

Jutalomként azonnal elveheted a megadott számú ezüst érmét a bankból. Ezen kívül vedd el az expedíció kártyát és tedd a csapatkártyád alá. A játék végén még megadott számú győzelmi pontot is kapni fogsz. A többi játékos, aki csatlakozott az expedícióhoz, nem kap semmit. A csapatjelzők visszakerülnek a tulajdonosaikhoz, így felhasználhatóak más expedíciókhoz csatlakozásnál is.



Jutalom:
3 ezüst érme +
expedíció kártya

Egy kaland befejezése

Egy kalandot csak az a játékos fejezhet be, akinél az aktuális kalandkártya van. A mozgás alatt a felfedező bábunak az előtted lévő kalandkártya célállomásán kell lennie, így lehetséges számodra befejezni az adott kalandot.

Fontos: ha több kalandkártyád is van, amelyeknek a célállomása azonos, akkor egyszerre mindet be tudod fejezni.

Ha a kalandkártyán egy lelet látható, akkor azonnal elveheted a megadott számú ezüst érmét a bankból. Ezen felül tedd a kalandkártyát a csapatkártyád alá, ez majd újabb pontokat és esetleg még bónusz pontokat is érhet a játék végén.

Ha a kalandkártyán egy segéd látható, azonnal elvehetsz egy segéd kártyát a készletből a megfelelő színben és a kezdedben lévőkhöz tehető. Végül tedd a kalandkártyát a csapatkártyád alá. Ez lehet, hogy minusz pontokat ér majd a játék végén. A segéd kártyát máris használhatod a felfedező mozgásárá.

Fontos: A mozgásod során lehetőség van: csatlakozni több expedícióhoz, befejezni több expedíciót és befejezni több kalandkártyát. Ezek sorrendjét bármelyik állomásnál megválaszthatod.



vedd el a
bíbor színű
segéd kártyát

Egy kör vége

Miután végrehajtottad az akciódat, a köröd véget ért. Mielőtt a következő játékos folytatná a játékot, meg kell tenned a következőket:

Kártyakorlátozások ellenőrzése

Ha a köröd végén 5 lapnál több van a kezdedben, az általad választott lapokat el kell dobnod, hogy csak 5 maradjon nálad. Az eldobott utazási lapokat a dobó paklira kell helyezni.

Megjegyzés: A segéd kártyák és a joker kártyák eldobása is megengedett, de nem ajánlott. Ha mégis megteszed, az érintett kártyákat ki kell venni a játékból.

Ha a köröd végén több mint 3 befejezetlen kalandkártya van előtted, az általad választott kalandkártyákat el kell dobnod, hogy csak 3 maradjon nálad. Az eldobott lapokat nem használjuk már, kivesszük a játékból.

Fontos: A kártyakorlátozásokat csak a kör végén ellenőrizzük. A köröd alatt lehet a kezdedben több mint 5 kártya és lehet előtted több mint 3 befejezetlen kalandkártya.

Expedíció kártyák feltöltése

Ha a köröd végén kevesebb, mint 5 aktív expedíció van, új expedíció kártyákat kell hozzáadnod, feltöltve az üres helyeket balról jobbra haladva.

Most már a következő játékos van soron.

A JÁTÉK VÉGE

Ha már nincs elég expedíció kártya, hogy feltöltsük az üres helyeket, a játék véget ér, de még az aktuális kört befejezzük, hogy mindenkinek ugyanannyi köre legyen. A kezdőjátékos jobbján ülő játékos körének végén befejeződik a játék.

Pontozás

Győzelmi pontok a csapatkártyák alatt

Minden játékos összeadja **győzelmi pontjait**, melyeket a **csapatkártyája alatti kártyák** által szerzett:

- ✓ Az expedíció kártyák annyit győzelmi pontot érnek, amennyi a rajtuk lévő szám.
- ✓ A leletet tartalmazó kalandkártyák annyit győzelmi pontot érnek, amennyi a rajtuk lévő szám.

Az előzőeken felül minden játékos győzelmi pontokat szerez a csapatkártya alatt lévő **leletgyűjteményekért:**

- ✓ Minden **2 azonos lelet** 6 győzelmi pontot ér.
- ✓ Minden **3 azonos lelet** 12 győzelmi pontot ér.
- ✓ Minden **2 különböző lelet** 2 győzelmi pontot ér.
- ✓ Minden **4 különböző lelet** 10 győzelmi pontot ér.

Fontos: Minden lelet csak egy gyűjtemény része lehet.

Ezután a játékosok ellenőrzik, hogy kapnak-e **minusz pontokat a segédet tartalmazó kalandkártyákért**, melyek a csapatkártyák alatt vannak:

- ✓ 2 segéd kártya esetén a játékos 5 győzelmi pontot veszít.
- ✓ 3, vagy több segéd kártya esetén a játékos 10 győzelmi pontot veszít.

Ezen felül extra győzelmi pontok járnak a következők szerint:

- ✓ Minden 10 ezüst érme (=2 aranyérme) 1 győzelmi pontot ér.
- ✓ Minden, kézben lévő 2 utazás kártya (nem joker és nem segéd kártya!) 1 győzelmi pontot ér.
- ✓ Minden befejezetlen, leletet tartalmazó kalandkártya 1 győzelmi pontot ér.

Megjegyzés: A befejezetlen, segédet tartalmazó kalandkártyák sem győzelmi pontot, sem minusz pontot nem érnek.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül a legtöbb ezüst érmével rendelkező a győztes. Ha még így is döntetlen, akkor minden érintett játékos nyer.

TOVÁBBI TANÁCSOK ÉS TAKTIKAI TIPPEK

- ✓ Bármikor lehetőség van a csapatkártyád alatt lévő lapok megtekintésére.
- ✓ Az érmék száma nincs korlátozva. Ha elfogy, használj más dolgokat, hogy pótolod a hiányukat.
- ✓ Ha kalandkártyát szeretnél vásárolni, elég pénznek kell lennie nálad, hogy lapozni tudj és megkeresd a számodra megfelelő lapot.
- ✓ Fontos, hogy hatékonyan használj akcióidat. Ha sok pénzed van, érdemes pl.: 2-3 kalandkártyát is venni egy körben ahelyett, hogy több kör alatt szereznéd meg.
- ✓ Először hátráltatónak tűnhetnek a segéd kártyákért járó minusz pontok, de nagyon hasznos befektetések lehetnek, ugyanis sokat segítenek a mozgás során.
- ✓ Érdemes figyelni akkor, amikor más játékos éppen lapozgat a könyvből, mert úgy megtudhatod, hogy az általad kívánt lap merre lehet a könyvből.
- ✓ Érdemes lehet "elcsenni" bizonyos leletkártyákat más játékostól, így meggátolva őket, hogy pontozáskor további győzelmi pontokat szerezhessenek.
- ✓ Az utazás kártyák és a segéd kártyák színének cseréje nagyon drága, csak akkor érdemes ezt választani, ha valóban szükséges.
- ✓ Ha a köröd elején a felfedező bábud egy expedíció kiinduló állomásán van, amihez még nem csatlakoztál, akkor válaszd a "felfedező mozgatása" akciót és azonnal csatlakoztál is az expedícióhoz, anélkül, hogy mozgattad volna a felfedeződet.

Tervező: Michael Schacht - www.michaelschacht.net
Illusztráció & grafika: Franz Vohwinkel - www.franz-vohwinkel.com
Magyar fordítás: Pityka (2012)

Hozzászólásokat, kérdéseket, javaslatokat az info@zmangames.com címre várjuk.

© 2012 **ABACUSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG
Published in English by

© 2012 **Z-Man Games** inc.,
3250, F.X. Tessier Vaudreuil-Dorion, QC, J7V 5V5
Made in Germany.



