

FRIEDEMANN FRIESE FRIDAY

A háttér

Péntek szerepében az idődet egy lakatlan szigeten töltöd. Robinson hajótörést szenved, ami megzavarja a nyugalmadat, hiszen a tenger a te élőhelyeden veti őt partra. Segíts Robinsonnak, hogy elhagyhassa a szigetet. Tanítsd meg a szigeten rá leselkedő veszélyek elkerülésére, ezzel növelve a túlélési lehetőségeit.

Ha Robinson a játék végén túléli a kalózok támadását, akkor sikeresen megmenekül a szigetről és te újra visszanyered a békés nyugalmat...

A játék alapötlete

A "Péntek" (Friday) egy egyszemélyes kaland. A játék során megpróbálsz Robinson segítségére lenni, hogy végül újra elhagyja a szigetet. Ehhez végül két kalózt kell legyőznie, anélkül, hogy belehalna. Eleinte Robinson nem túlságosan talpraesett. A játékban egy pakli küzdelmi kártya jelképezi a képességeit. Ügyetlensége ellenére azért Robinson egészsége egészen remek, és sok életerő ponttal kezd a játékot.

Kétféle módon segíthetsz Robinsonon. Egyrészt ügyesen legyőzheted a szigeten Robinsonra leselkedő veszélyeket és további kártyákkal fejlesztheted a képességeit. Másrészt Robinson életerő pontjainak fejében önszántadból veszíthetsz bizonyos veszélyek ellen, hogy eldobhasd a nem kívánatos küzdelmi lapokat. A játék során e két lehetőségnek köszönhetően fejlesztheted a küzdelmi kártyáid minőségét és mennyiségét. Így segítheted Robinsont, aki az újonnan szerzett képességekkel és tudással legyőzheti az egyre nagyobb kihívást jelentő veszélyeket. Azonban a szigeten az élet leszívja Robinson energiáját, ezért kénytelen folyamatosan öregedési kártyákat tenni a küzdelmi paklijába. Ezek a kártyák mindent nehezebbé tesznek, így jobb lesz, ha ezt folyamatosan szem előtt tartod, amikor a következő lépésedet tervezgeted.

Rajtad múlik. Használd okosan Robinson életerő pontjait, és válaszd ki a megfelelő veszélyeket, hogy Robinson megőrizze egészségét és erejét a két kalózzal szembeni végső küzdelemre.

A játék több, különböző nehézségi szintet kínál. Elsőre a legkönnyebb (1. szint) kezdj. Amint megnyered ezt a szintet, még 3 további nehézségi szint vár rád, próbálj a következő kihívásra koncentrálni. Vajon le tudod végül győzni a játék 4. szintjét?

Játékösszetevők

72 kártya az alábbiak szerint:

- 3 fázis kártya: zöld, sárga és piros színben
- 59 küzdelmi kártya:
 - 18 Robinson kezdő kártya
 - 11 öregedési kártya (8 normál, 3 nehéz)
 - 30 veszély/tudás kártya
- 10 kalóz kártya

22 életerő jelző

3 rendezőtábla

KÜZDELMI KÁRTYÁK

Robinson kezdő kártya és öregedési kártya

- A** cím
- B** küzdelmi érték
- C** lehetséges spec. képeség
- D** szükséges életerő pontok száma ezen kártya elpusztításáért
- E** Öregedési kártyák:



normál



nehéz



veszély oldal (felül)

- A** cím
- B** ingyenesen felhúzzható kártyák száma
- C** fázisnak megfelelő veszély értéke (zöld, sárga, piros)

KÜZDELMI KÁRTYÁK

Veszély/tudás kártya



tudás oldal (alul)

- D** cím
- E** küzdelmi érték
- F** lehetséges különleges akció
- G** szükséges életerő pontok száma ezen kártya elpusztításáért

Előkészületek

Az első játékot az 1. szinten kezd:

- 1 Rendezd sorba a fázis kártyákat, és tedd őket magad elé. A zöld kártya legyen legfelül, alá a sárga, legalulra pedig a piros kártya kerüljön. A játék a zöld fázissal kezdődik.
- 2 Távolítsd el a játékból a Nagyon hülye (Very Stupid) öregedési kártyát. Rendezd 2 pakliba a maradék 10 öregedési kártyát (7 normál **A** és 3 nehéz **B**), keverd meg mindkét paklit, és képpel lefelé tedd egy közös pakliba őket a rendezőtáblára. Tedd a normál öregedési kártyákat **A** a pakli tetejére. Ezekre az öregedési kártyákra a játék során a későbbiekben szükséged lesz.
- 3 Keverd össze a 18 kezdő kártyát, és tedd őket képpel lefelé a Robinson rendezőtáblára magad elé. Ezek lesznek az első küzdelmi kártyáid.
- 4 Keverd össze a 30 veszély kártyát, és képpel lefelé tedd a paklit a veszély rendezőtáblára.
- 5 Keverd össze a Kalóz kártyákat, húzz kettőt közülük végső ellenfél gyanánt, és tedd le őket képpel felfelé. A többi kalóz kártyát tedd vissza a dobozba.
- 6 Tegyél 20 életerő jelzőt Robinson paklija mellé. Tegyél további 2 életerő pontot tartalékként a játéktér mellé.
- 7 Hagyj egy kis helyet a Robinson és a veszély paklik mellett a dobópaklik számára.



A játék menete

A játék folyamán Robinsont fogod segíteni, hogy körönként szembe nézzen a veszélyekkel. A játék a "zöld Fázissal" kezdődik, ekkor a veszélyek még többnyire ártalmatlanok. Azonban sajnos ugyanez igaz Robinson képességeire is (vagyis a küzdelmi kártyákra). Lehetséges, hogy az első megpróbáltatások során veszítesz a rád leselkedő veszélyekkel szemben.

Mindenegyes körben az alábbi akciokat hajtsd végre, a következő sorrendben:

1. Húzz két veszély kártyát.

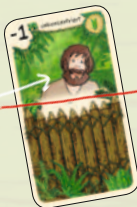
Húzd fel a veszély pakli két legfelső lapját. Válassz egyet a kettő közül, ez lesz az aktuális veszély, és tedd képpel felfelé a Robinson pakli elé. A másik kártyát dobj el a veszély dobópakliba.

2. Küzdj meg a veszéllyel.

A veszély kártya bal oldalán, a fehér négyzetben  lévő szám mutatja a veszély elleni küzdelemhez ingyenesen felhúzható küzdelmi kártyák számát. A "zöld fázis" során a zöld veszély értékkel  megegyező, vagy azt meghaladó küzdelmi értéket kell eléred. A Robinson pakliból egymás után felhúzott küzdelmi kártyák képpel felfelé a **veszély kártya bal oldalára** kerülnek. Új kártyákat húzhatsz és tehetsz le a bal oldalra mindaddig, amíg azok száma el nem éri a fehér négyzetben jelölt értéket.

A szabadon felhasználható kártyák felhúzást követően "feláldozhatsz" életerő pontokat, áttéve azokat a tartalékba. Minden feláldozott életerő pontért 1 újabb küzdelmi kártyát húzhatsz. Az **így szerzett kártyá(k) tedd a veszély kártya jobb oldalára**. A kártyák helyes elhelyezése a veszély bal, illetve jobb oldalán fontos bizonyos speciális képességek esetén.

1 szabadon
felhúzott kártya



2 további
kártya...



...mindegyikért
egy feláldozott
életerő pontért

Minden küzdelmi kártya felhúzását követően eldöntheted, hogy **használad-e** valamely képpel felfelé lerakott kártya **különleges képességét** (függetlenül attól, hogy a bal, vagy a jobb oldalon van-e). A veszély elleni küzdelem során csak egyszer használhatsz minden egyes különleges képességet, utána a választott kártyát 90°-kal el kell forgatnod. Csak a képesség végrehajtását követően tudod aktiválni egy másik kártya képességét (ld. a különleges képességeket a 10. oldalon).

Megjegyzés: Az öregedési kártyák különleges képességeit feltétlenül használnod kell!

Miután a veszély ellen **legalább egy küzdelmi kártyát** húztál, és még nem húztad fel az összes lehetséges kártyát, amit a fehér négyzetben lévő szám megenged, akkor megállhatsz a további kártyák felhúzásával. Ezt két okból választhatod: Egyrészt azért mert legyőzted a veszélyt (lásd “3. Legyőzöd a veszélyt?”) vagy, hogy önszántadból veszíts vele szemben (lás. “4. Veszítesz a veszéllyel szemben?”).

A játék folyamán a döntéseid nagyon fontosak, ha akarsz, életeredő pontokat költhetsz arra, hogy győzz, vagy hogy fizess a rossz kártya eltávolításáért, önszántadból elveszítve egy küzdelmet. A stratégiádnak ezeket a döntéseket magában kell foglalnia. Nem szokatlan a “zöld fázisban” az első néhány küzdelmet elveszteni. Ez a játék része!

A küzdelem nem ér véget automatikusan. A rendelkezésre álló különleges képességeket mindig használhatod. Csak akkor fejeződik be a harc, ha akarod. Ekkor hasonlítsd össze a küzdelmi pontjaidat a veszély értékével.

3. Legyőzöd a veszélyt?

Amennyiben képpel felfelé előtted lévő küzdelmi pontjaid összessége annyi, vagy több, mint a(z aktuális fázissal egyező) veszély értéke, akkor legyőzted a veszélyt, és megnyerted a harcot. Tedd a veszély kártyát a kijátszott kártyáiddal együtt a dobópakliba. A begyűjtött veszély kártya, tudás oldalával felfelé, egy új küzdelmi kártyaként a Robinson pakliba kerül.

4. Veszítesz a veszéllyel szemben?

Ha önszántadból veszítet el a küzdelmet, azaz a képpel felfelé előtted lévő küzdelmi pontjaid összege kevesebb, mint a veszély értéke, akkor az életeredő pontokkal fizetve ki kell egyenlítened a veszély legyőzéséhez szükséges pontkülönbséget (a veszély értéke és az összesített küzdelmi pontjaid közötti különbséget).

Az **életerő pontokat** felhasználva ilyen módon elpusztíthatod a kijátszott küzdelmi kártyákat és eltávolíthatod őket a játékból. Egy **kezdő vagy tudás kártyához egy** életerő pontra van szükség. Egy **öregedési kártya** megsemmisítéséhez **2 életerő pont** szükséges. A le nem győzött veszély kártya a veszély dobópakliba kerül, a küzdelmi kártyák a Robinson dobópakliba kerülnek. Nem hagyhatod figyelmen kívül a felfordított küzdelmi kártyák küzdelmi pontjait, illetve további "áldozat" életerő pontok sem használhatóak a nemkívánatos kártyák eltávolítására. Egyedül csak azok a képpel felfelé lévő küzdelmi kártyák távolíthatóak el, amelyeket az aktuális küzdelem során játszottál ki. A Robinson pakli minden lapja, a Robinson dobópakli és az aktuális veszély kártyák érintetlenek.



Példa (a veszély legyőzése):

Miután Robinson feláldoz egy életerő pontot, sikeresen felfedezi a szigetet, köszönhetően a "génusz" (genius) kártyának. Innentől használhatja a fegyvert a későbbi harcok során.

5. Újra kezdődik az 1. akció

Ha legalább 2 veszély kártya maradt a veszély pakliban, újra kezdődik az 1. akció. Húzz 2 veszély kártyát, válassz egyet, és harcolj az aktuális Fázisnak megfelelően.

Ha a veszély pakli kifogyott, a játék folytatódik a következő (nehezebb) fázissal. A legfelső Fázis kártyát tedd vissza a dobozba és folytasd a játékot a következő Fázissal (a "zöld Fázis" után a "sárga Fázis", azután pedig a "piros Fázis" következik. Végül a "piros Fázis" után a kalózok elleni harc jön.). Az új Fázis kezdésekor keverd meg a veszély dobópaklit, és folytasd a játékot az 1. akcióval.

Ha egy Fázis végén **pontosan egy kártya** marad a veszély pakliban, akkor húzd fel ezt a lapot és dönts el, hogy meg akarsz-e küzdeni ezzel a kártyával még az aktuális Fázisban. Dönthetsz úgy is, hogy a harc helyett eldobod ezt a kártyát, és folytatod a következő Fázissal (hasonlóan ahhoz, mintha üres volna a veszély pakli).

Nincs több küzdelmi kártya a Robinson pakliban

Az egész játék folyamán az alábbi szabályok érvényesek:

Ha a Robinson pakliból akarsz, vagy kell egy vagy több lapot húzni, de ott már nincs elegendő kártya, akkor húzz fel lapokat, míg el nem fogy a pakli. Ezt követően vedd el a **legfelső képpel lefelé lévő öregedési kártyát** az öregedési pakliból, és keverd bele a küzdelmi kártyák közé (**Az öregedési kártyát ne nézd meg!**). Tedd vissza a rendezőtáblára az összes kártyát, innentől ez az új Robinson pakli, és húzd fel a hiányzó kártyákat.

Csak a Robinson dobópaklit keverd meg, ha egy másik küzdelmi kártyát kell húznod (akkor már ne tedd ezt, amikor az utolsó lapot húzod fel a Robinson pakliból.)

A végső leszámolás a kalózzal

Miután harmadik alkalommal végeztél a veszély paklival, meg kell küzdened két kalózzal. A veszély dobópakliba került veszély kártyákat távolítsd el, a továbbiakban nem lesz rájuk szükség.

Válassz egy kalózt, tedd őt Robinson elé, és küzdj meg vele a 4. oldalon írtaknak megfelelően. A kalózek ugyanúgy viselkednek, mint a veszély kártyák. Miután legyőzted az első kalózt, tedd az összes felhúzott küzdelmi kártyát a Robinson dobópakliba és azonnal kezd meg a harcot a másik kalóz ellen.

Le kell győznöd a kalózekat! Nem választhatod a vereséget, és az életeredő pontokkal való megváltást. Ha a kijátszott Robinson kártyák nem adnak elegendő küzdelmi pontot a kalóz legyőzéséhez, akkor életeredő jelölőket kell feláldoznod, hogy több Robinson kártyát húzhass.

A játék vége

Miután legyőzöd a második kalózt megnyered a játékot.

Ha a játék folyamán életerő jelölővel kell fizetned, és azt nem tudod megtenni, akkor azonnal veszítettél. Lehet nulla életerő pontod, de amint eggyel több életerő jelölőre van szükséged, akkor elveszítetted a játékot!

Részletes példa egy küzdelemre:

Robinson megpróbálja legyőzni a "Vadállatokat" (Wild Animals) a játék zöld fázisában. 4 küzdelmi pontra van szüksége a győzelemhez, és, hogy tudás kártyaként megkapja az új küzdelmi kártyát.

A második szabadon felhúzzható kártya megszerzését követően már 3 küzdelmi pontja van. Azonban húz egy öregedési kártyát, ami lecsökkenti a küzdelmi pontok összértékét 1-re.



kijátszott küzdelmi kártyák



veszély kártyák

Robinson az alábbi lehetőségek közül választhat:

1. Az egyszerű Ötlet: Először is felhúzom az utolsót a 4 szabadon felhúzzható kártyából (lásd a veszély kártyán a fehér négyzetben lévő számot).

2. Az érdekes Ötlet: Mindenekelőtt használok az előrelátást (vision), megnézem a következő 3 kártyát, és sorba rakom őket, hogy a leghasznosabb kártya kerüljön a Robinson pakli tetejére (lehetséges, hogy a legkevésbé hasznos kártyát eldobom). Aztán felhúszom ezt a kártyát és remélhetőleg megnyerem a harcot.

3. A trükkös Ötlet: Mindenekelőtt használok az előrelátást (vision), de a legrosszabb kártyát teszem a pakli tetejére. Aztán felhúszom ezt a kártyát, és a stratégia (strategy) segítségével beváltom mind az öregedési, mind a legrosszabb kártyát a Robinson pakli 2 legfelső lapjára. Remélhetőleg ezután megnyerem a harcot.

4. Egy teljesen más Ötlet: Kijátszom az előrelátást (vision), újra a legrosszabb (ez esetben remélhetőleg 0 küzdelmi értékű) kártyát teszem a pakli tetejére és aztán felhúszom. Majd szándékosan elvesztem a küzdelmet. Jelenleg ez 3 életerő pontba kerül: 4 (a vadállatok (wild animals) veszély értéke) - 1 (az én küzdelmi értékeimnek az összege $0+3-2=+1$). Ezt a 3 életerő pontot használok arra, hogy mind az öregedési kártyát (2 életerő pontért), mind a legrosszabb kártyát (nagy valószínűséggel 1 életerő pont) elpusztítsam, megszabadulva ezáltal tőlük a teljes játékra. Természetesen ez azt jelenti, hogy nem kapom meg a vadállatokat, új, 3 küzdelmi pontot érő és "1x pusztítás" (1x destroy) különleges képességű tudás kártyaként!

5. A kockázatos Ötlet: Megpróbálok egyszerre győzni és elpusztítani az öregedési kártyát. Természetesen nem használhatom a vadállatok különleges képességét, inkább tovább küzdök a veszéllyel. Remélem, hogy van egy másik küzdelmi kártya a Robinson paklimban, amelyet az öregedési kártya eltávolítására használhatok. Először felhúszom a negyedik ingyen kártyát. Aztán használok az előrelátást (vision), és megnézem a Robinson pakli következő 1, 2 vagy 3 lapját. Ha megtalálom a szükséges lapot, akkor visszateszem a megfelelő sorrendben a veszély kártyát, és 1 életerő pontot feláldozok a kártyahúzásért. Ha ez a terv nem válik be, akkor még mindig ott marad stratégiának a "2-t beváltani" (2x exchange) különleges képesség, mint B terv.

És még sok lehetősége van Robinsonnak, hogy harcoljon a veszély ellen. Ebben a példában az ideális választás a megmaradt életerő pontok számától is függhet, meg attól is függ, hogy milyen küzdelmi kártyák maradtak a Robinson pakliban...

Nagy kihívás, hogy megtaláld a legjobb tervet ebben az egyszemélyes kalandban!

Most már készen állsz az első játékra. Amikor a harc során első alkalommal találod magad szembe a küzdelmi kártyák különleges képességeivel, akkor utána olvashatsz a kártyáknak. A kalózok különleges képességeit mindaddig hagyj figyelmen kívül, amíg nem találkozol velük.

A küzdelmi kártyák különleges képességei

Kezdő és tudás kártyák

A küzdelem során tetszés szerinti sorrendben használhatod a felhúzott kártyák különleges képességeit. Mielőtt egy újabb különleges képességet használnál, a már elkezdettet először végre kell hajtanod. (Akülönleges képesség célpontja mindig egy másik lap kell, hogy legyen, nem használhatod fel arra, ami a képességet adja.

+1 élet (+1 life): Vegyél el 1 életerő pontot a tartalékból és add hozzá Robinson készletéhez (max. 22 életerő).

+2 élet (+2 life): Vegyél el **legfeljebb** 2 életerő pontot a tartalékból és add hozzá Robinson készletéhez (max. 22 életerő).

+1 kártya (+1 card): Húzz fel még 1 küzdelmi kártyát ingyen (tedd a veszély kártya jobb oldalára).

+2 kártya (+2 card): Húzz fel még **legfeljebb** 2 küzdelmi kártyát ingyen (tedd a veszély kártya jobb oldalára).

pusztítás 1x (1x destroy): A Robinson pakli nem mindegyik küzdelmi kártyája hasznos számodra. Ezzel a különleges képességgel a többi felhúzott kártya egyikét képpel lefelé fordíthatod. Ennek a lapnak a képességét nem használhatod a jelenlegi küzdelemhez, de küzdelmi kártyaként beleszámítandó a harcba, 0 küzdelmi értékkel. Ezt a kártyát már **nem távolíthatod el** más különleges képességgel. A küzdelem lezárultával a képpel lefelé fordított, elpusztított kártya kikerül a játékból.

duplázás 1x (1x double): Egy másik felhúzott kártya **küzdelmi értékét** megduplázhatod. Egy küzdelem során csak egy küzdelmi értéket duplázhatsz meg. Amennyiben több ilyen képességű kártyád is van, akkor azokat különböző küzdelmi kártyákra kell kijátszani, ez a képesség nem összevonható. Csak a harc végén aktiválható, amikor a küzdelem értékét össze kell vetni a veszély értékével.

másolás 1x (1x copy): Egy másik felhúzott kártya **speciális képességét** lemásolhatod, hogy újra használhassad. Ugyanazt a képességet több alkalommal is másolhatod különböző másolás képességekkel.

-1 fázis (step -1): Amennyiben egy veszély ellen küzdesz a "sárga" vagy a "piros" Fázisban, a veszély értékét csökkentheted egy Fázissal (pl.: ha a "sárga" Fázisban" küzdesz a veszély ellen, akkor elegendő a zöld veszély értékét ellenőrizned a sárga helyett). Ezt az akciót csak a küzdelem végén aktiválhatod, amikor összehasonlítod a küzdelmi és a veszély értéket. Ez a különleges képesség nem használható a "zöld Fázisban" és a kalózok ellen sem.

3 kártya sorba rendezése (sort 3 cards): Felhúzhatsz legfeljebb 3 kártyát a Robinson pakliból és megnézheted őket. Ezekből **legfeljebb 1-et** eldobhatsz a Robinson dobópakliba, a maradékot tetszés szerinti sorrendbe tedd vissza képpel lefelé a Robinson pakli tetejére.

csere 1x (1x exchange): A többi képpel felfelé lévő küzdelmi kártya egyikét tedd a Robinson dobópakliba (választhatsz olyan kártyát is, aminek már használtad a speciális képességét) és húzz a helyére egy új kártyát. Tedd az eldobott kártya helyére. Amennyiben az új kártyának van különleges képessége, azt használhatod akár azonnal, akár később a küzdelem során.

csere 2x (2x exchange): A többi felhúzott kártya közül **legfeljebb 2-t** kicserélhetsz. A második csere kezdete előtt be kell fejezned az első cserét. Másodjára akár az elsőként felhúzott kártyát is lecserélheted (természetesen, ha ezt teszed, akkor ennek a lecserélt kártyának a különleges képességét nem használhatod).

1x a pakli alá (1x below stack): Egy másik felhúzott kártyát tegyél vissza a Robinson pakli alá. Ha a veszély kártya bal oldaláról választasz egy lapot, akkor húzhatsz helyette egy újat. A Robinson pakliban legalább 1 lapnak kell lennie ahhoz, hogy ezt a különleges képességet használhasd. Ha a Robinson pakli kifogyott, akkor keverd meg a Robinson dobópaklit (lásd "Nincs több küzdelmi kártya a Robinson pakliban" a 7. oldalon).

Öregedési Kártya

Az öregedési kártya különleges képességeit **kötelező használni** a veszély elleni küzdelem során. Ha elpusztítasz, vagy eltávolítasz egy másik különleges képesség segítségével ezen kártyák közül egyet, akkor a különleges képessége nem érvényesül többé (mint a kalózok elleni harc esetében).

- 1 élet: A harc végeztével (további) 1 élet pontot kell fizetned a tartalékba, még győzelem esetén is. Ezt az életpontot nem használhatod a felhúzott küzdelmi kártyák elpusztítására.

- 2 élet: A harc végeztével (további) 2 élet pontot kell fizetned a tartalékba még győzelem esetén is. Ezeket az életpontokat nem használhatod a felhúzott küzdelmi kártya elpusztítására.

legnagyobb kártya=0: Amikor ellenőrzöd a harc eredményét, akkor az általad húzott küzdelmi kártyák közül a legnagyobb, pozitív harci értékű kártya 0 harci értékkel számítandó. Ha több, egyforma legnagyobb érték van, akkor csak az egyikre van hatással.

stop: Ez a kártya megakadályozza, hogy újabb szabadon felhúzható kártyákat helyezz el. Ha ezt a lapot a veszély kártya bal oldalára kell leraknod, akkor **onnantól** több ingyen lapot már **nem húzhatsz fel**, még akkor sem, ha még nem húztad fel az összes lehetséges kártyát. Amennyiben ez a kártya a veszély kártya jobb oldalára kerül, akkor csak annyi történik, hogy ennek a lapnak 0 a küzdelmi értéke. Ha elpusztítod, vagy eltávolítod ezt a lapot a harc során, akkor folytathatod a lapfelhúzást, mindaddig, amíg erre lehetőséged van.

Kalóz Kártyák

Öt kalóz kártyán csak a veszély értéke **A** és a felhúzható kártyák szám **B** látható, amelyeket ezen kalózok elleni küzdelem során húzhatsz fel. Öt további kalóz különleges képességekkel is bír **C**, ahol az alábbi utasítások fordulhatnak elő.

- Minden további küzdelmi kártya 2 életerő pontba kerül: A szabadon felhúzható kártyákat követően minden a kalózok elleni kártya 2 további életerő pontba kerül (a szokásos, kártyánkénti 1 életerő pont helyett). Ha csak 1 életerő pontod marad, és még kártyát kell húznod, akkor vissza kell tenned a tartalékba ezt az életerő pontot és elveszíted a játékot.



- Csak a küzdelmi kártyák fele számít (ennek az öregedési kártyák is részét képezik): Csak a felhúzott küzdelmi kártyák felének a küzdelmi pontjait használhatod. Az öregedési kártyát mindegyikét kötelező használnod, amelyek így foglalják a helyet. Páratlan számú kártya esetén számodra kedvezően kerekíts.

- Minden felhúzott küzdelmi kártya + 1 küzdelmi ponttal számít: A harc végén az összesítésnél adj minden felhúzott küzdelmi kártyához (kezdő kártyák, öregedési kártyák, tudás kártyák és a különleges akciók folyamán megszerzett kártyák) 1 küzdelmi pontot.

- Harc a megmaradt veszély kártyák ellen: A kalóz veszély értékének a meghatározásához add össze a veszély pakliban megmaradt, le nem győzött veszély kártyák ("piros Fázis") piros veszély pontjait. A küzdelemhez szabadon felhúzható küzdelmi kártyák számának meghatározásához add össze a fehér négyzetekben lévő értékeket. (A játék végén továbbra is -3 ponttal számítandóak ezek a veszély kártyák, amikor meghatározod a pontszámodat.)

- +2 veszély pont minden Robinson pakliban kerülő öregedési kártya után: Mielőtt megkezdod a küzdelmet a kalóz ellen, számold össze a játék folyamán a Robinson pakliba került öregedési kártyákat. Minden egyes ilyen kártyáért adj +2 veszély pontot ezen kalóz veszély értékéhez. Megszámolhatod a rendező táblán megmaradt öregedési kártyákat (a startnál ezen a táblán 10 kártyának kellett lennie, a 3. és 4. szint esetén 11-nek - lásd alább).

Ha könnyen legyőzöd a veszélyeket...

A játék különböző nehézségi szinteket nyújt. Próbáld meg leküzdeni az egyre nagyobb kihívásokat, mindaddig, míg a legmagasabb szinten le nem győzöd a játékot. Az alábbi változtatásokat eszközöld az előkészítés folyamán:

1. szint (ebben a szabályban leírtaknak megfelelően): A "Nagyon hülye" (Very Stupid) öregedési kártyát távolítsd el a pakliból. 18 Robinson kezdő kártyával és 20 plusz 2 életerő ponttal a tartalékban kezdj.

2. szint: Mint az 1. szint. Továbbá húzz képpel lefelé egy öregedési kártyát és keverd bele a 18 Robinson kezdő kártya közé (az öregedési lapot ne nézd meg!).

3. szint: Mint az 2. szint. Mielőtt elvégeznéd az összes fenti lépést, a "Nagyon hülye" (Very Stupid) kártyát keverd össze az összes többi öregedési kártyával.

4. szint: Mint a 3. szint. Mindössze 18 plusz 2 életerő ponttal kezdj a tartalékban. Ez a valódi játék.

Pontozás

A játék után kiszámolhatod a győzelmi pontjaid számát. Jobb leszel némi tapasztalattal?

1. Szedd össze az összes küzdelmi kártyádat (a Robinson dobópaklit is beleértve), és add össze az összes küzdelmi értéket. Az öregedési kártyákat -5-ös értékkel vedd figyelembe, függetlenül azok valós küzdelmi pontértékétől.

2. Kapsz 15 pontot minden legyőzött kalóz kártyáért (a le nem győzött kalózokat hagyd figyelmen kívül).

3. Kapsz 5 pontot minden, a Robinson rendezőtábla mellett megmaradt életerő pontért (csak abban az esetben, ha megnyerted a játékot).

4. Vonj le minden le nem győzött veszély kártya után 3 pontot, ami még a veszély dobópakliban van.

Miután összeszámoltad a pontjaidat, összehasonlíthatod a különböző játszmákat és a sikereidet minden Nehézségi Szinten. A legmagasabb szinten még nehezebb lesz nagy pontszámot elérned.

...a dolgok, amiket mindig is tudni szeretted volna:

Az egész játék folyamán engedélyezett:

...átvizsgálni mindkét (Robinson és veszély) dobópaklit.

...megszámolni mindhárom (Robinson, veszély és öregedési) húzópakli lapjainak a számát.

...megnézni az elpusztított kártyákat.

Ez a játék nem memória játék, tehát minden nyílt információ hozzáférhető.

A Robinson kezdő kártyák és az öregedési kártyák küzdelmi értékei és különleges képességei:

Robinson kezdő kártyák: 1x »2«, 3x »1«, 8x »0«, 5x »-1« és 1x »0 (+2 élet)«

Normál öregedési kártyák: 1x »-1«, 2x »-2«, 1x »-3«, 2x »0 (legnagyobb kártya=0)«, 1x »0 (-1 élet)«, 1x »0 (stop)«

Nehéz öregedési kártyák: 1x »-4«, 1x »-5«, 1x »0 (-2 élet)«

A Péntek Projekt

Friedmann minden pénteken ír az ő Péntek blogjára: www.2f-spiele.de - egyelőre sajnos csak németül. Ennek a blogolásnak az eredményeként eddig már két játék jelent meg: 2010-ben a "Black Friday" és most a "Friday".



Szerző: Friedemann Friese

Grafika: Marcel-André Casasola Merkle

Grafika & Design: Harald Lieske

Szabályok: Friedemann Friese & Henning Kröpke

(c) 2011, 2F-Spiele, Bremen/Germany

Fordítás: saabee (2015)

Lektorálás: Kether1983

A kereskedő címe



Az eredményeid

Ebben a táblázatban felelgethatsz az eredményeidre. Hány játszma van szükséged, hogy megszerezd az első győzelmedet az 1. Nehézségi Szinten? El tudod érni a dicsőséges 80 pontot, vagy akár annál is többet? Le tudod győzni a játékot a legmagasabb szinten?

Praktikus lefénymásolni ezt az oldalt, vagy pdf-ben letölteni [a honlapodról]:...

Sok sikert és jó szórakozást kívánunk a "Friday"-hoz!

[illegible]