

Eric W. Solomon

# Alaska



Ravensburger



**Helikopter:** Ez később vagy azonnal is kijátszható. A játékos bárhova mozgathatja a járművét (akár fel van rakodva, akár nincs). Ez után vagy ez előtt a körben kötelező három lépést is le kell lépni.



**Rablás:** Ez később vagy azonnal is kijátszható. Ez a kártya engedélyezi, hogy másik játékos szállítmányát rakodd fel a járművedre, ha azon az elemen van, amin a kártya kijátszásakor állsz. Nem lehet másik játékos járművéről, a szigetről vagy a táborából levenni.



**Köd:** Ezt a kártyát tartsd magad előtt, titokban. Ha valaki megpróbálja elrabolni a szállítmányodat, ki tudod játszani azonnal, védekezésül.

## A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor már nem lehet szállítmányt elszállítani a táborokba. Minden játékos még egy utolsó kört kap. Az nyer, akinek a legtöbb doboza van a táborában.

## A szállítmány mozgatása

A teherautó csak egy szállítmányt vihet egyszerre. Bárki, aki egy üres járművel egy azonos színű konténer mellé áll, jogosult annak felrakódására és nem von le plusz lépést. Ha van még lépés hátra, le lehet lépni szállítmánnyal is, anélkül is, ki is lehet pakolni és fel is lehet rakodni.

A játékosok ellophatják a Rablás-kártyával az éppen lerakodott szállítmányt.

Át tudsz haladni az ellenfél táborán is, de ne pakolj ki, mert akkor az az ő pontja lesz.

Csak 3 elem lehet egy jégtömbön

Csak 3 elem lehet egy jégtömbön. A szállítmány és a jármű számít bele a limitbe. A jegesmedve nem számít! A saját területre bármennyi szállítmány lerakható.

## Eseménykártyák



**A jegesmedve:** A jegesmedvét az első jegesmedve-kártyát húzó személy helyezi fel a táblára. Minden alkalommal, amikor valaki jegesmedve-kártyát húz, át kell helyezni máshova a medvét. A medve nem kerülhet táborba vagy a Szigetre.

Senki sem léphet a járművével arra az elemre ahol a medve van. Ha valaki éppen olyan elemen áll, amire átrakták a medvét, a következő körben el kell onnan lépnie. Ezt a kártyát azonnal ki kell játszani.



**Talált szállítmány:** Azonnal kijátszandó kártya. Ha olyan helyen állsz, ahol van egy más színű szállítmány és a jármű üres töltsd meg az elhagyott szállítmánnyal. Ha nem üres a jármű, akkor nincs teendő. Akkor is megtöltheted a járműved, ha 3 elem van már a jégtömbön, de azonnal tovább is kell állnod, mert a jég beszakad.



**Fagykár:** Azonnal kijátszandó kártya. Azonnal el kell menni a járművel a táborba, minden szállítmányt hátrahagyva. Ezután ebben a körben nem mozgatható a jármű.

# Alaska

Published by Ravensburger  
Translation by Frank Branham  
Magyar fordítás: Nyitrai István

## Tartozékok

- ◇ 1 tábla
- ◇ 4 szállítójármű
- ◇ 56 doboz, szállítmány (4 színben, színenként 14 darab)
- ◇ 60 jégdarab
- ◇ 1 jegesmedve
- ◇ 30 jégkártya (1-es számmal a hátulján)
- ◇ 30 eseménykártya (2-es számmal a hátulján)

## Feladat

Próbáld megmenteni a szállítmányt a Szigetről a tábla közepén, mielőtt a tavasz beköszönt és megakadályoz ebben.

## Előkészületek

Minden játékos választ egy teherszállítót, és az azonos színű táborra helyezi. Ha csak két játékos játszik, a táborok elhelyezkedhetnek egymás mellett.

Rakd az összes szállítmányt a Szigetre. Válogasd szét a kártyákat számosságuk szerint (egyes és kettős). Keverd össze és rakd a tábla mellé. A jegesmedvét és a jégdarabokat szintén rakd a tábla mellé.

## A kör menete

Minden játékos egy körön belül három akciót visz véghez:

# 1

Felfordítja a legfelső kártyát az „egyes” pakli tetejéről és felfordítva a pakli mellé rakja. A rajta lévő akciót évszaknak megfelelően elvégzi, elvesz vagy rak le.

# 2

Elvesz a „kettes” pakli tetejéről egy kártyát, megnézi úgy, hogy senki se lássa és a kártya típusától függően vagy maga elé rakja vagy kijátssza azonnal. Ha elfogynak a kártyák, összekeverjük őket (a játékosoknál lévőket is!), majd újra felrakjuk a paklikat.

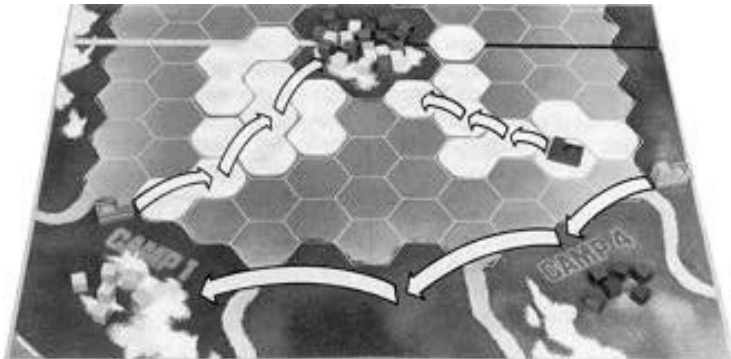
# 3

A játékos hármat lép a járművével. mindegy hogy szállítmánnyal vagy anélkül.

A lépések lehetnek:

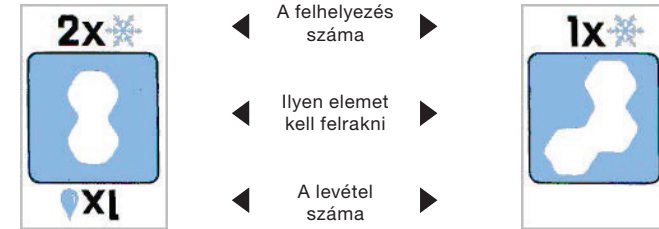
- egymás mellett álló földrészek közötti folyón való átkelés
- jégtömbökön való átkelés (nem számít a mérete, minden elem egy lépés)
- a jégtömbről szárazföldre való átkelés

Minta a helyes lépésekről.



## Tél és tavasz

A játék két fordulóban játszódik. Először a tenger fagy (tél), aztán elolvad (tavasz). A jégkártyáknak kétféle jelentése van, évszaktól függően. A hópihés rész mutatja, hogy hány darab, a képen látható jégdarabot rakhatunk fel. A vizes rész pedig azt mutatja mennyi olvadt le, mennyit kell levennünk. Ha nincs szám, akkor nem kell levenni semmit.



## Fagyás

Vegyük fel a megfelelő alakú és számú darabot és helyezzük a táblára. Nem fedhetik egymást a lapok.

A tél vége felé, ha már nincs elég darab jég, használj, amennyit lehet. Ha nincs olyan elem amilyen típusú kell, akkor a játékos nem csinál semmit a körben.

Ugyancsak nem tehet semmit, ha nincs hova letennie az elemet.

## Olvadás

Amint az összes jégdarab felkerült a táblára, vagy nem helyezhetők fel, a tavasz elkezdődik. A következő felfordított „egyes” kártyák már olvadást jelentenek, így a jégtömbök lekerülnek.

Néhány korlátozás:

- Csak akkor vehetsz le olyan jégtömböt, amin konténer van, ha már nincs több levehető üres elem. Minden konténer a vízbe esik.
- Nem vehetsz le olyan elemet, amin a szállítójármű vagy a medve van. Ajánlatos nem csak a szállítmányt, hanem hogy lerakd őket a jégtáblán, a tábor felé vezető úton, biztosítva ezzel a visszautat az olvadási időszakban.