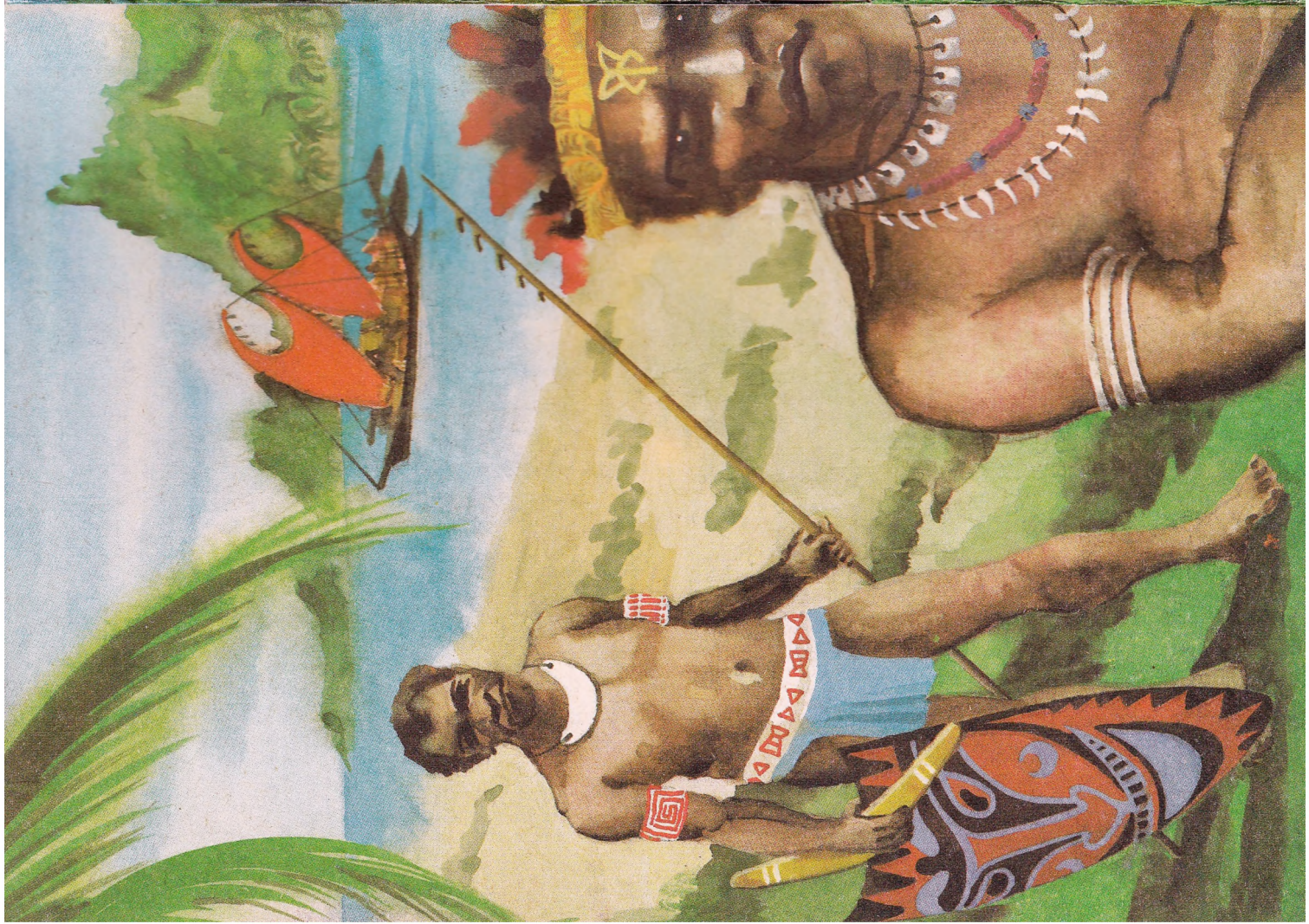


# BUMERÁNG- SZIGET



# BUMERÁNG-sziget

(KANNIBÁLIA)

## JÁTÉKSZABÁLY

A játék tartozékai: 1 db térkép-terelep  
3 iv stancolt harci zseton  
4 csomag kártya  
13 db műanyagtalp  
6 db dobókocka  
6 db műanyagdoboz  
Játékszabály

A játékban részt vehet: 1—6 játékos (10 év felett)

A játék időtartama: 2—4 óra

A játék bonyolultsága: 3 (olyan 1—10-es skálán, ahol  
1 = Könnyű, pl. Ki nevet a  
végén;

2 = Gazdálkodj okosan;

3 = Végvári viadalok;  
Bolygóromboló;

4 = 1939—45; Harc Európáért;  
10 = nehéz)

A játékot tervezte és tesztelte: Vincze Imre és a Pancserek  
Gyárja: ASZ Budapest Kisszövetkezet, Műanyag- és Játék  
Szakcsoport, 1525 Budapest, Pf. 57.

Grafika: Tamóczy Zoltán

A játékot szerkesztette: dr. Zimonyi Ferencné

Statistikai Kiadó Vállalat

Felelős vezető: Kecskés József igazgató

Nyomdaüzem — 86—5199—09



Parancs-kártya



Varázsló-kártya



Terület-kártya



Törzsfőnök-kártya

## TARTALOM

1. A játék tartozékai	3
1.1 A térkép	3
1.2 Kártyák	3
1.3 Zsetonok	4
1.4 Műanyagtalpak és kockák	4
2. A játék menete	4
2.1 Előkészület	4
2.2 Fordulók sorrendje	4
2.3 Erősítés elhelyezése	5
2.4 Támadások	5
2.5 Átrendezés	7
2.6 Újabb erősítések elhelyezése	7
3. Haladó változat: törzsfőnökök és varázslók	7
3.1 Képességek	7
3.2 Csata	8
3.3 Törzsfőnök vagy varázsló elvesztése	8
4. Két- és háromszemélyes változat	8
5. Egyszemélyes változat	9
6. Melléklet	10
6.1 A Vidékek területei	10
6.2 Többleterősítések száma	10
6.3 <b>BUMU</b> parancsai	11
6.4 Törzsfőnökök képességei	11
6.5 Varázslók képességei	12

**BUMU**, a **BUMERÁNG-SZÍGÉJ** főistene nagyon dühös volt. A békétlen természetű szigetlakók már megint háborúztak és a csatazaj fölébressztette délutáni szenderegéséből. *Gyorsan maga elé telepörtálta a törzsek varázslóit: Torkig vagyok veletek! Csak egy törzs maradhat a szigeten! Az, amelyik elsőnek teljesíti a parancsomat!* — mondta. Mire a varázslók magukhoz tértek, már otthon voltak, kezükben egy-egy főisteni parancssal. Ezzel kezdetét vette a szigeten az utolsó háború.

Játékunk ezt a háborút ábrázolja. A játékosok az egyes törzsek alistenei, akik törzsfőnökeik és varázslóik segítségével igyekeznek teljesíteni a főisteni parancsot. Az nyer, akinek ez először sikerül.

A játék két változatban készült: alap- és haladó-változatban. A törzsfőnökök és varázslók képességeiket a haladó-változatban gyakorolják, az alap-változatban nem vesznek részt.

## 1. A JÁTÉK TARTOZÉKAI

### 1.2 Kártyák

A játékhoz négyfajta kártya tartozik.

#### 1.1 A térkép

Térképünk a **BUMERÁNG-SZÍGÉJ**et ábrázolja, amely hat **Vidékből** áll, ezek nevei:

**Kopáros**  
**Holtláp**  
**Hegyköz**  
**Sziklás**  
**Síkság**  
**Vulkános.**

Az egyes vidékek területeit a 6.1 pont alatt soroljuk fel. A területeket fekete vonalak választják el egymástól. A Vidékeket részben hidak, részben jól látható piros vonalak határolják be. Az alap-változatban vizet **csak** hídon szabad keresztezni.

**Az ALAGÚT két szája a föld alatt összeköti a TILTOTT VIDÉKET a POKOLSZÁJAL:** azaz az egyik területről közvetlenül a másikra lehet lépni!

Ezek a következők:

- a) **Terület-kártyák:** rajtuk található középen egy terület neve, felül egy harcos (bumerángos, lándzsás vagy nyílász) képe látható, alul pedig a kérdéses terület képe. A másik oldal a **BUMERÁNG-SZÍGÉJ** kicsinyített képét ábrázolja. Ezekből 42 db van. Ide tartozik a két **joker** ezeken nem terület szerepel, hanem mindhárom harcos képe látható.
- b) **Parancs-kártyák:** rajtuk **BUMU**, a főisten parancsa található. A másik oldal **BUMU** öklét ábrázolja. Ezekből 12 db van.

- c) **Törzsfőnök-kártyák:** ezek a törzsfőnökök nevét és képességét tartalmazzák. A másik oldal egy törzsfőnököt ábrázol. 12 db van belőlük.

d) **Varázsló-kártyák:** ezek a varázslók nevét és képességeit tartalmazzák. A másik oldal egy álarcos varázslót ábrázol. 12 db van belőlük

A 6. pont alatt található a kártyák tartalmának ismertetése. Néhány üres kártyát is mellékelünk, ezek részben az elvesztett kártyák pótlására, részben új, saját tervezésű képességek beillesztésére szolgálnak.

### 1.3 Zsetonok

Az egyes törzsek vadembereinek megfelelő színű zsetonok felelnek meg, a figurák mellett levő számok (1, 2, 5 és 10) a harcok számát jelenti. A törzsek főnökét és varázslóját nagyobb méretű zseton ábrázolja. Az álarcos figura a varázsló.

Ezenkívül még mellékelünk 13 db zsetont, amelyek a Sorozatok értékét (ld. 2.6 pont) adják meg.

### 1.4 Mányagtalpak és kockák

A játékhoz mellékelünk 13 db műanyagtalpat, ezekbe a törzsfőnökök, varázslók és a Sorozat értékét megadó zsetonok helyezhetők. A három piros kockát a támadó, a három kék kockát a védő játékos használja.

## 2. A JÁTÉK MENETE

### 2.1 Előkészület

2.1.1 A játékosok kockadobás alapján eldöntik lépési sorrendjüket (balról jobbra; nagyobb lép először, egyforma értékű dobást megismételnek) és ebben a sorrendben kiválasztják törzsük színét.

2.1.2 A **parancs-kártyák** közül húzva mekapják **titkos** parancsukat. **Az nyer,**

### 2.3 Erősítés elhelyezése

Fordulója elején mindenki kap **legalább három** új vadembert, de ha kilencnél több területet tart elfoglalva, akkor **minden három többlet-területért egy többlet-vadembert.**

Példák:

elfoglalt területek száma:	7;	kapott vademberek száma:	3.
	10		3.
	12		4.
	13		4.
	14		4.
	15		5.
	22		7.

**Ezenkívül,** ha valamelyik törzs ellenőrző a következő Vidékek valamennyi területét, akkor a már leirt erősítés mellé többlet-erősítést kap:

#### Vidék

Holtláp	2	harcos
Vulkános	2	harcos
Sziklás	3	harcos
Hegyköz	5	harcos
Kopáros	5	harcos
Síkság	7	harcos

**Példa:** a sárga törzs visszaszorult a Síkságra, de annak minden területét ellenőrző. Ekkor fordulója elején: 4 (12 terület) + 7 (mert az egész Síkságot ellenőrző) = 11 új harcost kap.

A kapott új harcosok bármilyen elosztásban elhelyezhetők a saját területükre: pl. kerülhet mind egy területre; vagy kerülhet mind különböző területeire.

### 2.4 Támadások

Fordulója alatt a játékos tetszőleges számú támadást indíthat, de **nem kötelező** támadnia. Támadni csak szomszédos területre szabad. A támadó egy menetben maximum három vademberrel támadhat (kevesebb persze lehet) és támadásait addig ismétélheti, amíg a

támadott területet elfoglalja — vagy feladja hódítási igényét. A támadó területén **mindig marad egy vadember** — ez soha nem vesz részt a támadásban. Győztes támadás esetén a támadásban résztvevő vadembereknek **kötelező** az elfoglalt területre átvonulniuk. **Mindig minden terület tartozik valamelyik törzshöz,** soha nincsnek üres területek.

Egy terület **több** helyről is támadható, és egy területről **több** területre is lehet támadni. Nem kötelező egy terület összes vademberével résztvenni ugyanabban a támadásban. A támadások sorrendje tetszőleges, egy már abbahagyott támadás is folytatható később. A győztes támadás eredményeként átvonuló vademberek is továbbtámadhatnak.

A védő annyi vademberrel védekezik, ahány a támadott területen található, de egy menetben **legfeljebb hárommal.** A támadások eredményét kockadobások döntik el. A támadó és a védő annyi piros illetve kék kockával dob, ahányan a támadásban illetve a védekezésben résztvesznek. **Ezek értékeit csökkenő sorrendbe állítjuk és összehasonlítjuk: amikor a sorrendben a támadó kockadobás értéke nagyobb mint a védőé, akkor a védő veszít egy vadembert — ha a védő kockadobás értéke nagyobb vagy egyenlő a támadóéval, akkor a támadó veszít egy vadembert.** Az elvesztett vademberek levételre kerülnek (mindenki a sajátját veszi le).

#### Megjegyzések:

1. Támadhat kevesebb vadember, mint ahány védekezik.
2. Ha valamelyik oldalon (támadóén vagy a védőén) háromnál kevesebb harcos vesz részt a pillanatnyi csatában, akkor az összehasonlításra kerülő kockák számát a **kisebbség** határozza meg.

Példák:

a) A Sárréten 3 sárga vadember található, az Ártéren 1 barna. A sárgák megtámadják a barnát. Csak 2 sárga vehet részt a csatában (a harmadik őrzi a területet); a két kockadobás eredménye: 1,3; sorrendben 3,1. A védő barna dobása 5 — ez nagyobb mint a támadó legnagyobb dobása (a 3-as); — így a támadó veszített egy vadembert, az levételre kerül. A Sárréten most már csak két sárga vadember van, egyikük még folytathatja a támadást, és ha nagyobb értéket dob mint a barna vadember az Ártéren, akkor elfoglalta az Ártéret és oda át kell mennie.

b) A Sárréten most 5 sárga vadember van, míg az Ártéren 2 barna. A támadásban összesen 4 sárga vehet részt, de egy menetben csak három. Ezek kockadobásai: 1,6,1; sorrendben 6,1,1. A két védő: 5,2. Összehasonlítva:

Támadó	Védő
6, 1, 1	5, 2
└──┬──┘	└──┬──┘
└──┬──┘	└──┬──┘
└──┬──┘	└──┬──┘
└──┬──┘	└──┬──┘

A 6 nagyobb mint az 5, az 1 kisebb mint a 2 — tehát elesett egy támadó sárga és egy védő barna. Maradt a Sárréten 4 sárga (amelyből 3 újra támadhat és támad) és 1 barna az Ártéren. Az újabb támadás eredménye:

Támadó	Védő
5, 5, 2,	5,

azaz ismét elesett egy sárga (mert 5 egyenlő 5-tel!), maradt 3 sárga (amelyből 2 továbbtámad) és 1 barna védő. Az újabb dobások eredménye:

Támadó	Védő
5, 4,	1,

tehát a barna elesett, és a támadásban résztvevő két sárgának át kell mennie az Ártérré.

c) Két sárga a Sárrétről megtámad 3 barnát az Ártéren. Csak egy sárga támadhat, de mind a három barna védekezik, így a dobások:

Támadó	Védő
4,	3, 3, 2,

azaz egy védő elesett és a támadás tovább folytatható, de most már csak két védő maradt. Az újabb dobás:

Támadó	Védő
6	6, 5,

a támadó elesett, tovább a sárgák Sárrétről nem támadhatnak.

d) **Tömeges csata:** 8 sárréti sárga megtámad 4 ártéri barnát. Ez hármas csoportokban kerül lebonyolításra. A dobások: Támadó 5, 2, 1, Védő 4, 3, 2, elesett egy védő és két támadó. Folytatva:

Támadó	Védő
6, 5, 2,	6, 4, 2,

megint elesett egy védő és két támadó, így a támadók száma lecsökkent négyre, amelyből három támadhat, míg a védők száma már csak kettő. Folytatva:

Támadó	Védő
6, 5, 3,	2, 2,

azaz mindkét védő elesett, a három támadó sárgának kötelező átmennie az Ártérré, ahonnan természetesen tovább támadhatnak.

A megtámadott terület sikeres elfoglalása után **kötelező** az utolsó támadásban résztvevő és túlélt vademberek számára a megtámadott területre bevonulni — többen is átmehetnek, ha akarnak — **de csak arról a területről, ahonnan az utolsó, győztes támadás történt** (tehát az adott példában csak Sárrétről mehetnek át). A győztes vademberek tovább támadhatják a környező területeket.

Minden elfoglalt területért **azonnal** egy **terület**-kártyát kell húzni, ezek nem titkosak és mindenki előtt képes felülről felfordítva állnak.

A támadások tetszés szerint folytathatók, amíg a támadónak van felhasználható vadembere.

## 2.5 Átrendezés

Miután a támadások befejeződtek, a játékos átrendezheti erőit: tetszőlegesen mozgathatja vadembereit az általa ellenőrzött **összefüggő** (egymással határos) területeken — de mindenütt kell **legalább egy** vademberének maradnia. Nem vihet át vadembereket olyan saját-maga ellenőrzött területre, ahova nem tud saját területekből álló útvonalat találni. Így a várható ellencsapásokra fel lehet készülni és a gyenge pontokat meg lehet erősíteni.

## 2.6 Újabb erősítések elhelyezése

A játékos az elfoglalt területekért **terület**-kártyákat kap, amelyeken egy-egy bumerángos, lándzsás vagy nyilas harcos látható. Ha van **három egyforma**, vagy **három különböző harcost** ábrázoló kártyája, akkor sorozata van (a joker bármelyik harcos-figura helyett felhasználható). Ezek a sorozatok a játékos fordulója végén beválthatók újabb harcosokra (**nem kötelező a beváltás, de ötnél több kártyája senkinek sem lehet, miután fordulóját befejezte**). A beváltásra kerülő sorozat értéke változó: az elsőnek beváltott sorozat . . . . . 3 harcost a másodiknak beváltott sorozat . . . . . 4 harcost a harmadiknak beváltott sorozat . . . . . 5 harcost (így nő egyesével)

a tizenkettedikknek beváltott sorozat . . . 14 harcost a tizenharmadiknak beváltott sorozat . . . 15 harcost ér.

Ezután már **minden további sorozat mindig** 15 harcost ér. (A sorozat értéke folyamatosan, minden beváltás után **mindenki számára nő**). A sorozat(ok)ért (hiszen a forduló végére tetszőleges mennyiségű területet el lehet foglalni és így több sorozat is összejöhet) kapott harcosok bármilyen számban bármilyen saját ellenőrzési területre letehető, a beváltott sorozatot pedig képes felével feifelé fordítva a használt **terület**-kártyák közé tesszük, amelyek újrakeverve ismétlen felhasználhatók amikor a kártyacsomag elfogyott.

Ezzel a játékos fordulója befejeződött; és a soronkövetkező játékos lép, fordulóját az erősítés elhelyezésével kezdve.

## 3. HALADÓ VÁLTOZAT: TÖRZSFŐNÖKÖK ÉS VARÁZSLÓK

Az egyes törzsek főnökei és varázslói ebben a változatban tudják latbavetni tehetőségüket törzsük érdekében. A játékos általános menete az előzőben leírtéhoz hasonló, a következő kiegészítésekkel:

### 3.1 Képességek

A titkos parancsokkal együtt minden játékos húz egy **törzsfőnök**- és egy **varázsló-képesség** kártyát. Ezek megadják figuráinak nevét és **speciális** képességét: **felfednie ezeket csak akkor kell**, amikor a képességet **használni kívánja**. A kezdő kiosztásnál kapott harcosok közül kettőt lecserélünk ezekre a figurákra és elhelyezzük őket a 2.1.4 pontban leírtaknak megfelelően.

### 3.2 Csata

A támadások, védekezések a 2.4 pontban leírtaknak megfelelően történnek: a főnök és a varázsló egy-egy harcossal egyenértékű. **AZONBAN, mindenki aki törzsfőnök vagy varázsló csapata ellen harcol** (támad vagy védekezni) **menetenként automatikusan elveszti egy harcosat.** Háromnál több harcost azonban ilymódon sem veszíthetünk menetenként; tehát ha pl. a törzsfőnök területéről három harcossal győzelmesen támadja ellenfelét, azért annak vesztesége nem nő négyre. Ha VARÁZSLÓ csapata támad, akkor az ellene elszenvedett veszteség nem kerül levételre úgy mint a törzsfőnök csapata elleni, hanem a varázsló az ellenfél elvesztett harcosait az ellenfél egyéb területeire telepörtálja — azaz tetszése szerint áthelyezi azokat az ellenfél más területeire. Ha az ellenfélnek nincs más területe (azaz már csak egy területen található), akkor az ellenfél veszteségei levételre kerülnek. (Természetesen a védekező varázsló csapata ellen elszenvedett veszteség levételre kerül). **Ha a törzsfőnök és a varázsló egy csapatban van, akkor a törzsfőnök éltéig ő számít vezetőnek.**

Ezek a szabályok nem használhatók akkor, ha mindkét csapatot a törzsfőnök vagy varázsló vezeti: ekkor csak a kártyákon megadott speciális képességek használhatók.

### 3.3 Törzsfőnök vagy varázsló elvesztése

A törzsfőnök vagy varázsló nem veszíthető el saját támadás eredményeként. Mindig ezek a figurák maradnak vissza egy területet védő utolsó harcossalként (esetleg mindkettő). Az ellenfél támadásának eredményeként azonban **elveszthető**, ha már nem maradt más

harcos. Ebben az esetben a figura képesség kártyája visszakerül a megmaradt képesség-kártyák közé.

Ezután a vesztes játékos az ezt követő **harmadik forduló**ban mint erősítésének része kaphat új figurát új titkos képességgel (azaz az újratevert megfelelő képességsomagból új kártyát kell húznia a számára). Az új főnök vagy varázsló azonban még tapasztalatlan, nem mindig sikerül képességeinek gyakorlása. Minden fordulóban, amikor képességét használni szeretné, egy *kocnával dobni*ra kell; ha a dobás eredménye 1, 2, vagy 3, akkor **sikerült**, ha pedig 4, 5, vagy 6, akkor **NEM sikerült**.

A játék első körében olyan terület, ahol törzsfőnök vagy varázsló tartózkodik **NEM TÁMADHATÓ!**

## 4. KÉT- ÉS HÁROMSZEMÉLYES VÁLTOZAT

A játék természetesen játszható a 2. és 3. pontban leírtaknak megfelelően. Érdemes azonban a következő változat is. A játék célja ekkor a **BUMERÁNG-szűgét** elfoglalása; az nyer, akinek ez sikerül (tehát nem használjuk a **parancs**-kártyákat). Mindenki két-két szint választ magának; ezekkel felváltva lép (tehát egy körben csak az egyik színre, a következő körben a másik színre).

A szabályok azonosak a 2. és 3. pontéival: **kivéve azt, hogy a különböző színű saját törzsek teljesen önállóak:** az előző szabályoknak megfelelően nem szabad egymás területén keresztül átrendezni erőiket, vagy egymás területen átvonulniok. A sikeres támadások eredményeként nyert területkártyákat azonban a

saját törzsek színeitől függetlenül gyűjtjük és a 2.6 pontnak megfelelő újabb erőstések tetszőleges színből választhatók (tehát az egyik színű törzsről választható res csatái révén nyert terület-kártyák után kapott harcosok választhatók a másik színű törzsről, így azt erősítve). Többleterősítés (2.3 pont) azonban csak akkor kapható, ha **egyszínű** törzs ellenőrzi a **megfelelő** Vidék teljes területét, ha mindkét színű törzsről harcosai találhatóak a Vidék területén, akkor ilyen **többleterősítés nem jár** (akkor sem, ha nincs ellenfél a Vidék egyetlen területén sem).

Mindenkinek csak egy törzsfőnöke és egy varázslója van, ezek színét (vagy színeit) a játékos dönti el.

Ha valamelyik játékos egyik törzse kiveszik (azaz *nincs területe*), akkor passzolni kell a megfelelő színű törzs fordulója idején. Ha mindkét törzse kiveszett, akkor a játékos kiesett a játék további részéből.

## 5. EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT

Ekkor célunk a **BUMERÁNG-szűgét** elfoglalása, a törzsfőnökök és a varázslók nem játszanak, a **parancs**-kártyákat sem használjuk.

Kiválasztjuk saját törzsről színét. A megkevert terület-kártyák közül húzunk

egyét; ez lesz törzsről kiindulási terület, ide helyezzük *három* saját vadembert. Az összes többi területre helyezzünk egy-egy más színű harcost. A játék menete ezután a 2. pontban leírtakkal egyezik, a következő módosításokkal:

Fordulónk elején megkapjuk az ellenőrzött területeink számának megfelelő számú friss harcost (az első fordulóban tehát csak *háromat* — *mindig mi lépünk először*).

Nem kapunk **többleterősítést** az esetleg elfoglalt Vidékért!

Ezek elhelyezése után támadhatunk, **de a támadások befejezése után erőinket nem rendezhetjük át.** A támadások befejezése után elhelyezzük a sorozat(ok)ért kapott újabb harcosainkat. Az ellenfél ebben a játékban csupán védekezik, sohasem támad. Kockadobásait magunk végezzük. Fordulónk után az ellenfél fordulója abból áll, hogy a területen után járó összes erősítést egy területre helyezzük (*itt sincs többleterősítés az esetleges megszállt Vidékért*). Az elhelyezés területét a terület-kártyacso-magból húzott kártya jelöli ki: **az első olyan terület lesz, amely az ellenfél birtokában van.**

**MINDEN FORDULÓBAN KÖTELEZŐ LEGALÁBB EGY TERÜLETET ELFOGLALNUNK:** akkor nyerünk, ha **BUMERÁNG-szűgét** meghódítása.

## 6. MELLÉKLET

### 6.1 A Vidékek területei:

#### Holtláp

Ingovány  
Lidércláp  
Kígyómocsár  
Moszkító

#### Vulkános

Gejzirvölgy  
Tanúhegyek  
Tűzhányó  
Kókuszliget

#### Sziklás

Ködhegység  
Végzetkatlan  
Sárkanyszurdok  
Napkapu  
Kőfolyás  
Koponyatető

#### Hegyköz

Folyómellék  
Sátoros  
Bagolylyuk  
Kőrözsa  
Ördögórom  
Kutyavár  
Kék-folyó völgye

#### Síkság

Hegyláb  
Holtstyeppe  
Dűnék  
Tiltott vidék  
Vízválasztó  
Ártér  
Főnyes  
Mélyföld  
Teknős-forrás  
Teraszok  
Sárrét  
Mangrove-part

7. A sárga törzs megsértett. Tüntesd el őket a szigetről! Tévedtem, ha Te vagy a sárga törzs. Ekkor foglaj el 24, választásod szerinti területet!

8. A barna törzs megsértett. Tüntesd el őket a szigetről! Tévedtem, ha Te vagy a barna törzs. Ekkor foglaj el 24, választásod szerinti területet!

9. A piros törzs megsértett. Tüntesd el őket a szigetről! Tévedtem, ha Te vagy a piros törzs. Ekkor foglaj el 24, választásod szerinti területet!

10. A kék törzs megsértett. Tüntesd el őket a szigetről! Tévedtem, ha Te vagy a kék törzs. Ekkor foglaj el 24, választásod szerinti területet!

11. A fehér törzs megsértett. Tüntesd el őket a szigetről! Tévedtem, ha Te vagy a fehér törzs. Ekkor foglaj el 24, választásod szerinti területet!

12. A lilá törzs megsértett. Tüntesd el őket a szigetről! Tévedtem, ha Te vagy a lilá törzs. Ekkor foglaj el 24, választásod szerinti területet!

### 6.2 Többleterősítések száma:

Vidék .....  
Holtláp .....  
Vulkános .....  
Sziklás .....  
Hegyköz .....  
Kopáros .....  
Síkság .....

#### Többleterősítés

2 harcos  
2 harcos  
3 harcos  
5 harcos  
5 harcos  
7 harcos

### 6.3 BUJAJU — parancsai:

1. Foglald el a Kopárost és a Vulkánost!  
2. Foglald el a Kopárost és a Sziklást!  
3. Foglald el a Síkságot és a Sziklást!  
4. Foglald el a Sikszágot és a Holtlápot!  
5. Foglald el a Hegyközt, a Holtlápot és egy választásod szerinti harmadik vidéket!

6. Foglald el a Hegyközt, a Vulkánost és egy választásod szerinti harmadik vidéket!

7. A sárga törzs megsértett. Tüntesd el őket a szigetről! Tévedtem, ha Te vagy a sárga törzs. Ekkor foglaj el 24, választásod szerinti területet!

8. A barna törzs megsértett. Tüntesd el őket a szigetről! Tévedtem, ha Te vagy a barna törzs. Ekkor foglaj el 24, választásod szerinti területet!

9. A piros törzs megsértett. Tüntesd el őket a szigetről! Tévedtem, ha Te vagy a piros törzs. Ekkor foglaj el 24, választásod szerinti területet!

10. A kék törzs megsértett. Tüntesd el őket a szigetről! Tévedtem, ha Te vagy a kék törzs. Ekkor foglaj el 24, választásod szerinti területet!

11. A fehér törzs megsértett. Tüntesd el őket a szigetről! Tévedtem, ha Te vagy a fehér törzs. Ekkor foglaj el 24, választásod szerinti területet!

12. A lilá törzs megsértett. Tüntesd el őket a szigetről! Tévedtem, ha Te vagy a lilá törzs. Ekkor foglaj el 24, választásod szerinti területet!

### 6.4 Törzsfőnökök képességei

#### TAJAJUKU

A támadás befejezése után törzse átrendezheti erőit egy választott színű törzs által ellenőrzött területeken is, mintha az hozzátartozna a saját ellenőrzésű összefüggő területekhez.

#### ALUSA

**Fordulójában egyszer** támadást indíthat *legfeljebb öt harcossal* egy határos, ellenséges törzs által ellenőrzött területről (ha nem ott tartózkodik az ellenséges törzs főnöke vagy varázslója): sikertelen támadás esetén nem vonulhat vissza.

#### NYUJUZAJ

Ha a területet, ahol tartózkodik, támadás éri, **mindig** visszavonulhat saját ellenőrzésű, határos területre (ha van ilyen): ezt a támadás megkezdésekor kell megtennie.

#### PANJESAJ

Legfeljebb öt harcosával át tudja úszni a *Körryiek Tavát* és a *Kenú öblöt* és ezzel a csapattal támadást indíthat az ezekkel határos területek ellen: visszavonulásra nincs lehetőség.

#### GUJUU

Ha csapatával támad, akkor az ellenfél fele (lefelé kerekítendő) félelmében azonnal visszavonul környező saját ellenőrzésű területre — ha van ilyen és ha a megtámadott területen nem tartózkodott ott a törzs főnöke vagy varázslója.

#### MOJESÓ

Ha támadáskor elégedetlen a kockadobásával, akkor újradobhat, de ennek eredménye már kötelező.

#### FUTURAJ

A **játék során egy alkalommal** előre látja a jövőt: támadásakor mindkét oldal külön gyűjti a veszteségeket és döntésetől függetlenül marad az eredmény, vagy a támadás meg nem történné tekintendő.

#### TAKTUK

Éleslátása eredményeként felcserélheti (ha akarja) támadásakor kockadobását a védőével, azaz ekkor a védő kockadobásai számítanak a támadóénak és a támadó kockadobásai lesznek a védőé.

## FÜRGELAB

Törzse **támadása előtt** változtathatja helyét a saját ellenőrzésű összefüggő területeken keresztül.

## ORÓ

Törzse **támadása előtt** átcsoportosíthatja harcosait egy szomszédos területről arra a területre ahol tartózkodik.

## TOTÁL

Ha a falukat ábrázoló területeken tartózkodik (ezek: *Szélfető, Moszkító, Sátoros, Kódhegység, Artér, Tűzhányó*), akkor **támadása előtt** az épületek számával egyező számú új friss harcost tud tobozozni.

## GERJ

**Fordulóiban egyszer** rajta tud ütni az ellenfélre, az ellenfél azonnal elveszít három harcost.

## 6.5 Varázslók képességei

### NYUGJ

Baljos előjelek előidézésével **minden második fordulóban** a fordulója elején megtilthatja a támadást egy választása szerinti törzsnek.

### KOKUGS

**A játék során egy alkalommal** megnézheti egy választása szerinti törzsnek kiadott parancsot.

### BUMUKA

Kérésére a főisten a **játék során egy alkalommal** új parancsot ad a választása szerinti törzsnek: a forduló elején a választott törzsnek új titkos **parancs**-kártyát kell húznia és a régít visszaadnia.

### TELPÓ

Törzse főnökét és legfeljebb öt harcosát a **Bumeráng-sziget** bármelyik területéről a választása szerinti (akár ellenséges területre tudja telepíteni) **egyszer a forduló során**.

## HAMI

Kérésére **egy alkalommal a játék során** egy éhes démon elfogyasztja a választott törzs főnökét.

## GSAMI

Kérésére **egy alkalommal a játék során** egy éhes démon elfogyasztja a választott törzs varázslóját.

## KONFUZ

**A játék során egy alkalommal** a saját fordulóiban **egy** támadást végezhet bárki ellen **egy választott területen** levő törzs harcosaival. (A területen nem tartózkodhat sem a törzs varázslója, sem a főnöke). Ha a támadás sikeres, a teljes csapat (egy harcos kivételével) átvonul az elfoglalt területre, de a törzs nem kap terület-kártát a hódításért.

## TELHUS

Törzse erősítéseként **minden fordulóban** járandóságának telével (lefelé kerekítve) többet kap.

## UKAR KAR

Átka eredményeként a választása szerinti törzs **minden fordulóban** erősítésként csak járandóságának felét (felfelé kerekítve) kapja.

## BLOK

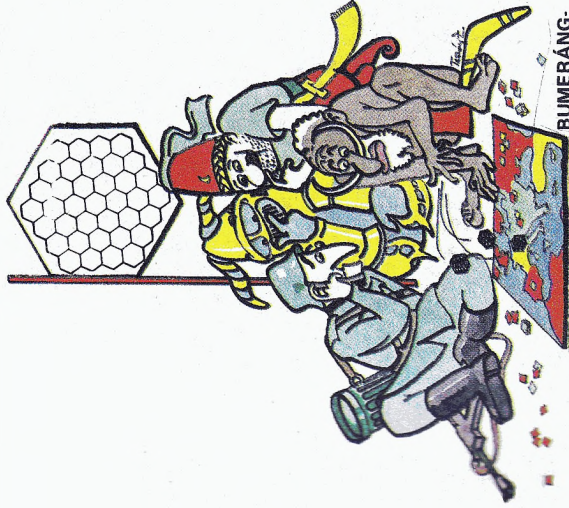
**Minden második fordulóban** megakadályozhat egy választott törzs főnökét vagy varázslóját képessége gyakorlásában: a választott törzs fordulója elején kell bejelenteni.

## PAGIF

**Minden második fordulóban** megtilthatja egy választott törzs megtámadását: a forduló elején kell bejelenteni.

## FUTRUSZ

**Minden második fordulóban** megtilthatja törzse megtámadását: a forduló elején kell bejelenteni.



## BUMERÁNG-SZIGET (Kannibália)

10 éven felülieknek 1–6 játékos számára A játék időtartama: 2–6 óra

## BOLYGÓ-ROMBOLÓ

12 éven felülieknek 1 vagy 2 játékos számára A játék időtartama: kb. 1 óra

Sikerül-e a gonosz Galaktikus Birodalom bolygókat is megsemmisíteni képes harci gépe ellen megvédeni a felkelők Fergereges harciójáték más időben és más galaktika-során.

A Bumeráng-sziget vadembereinek utolsó leszá- és észak-afrikai hadjárat, moirásián illetve mint rövidbb törzsfőnökök és emberlelti képességű vadászok segítik végő győzelemre törzseiket. A játék nem nélkülözi a hű- győzelmét Overlord győzelmét Berlin elfoglalására és a partraszá- ziadós táblán történik, az utolsó pillanatig lélegzet-elállítón izgalmas játék során.

Játékunk a háború stratégiai szimulációja, melyben jelentős szerepet kapnak a gazdasági döntések mellett a taktikai megfontolások is. Le- és észak-afrikai hadjárat, illetve mint rövidbb játékok a háború egyes jelentős eseményei (a Sárlovágás hadművelet, a Barbarossa-terv Moszkva elfoglalására, a Bagratyon és Overlord hadművelet Berlin elfoglalására és a partraszá- lás). A játék előzetes történelmi ismereteket NEM igényel.

## VÉGVÁRI VIADALOK 1543–1593

10 éven felülieknek 2–5 játékos számára A játék időtartama: 1–3 óra

A játék a török–magyar háborúk világába vezet bennünket, érdekesítő módon ábrázolva az 1593-ban kezdődő összecsapásokat. A játékosoknak módjukban áll a végső győzelem kicsikarása: Bécs elfoglalásával vagy Buda visszafoglalásával. Az 1543., 1552. és 1566-os hadjáratok is lejátszhatók.

## TÖRTÉNELMI STRATÉGIAI TÁRSASJÁTEKOK

### ÚJSTÍLUSÚ TABLAS JÁTEKOK A CSALAD SZAMÁRA

Játékaink a nemabsztrakt játékok kategóriájába tartoznak. Ez azt jelenti, hogy a játék során közvetlen részeseivé válhatnak sorosdöntő eseményeknek, izgalmas csatáknak és csodás tetteknek. Játékaink megkívánják a jó stratégiai, taktikai érzéket, fejlesz- tik a logikus gondolkodást és nagy intellektuális élvezetet nyújtanak mind a gyermekek mind a felnőttek számára.

### HARC EUROPAÉRT 1939–45

13 éven felülieknek 2–5 játékos számára A játék időtartama: 1–6 óra

Gyártja: **ÁSZ BUDAPEST** Kiszövetkezett, Műanyag és Játék Szakcsoport 1112, Brassó út 14.

