

Robinson Crusoe

KALANDOK AZ ELÁTKOZOTT SZIGETEN

Taj! Az ördögbe!

Már harmadik alkalommal esett meg, hogy William az újját találta el a kalapáccsal. Kinek a ragyogó ötlete volt, hogy neki kell megjavítania a vihar tépázta kerítést?! Tipikus, a kemény munkát a szakácsra hagyják, miközben Jane valahol odakint „felfedezget”, természetesen Mark, az ács társaságában. Tovább rontott a helyzeten, hogy a reggeli halászat sem volt eredményes. Az egyetlen remény Rose maradt, hátha több szerencsével jár a vadászaton. Máskülönben üres gyomorral térhetnek nyugovóra mindannyian. Ismét.

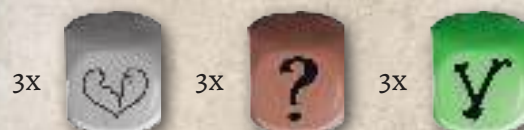
William egyre inkább elcsüggedt. A máglyának összehordott farakás még közel sem volt elég nagy ahhoz, hogy egy hajó észrevegye majd a jelzőtüzet a távolból, és minden nappal egyre hidegebb lett. A megtalált takarók nélkül valószínűleg már rég halálra fagytak volna. Ilyen körülmények között ki lenne képes még őszintén remélni, hogy egyszer megmenekülnek erről az elátkozott szigetről...?

JÁTÉKELEMEK.....	2
ELŐKÉSZÜLETEK.....	4
KÜLDETÉSTÁBLÁK.....	6
KARAKTERTÁBLÁK.....	7
ÁTTEKINTÉS.....	8
JÁTÉKMENET.....	8
Eseményfázis.....	8
Morálfázis.....	9
Termelésfázis.....	10
Hogyan használjuk a korongokat?.....	11
Akciókorongok lehelyezésének követelményei.....	11
Különleges követelmények – következményjelzők.....	12
Akciókorongok lehelyezése.....	14
További semleges akciókorongok.....	14
Akciók végrehajtása.....	14
Akciófázis.....	15
Fenyegetés.....	15
Vadászat.....	15
Harc.....	16
Építés.....	16
Gyűjtögetés.....	18
Felderítés.....	19
Felfedezésjelzők.....	20
Éjszakafázis a táboron kívül.....	20
Rejtélykártyák.....	20
Felfedezésjelzők.....	21

Táborrendezés.....	21
Pihenés.....	21
Az akciófázis vége.....	21
Időjárásfázis.....	22
Éjszakafázis.....	23
Új tábor kialakítása.....	23
A játék vége.....	23
TOVÁBBI SZABÁLYOK.....	24
Nem teljesíthető követelmények.....	24
Az egy jelző és jelölő szabály.....	24
Elérhető és jövőbeli erőforrások.....	24
Kezdő felszerelés, tárgyak és kincsek használata.....	24
Kártyák eldobása, felfedezésjelzők stb.....	25
Aranyszabály.....	25
Lényeges fogalmak.....	25
Kétszemélyes és szóló játékmód.....	26
További szereplők (Péntek és a Kutya).....	27
Játékvariánsok.....	27
FÜGGELÉK.....	28
Küldetések.....	28
A karakterek különleges képességei.....	33
Kártyák különleges hatásai.....	34
További fejlesztések.....	37
Felfedezésjelzők.....	37
A játék áttekintése.....	38
Ikonok és szimbólumok.....	40

JÁTÉKELEMEK

9 akciókocka



3 időjárásckocka



30 matrica

Fa erőforrás-jelölők



5 sérülés-jelölő



15 fekete jelölő



15 fehér jelölő



5 kék jelölő



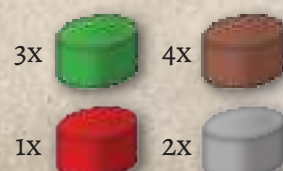
1 körjelölő



8 játékos-akciókorong



10 semleges akciókorong



11 szigetlapka



3 kalandjelző



3 időjárásjelző



20 elszántság-jelző



22 felfedezésjelző



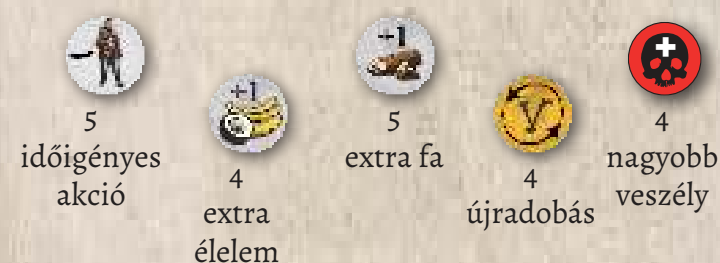
12 különleges sérülésjelző



6 számjelző



22 további jelző



1 kezdőjátékos-jelző



1 tábor/menedék jelzője



1 kosárjelző



1 zsákjelző



1 útrövidítés-jelző



73 eseménykártya



eleje

hátulja

52 rejtélykártya



13 csapda
eleje

26 kincs
eleje

13 szörny
eleje

hátulja

3 hajóroncskártya



eleje

hátulja

90 kalandkártya

30 építés

30 gyűjtögetés

30 felderítés



eleje/hátulja



eleje/hátulja



eleje/hátulja

Péntek

kártya és
akciókorong (fehér)



Kutya

kártya és
akciókorong (lila)



30 fejlesztéskártya



Fejlesztésoldal

tárgyoldal

1 „táborrendezés” kártya



4 személyes játékhoz

8 kezdőfelszerelés- kártya



eleje

hátulja

16 vadállatkártya



eleje

hátulja



1 játéktábla

4 küldetéstábla (kétoldalú)



4 karaktertábla (férfi és női oldallal)



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
- 2 Válasszátok ki, melyik küldetéssel szeretnétek játszani. Az első játékhoz a bevezető, Számkivetettek küldetést ajánljuk. Tegyétek a kiválasztott küldetés tábláját a játéktábla mellé, és a körjelölőt rakjátok a körjelző sáv első mezőjére. A küldetéstáblákkal kapcsolatos további információkat a 6. oldalon találjátok.

Az alábbiakban ismertetett előkészületek 3 és 4 személyes játékra vonatkoznak. Az 1 és 2 személyes játék során szükséges változtatásokról a 26. oldalon olvashattok.

- 3 Minden játékos húz véletlenszerűen egy karaktertáblát, és lerakja maga elé. Dönthettek úgy is, hogy kiválasztjátok, melyik karakterrel szeretnétek játszani. A nem használt táblák visszakerülnek a dobozba. A karaktertáblákról részletes leírást a 7. oldalon találtok.

Ezt követően minden játékos kap:

- a) 2 akciókorongot ugyanabban a színben (kék, sárga, fekete és narancssárga)
- b) 1 sérülésjelölőt, amit a sérülésjelző sávjának négyzetes kezdőmezőjére helyez a sáv bal oldalán.
- c) A karaktertáblája jobb oldalán feltüntetett fejlesztéskártyát, amit fejlesztésoldalával felfelé a karaktertáblájától közvetlenül jobbra helyez el.

- 4 Fogjátok a megmaradt fejlesztéskártyákat (a nem használt karakterek kártyáit is beleértve).
 - a) Válogassátok ki a kilenc alap fejlesztéskártyát (a 2 nyílról és a megnevezésük mögötti világosabb háttérrel ismerhetők fel), és rakjátok őket tetszőleges sorrendben, fejlesztésoldalukkal felfelé, a játéktáblán a fejlesztéskártyáknak kijelölt helyre.
 - b) A megmaradt fejlesztéskártyákat keverjétek meg, majd helyezzétek az így létrehozott fejlesztéspaklit a tábla mellé (fejlesztésoldalával felfelé).
 - c) Húzzátok fel a fejlesztéspakli 5 felső lapját, és tegyétek őket fejlesztésoldalukkal felfelé az alap fejlesztéskártyák mellé a játéktáblán.
 - d) Végül rakjátok egy fekete jelölőt az Ásóra (alap fejlesztés), letakarva annak tereptípusát (tengerpart). **Megjegyzés:** Hagyjátok ki ezt a lépést, ha az általatok választott küldetés nem a tengerparton kezdődik (4. küldetés).

- 5 Helyezzétek egy fehér jelölőt a morálsáv 0 mezőjére a játéktáblán.
- 6 Helyezzétek egy fekete jelölőt a fegyvereitek szintjét jelző sáv legfelső (0 szint) mezőjére. A menedék mezőjére, illetve a tető és a kerítés szintjét jelző sávra majd a játék során kerülnek fekete jelölők.
- 7 Válogassátok szét a kalandkártyákat hátoldaluk alapján. Az így kapott 3 paklit külön-külön keverjétek meg, majd rakjátok őket a hozzájuk tartozó akciókockákkal együtt, képpel lefelé a játéktáblán kijelölt helyekre (a képen látható módon).



ELŐKÉSZÜLETEK



- 8 Keverjétek meg a vadállatkártyákat, és az így létrehozott vadállatpaklit helyezzétek képpel lefelé a játéktábla mellé.
 - Megjegyzés:** A táblára a vadászatpakli kerül, amit a játék során fogtok megalkotni.
 - 9 Keverjétek meg a rejtélykártyákat, majd helyezzétek a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé.
 - 10 Fogjátok a 11 szigetlapkát.
 - a) Keressétek meg a 8-as számú lapkát, és tegyétek képpel felfelé a középső sor bal oldali legszélső helyére a táblán.
 - b) Helyezzétek a táborjelzőt a táboroldalával felfelé a lapkára. 
 - c) Keverjétek meg a megmaradt szigetlapkákat, képpel lefelé fordítva tornyozzatok fel őket, majd helyezzétek a játéktábla mellé.
 - 11 A 8 kezdőfelszerelés-kártyából válasszatok kettőt véletlenszerűen, majd tegyétek a játéktábla mellé. Ezek minden játékos számára elérhetők, de mindegyiket csak 2 alkalommal lehet felhasználni. Tegyetek 2 fehér jelölt mindkét kártyára (egyet minden használathoz). A megmaradt kezdőfelszerelés-kártyákat rakjátok félre.
 - 12 Keverjétek meg a felfedezésjelzőket, és képpel lefelé tornyozzatok fel őket a játéktábla mellett.
 - 13 Az összes erőforrást, akció- és időjárás-kockákat, a kiegészítő akciókorongokat, valamint minden további jelzőt és jelölt helyezzetek a játéktábla mellé.
 - 14 Az *Élelmiszeres ládák* hajóroncskártyát tegyétek a fenyegetésmező jobb oldalára a táblán.
 - 15 Fogjátok az eseménykártyákat.
 - a) Válogassátok őket szét két külön pakliba a rajtuk található szimbólumok alapján. A könyv szimbólummal (🌀) ellátott kártyák kerülnek az egyik, míg a három eltérő színű kalandszimbólummal (🔍/🔍/🔍) jelölt kártyák a másik pakliba.
 - b) Külön-külön keverjétek meg az így létrehozott paklikat. A kiválasztott küldetés köreinek számát osszátok el kettővel (ha szükséges, kerekítsetek felfelé), majd mindkét pakliból húzzatok fel ennyi lapot. Például: Az 1. küldetés 12 körből áll, tehát a pakliból 6-6 kártyát kell felhúzni.
 - c) A felhúzott kártyákat keverjétek össze anélkül, hogy megnéznétek őket. Az így létrehozott eseménypaklit tegyétek a játéktáblán a kijelölt helyre. A többi eseménykártya visszakerül a dobozba.
 - 16 Négy játékos esetén takarjátok le a táblán lévő „Táborrendezés” mezőt a „Táborrendezés” kártyával.
 - 17 A legfiatalabb játékos megkapja a kezdőjátékos-jelzőt, ő kezdi a játékot.

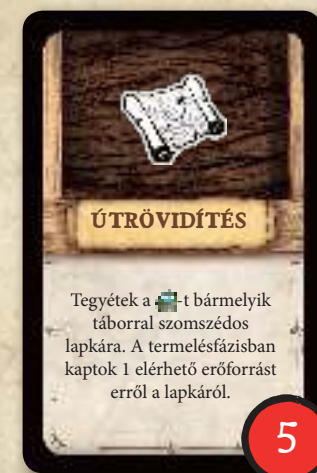
KÜLDETÉSTÁBLÁK

Minden küldetés felépítése hasonló, de mind rendelkezik egyedi szabályokkal. Érdekes az elsővel kezdeni a játékot, majd sorrendben haladva megismerkedni a többivel, mivel a küldetések fokozatosan nehezednek.

- A** A küldetés neve
- B** A küldetés leírása
- C** A küldetés célja
- D** Körjelző sáv
- E** Időjárási körülmények (megmutatja, hogy az adott körökben mely időjáráskockákat használjunk)
- F** További szabályok a küldetés előkészületeihez
- G** A küldetés különleges szabályai
- H** A totemsziimbólumok leírása. Ha egy szigetlapkán ilyen szimbólum tűnik fel, a működésének leírását itt találjátok. Ez lehet egyrészt azonnali hatás, vagy számjelző kerülhet fel, mely később speciális akciók végrehajtását teszi lehetővé a szigetlapkán (pl.: egy különleges helyszín felderítése).
- I** Különleges felfedezésjelzők, amelyek funkciója küldetésenként eltér.
- J** A könyv szimbólumok magyarázata az adott küldetéshez. Ha olyan eseménykártyát húztok, melyen könyv szimbólum van feltüntetve, akkor ez a hatás érvényesül.
- K** Két különleges fejlesztés, melyek csak az adott küldetés során elérhetők (a táblára van nyomtatva, kártyán nem található).
- L** Egyes küldetéseknek további elemeik is vannak (mint Jenny sérülésjelző sávja a küldetéstáblán).



KARAKTERTÁBLÁK



1 A KARAKTER

A karakter egy személy, akit a karaktertábla és két akciókorong jelképez. Amikor a játék karaktert említ, mindig egy ilyen személyre utal.

Minden karaktertáblának van női és férfi oldala, így minden játékos dönthet a játék kezdetén a karakterének neméről. Ennek nincs hatása a játékmenetre.

2 KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Minden karakter rendelkezik 4 különleges képességgel, amiket bármikor felhasználhat. A játékosnak meghatározott számú elszántságjelzőt kell elköltenie a képességek használatához. Minden képesség csak körönként egyszer alkalmazható, ennek jelzésére tegyetek fel egy fekete jelölőt az éppen használt képességre. Ez a jelölő az éjszakafázis végén lekerül a karaktertábláról. Valamennyi különleges képesség megtalálható a függelékben (33–34. oldal).

3 SÉRÜLÉS

Minden karakternek van saját sérülésjelző sávja. Amikor a karakter sérülést szenved el, a sérülésjelölőt (👤) egy mezővel jobbra mozgatjuk (a morálnyilakat átugorva). Amikor a jelölő áthalad egy morálnyílon, az egész csapat morálja csökken: a karakter szenved a fájdalomtól, ami mindenki hangulatára rányomja a bélyegét. Ilyen esetben a moráljelölőt egy mezővel balra mozgatjuk, ha ez lehetséges.

Ha a sérülésjelölő eléri az utolsó mezőt (👤), a karakter azonnal meghal, és mindenki elveszíti a játékot.

A karakterek felgyógyulhatnak a sérülésekből: minden 👤 után a sérülésjelölő egy mezővel balra mozog. Ha az ebben az irányban ugrik át egy morált jelképező nyílon, az a csapat morálját nem növeli.

A karakterek csak éjszaka gyógyulhatnak tárgyak, bizonyos kincsek hatásai vagy felfedezésjelzők révén. **Kivételek:** a pihenés akció, valamint kártyák/hatások „azonnal” kulcsszóval. Különleges sérülések (lásd 4. pont) nem gyógyulnak normál módon.

4 RAJZ ÉS KÜLÖNLEGES SÉRÜLÉSEK

Minden karaktertáblán található egy rajz a karakterről, amin az alábbi testrészek vannak megjelölve: fej, kar, has/törzs és láb. Ezek a testrészek a játék során különleges sérüléseket szenvedhetnek, amelyek feltüntetésére a hozzájuk tartozó különleges sebesülésjelölőket használjuk. Egy mezőre több jelölő is kerülhet.

A különleges sérülések egyetlen hatása, hogy ezek a jelölők felkerülnek a karaktertáblára. A játékos nem szenved el normál sérülést ebben az esetben. A jelölők a karakter rajzán maradnak egészen addig, amíg egy kártya hatása révén le nem kerülnek onnan.

5 EGYÉNI FEJLESZTÉS

Minden karakternek van egy egyéni fejlesztése, amit kizárólag ő tud megvalósítani (követve az általános szabályokat, lásd 18. oldal), de más karakterek segíthetnek ebben. Ha ez a fejlesztés elkészül, a karakter azonnal kap 2 elszántságjelzőt. A kártya tárgyoldalával felfelé felkerül a táblára, és innentől normál tárgyként kezelendő. Amennyiben valamilyen hatás révén meg kellene fordítani, a kártya visszakerül a karaktertábla mellé; ha újra megépül, a karakter ismét kap 2 elszántságjelzőt.



ÁTTEKINTÉS

Össze kell dolgoznotok, hogy teljesítsétek a küldetés célját a meghatározott számú kör alatt. Ehhez gyakran speciális tárgyak megépítése vagy különleges helyszínek felderítése szükséges (lásd a küldetéstáblákon és a függelék 28–32. oldalain). Együtt kell működnötök, hogy leküzdjétek az akadályokat; csak csapatként szerezhettek meg a győzelmet. Ha nem sikerül a megadott időn belül teljesíteni a küldetés célját vagy valamelyik karakter meghal, a játékosok veszítenek.

A játék körei 6 fázisból állnak



1. ESEMÉNYFÁZIS

Felhúzzunk egy eseménykártyát, és annak hatását végrehajtjuk. A kártya a fenyegetésmező jobb oldalára kerül más kártyák mozgatásával, ami fenyegetéshatást válthat ki. Előfordulhat, hogy több kártyát kell húznunk és végrehajtanunk.



2. MORÁLFÁZIS

A moráljelölő aktuális pozíciójától függően a kezdőjátékos 1–2 elszántságjelzőt kap (ha magas a csapat morálja) vagy 1–3 elszántságjelzőt veszít (ha a morál alacsony).



3. TERMELÉSFÁZIS

Erőforrásokat kapunk aszerint, hogy melyik szigetlapján van a táborunk. Ezek az erőforrások azonnal elérhetővé válnak.



4. AKCIÓFÁZIS

Ez a fázis – mely a játék alapját képezi – 2 részből áll. Először a karakterek megbeszélik, hogy a körben milyen akciókat szeretnének végrehajtani, majd lehelyezik akciókorongjaikat a játéktábla megfelelő helyeire. Miután mindenki letette a korongjait, az akciókat meghatározott sorrendben végrehajtjuk.



5. IDŐJÁRÁSFÁZIS

Az időjárásckók és/vagy időjárásjelzők alapján a csapatnak szembe kell néznie a szigeten uralkodó időjárási körülményekkel és esetleg éhes vadállatokkal.



6. ÉJSZAKAFÁZIS

A csapat új tábort verhet, és minden karakternek ennie kell. Ezután a karakterek végre pihenhetnek egy kicsit (remélhetőleg menedék alatt).

Az itt feltüntetett fázisok szimbólumai megegyeznek a játéktáblán lévőkkel. Például az eseménypakli az egyező szimbólum alatt található a tábla bal felső sarkában. A következő oldalakon megtaláljátok a fázisok részletes leírását.

JÁTÉKMENET

I. ESEMÉNYFÁZIS



Ezt a fázist kihagyjuk az első kör során.

A második körtől kezdve a kezdőjátékos felhúzza az eseménypakli felső kártyáját. A játék kezdetén kizárólag eseménykártyák találhatók az eseménypakliban, de ezek mellé a játék során kaland- és rejtélykártyák is kerülhetnek.

Ha kaland- vagy rejtélykártyát húztok az eseménypakliból, nézzétek meg a lap alsó részét, olvassátok fel hangosan a kártya nevét és a dőlt betűvel írt történetet, majd hajtsátok végre az esemény hatását. Ezután dobjátok el a kártyát, és húzzatok új lapot az eseménypakliból (ahogy a kaland- vagy rejtélykártyán is szerepel). Lehetséges, hogy több kaland- vagy rejtélykártyát is felhúztok, míg végre egy eseménykártya jön fel a pakliból.

Ha eseménykártyát húztok, kövessétek az alábbi lépéseket:

1. Olvassátok fel a kártya nevét és a dőlt betűs szöveget.
2. Ha kaland ikont (🔍/🔍/🔍) láttok a kártya felső részén, helyezétek az ikonnal megegyező színű kalandjelzőt az azonos színű paklira (barna: építés; szürke: gyűjtögetés; zöld: felderítés), hacsak nincs már rajta jelző. Ha a kártyán 🎲 szerepel, a küldetéstáblán feltüntetett hatás érvényesül (lásd a küldetéstáblán vagy a függelék 28–32. oldalán).
3. Hajtsátok végre a kártya eseményének hatását.
4. Helyezzétek a kártyát a fenyegetésmező jobb oldalára a táblán. Ha már van kártya ezen a helyen, akkor az balra csúszik. Ha a bal oldali mezőn is van már lap, akkor az leesik a tábláról. A más kártyák által nem mozgatott lapok a helyükön maradnak.
5. Ha egy kártya „leesik” a játéktábláról, annak fenyegetéshatását (a kártya legalján) azonnal végrehajtjuk, majd a kártyát eldobjuk.



JÁTÉKMENET

Példa:

Felhúztok egy kalandkártyát, és végrehajtatok a *Vihar* esemény hatását. Ezután eldobjátok a lapot, és új kártyát húztok, mely ismét egy kalandkártya, ezúttal a *Reccsenés* eseménnyel. Ennek a hatását is végrehajtatok, majd eldobjátok a lapot. A következő lap egy eseménykártya: *Szokatlanul hideg éjszaka*.

A könyvszimbólum által kiváltott hatás érvényesül (a küldetéstáblán leírt módon), majd az esemény hatása létrejön. Végül a kártyát a fenyegetésmező jobb oldalára helyezitek, mely révén az ott lévő lap balra csúszik, a bal oldalon található lap pedig leesik a tábláról, kiváltva ezzel a fenyegetéshatását.



A legtöbb esemény hatása a játékosokat további problémákkal és kihívásokkal terheli (pl.: különböző jelzők felhelyezésével). Csökkenthetik a morált vagy a tető, kerítés, illetve a fegyverek szintjét.

A veszteségek azonnal érvényesülnek. **Ha nem tudjátok teljesíteni a követelményeket** (vagy tovább csökkenteni a tető/kerítés/fegyverek szintjét), **minden karakter elszenved egy sérülést** (lásd a nem teljesíthető követelményeknél a 24. oldalon). Az egyetlen kivétel a morálsáv; ha a morál a legalacsonyabb szinten áll, az nem csökken tovább, és a karakterek sem szenvednek el sérülést ennek következtében.

Eseménykártya harcot is előírhat. Ezt a vadászatnál leírtaknak megfelelően hajtjuk végre (lásd 15. oldal). **Ugyanakkor a kezdőjátékosnak kell harcolnia, és ő szenved el egyedül annak valamennyi következményét.**

Ha sikerül erőforrásra szert tenni ebben a fázisban (pl.: harc vagy kincsek által), azok az elérhető erőforrások mezőre kerülnek; innentől bármikor felhasználhatók. Egyéb pozitív hatások is azonnal érvényesülnek.



II. MORÁLFÁZIS



A kezdőjátékos ellenőrzi a csapat morálját.



- 1 Ha a jelölő balra található a középső mezőtől, akkor a morál alacsony, és a kezdőjátékosnak el kell dobnia 1–3 elszántságjelzőt (a morál szintjének megfelelően).
- 2 Ha a jelölő jobbra van a középső mezőtől, akkor jó a morál, és a kezdőjátékos 1–2 elszántságjelzőt kap (a morál szintjének megfelelően).
- 3 Ha a jelölő a legszélső pozícióban van a jobb oldalon, a kezdőjátékos dönthet, hogy vagy gyógyul egyet, vagy kap 2 elszántságjelzőt.
- 4 Ha a jelölő középen van, akkor a kezdőjátékos nem kap és nem is veszít jelzőket.

A játék során a jelölő nem mozoghat a legszélső pozíciónál tovább sem jobbra, sem balra. Ha valami ezt a hatást váltaná ki, ne mozgassátok a jelölőt.

Ha egy játékosnak több elszántságjelzőt kell eldobnia, mint amennyivel rendelkezik, akkor el kell dobnia mindet, majd 1 sérülést szenved minden olyan elszántságjelző után, ami még hiányzott a dobáshoz. A játékos nem dönthet úgy, hogy inkább sérül a jelzők eldobása helyett.

Példa:

A morál a legalacsonyabb szinten áll. El kell dobnod 3 elszántságjelzőt, de csak 1 van nálad. Azt el kell dobnod, majd 2 sérülést elszenvedsz.

Az elszántságjelzőket csak az a játékos használhatja fel, aki megszerezte őket; nem cserélhetnek gazdát a játékosok között. A megszerzésüket követően bármikor felhasználhatók.

JÁTÉKMENET

III. TERMELÉSFÁZIS



Ebben a fázisban 1 erőforrást kaptok a táborotok szigetlapkáján feltüntetett valamennyi lelőhely után. Minden élelemlelőhely / egy ételmet termel, és minden falelőhely egy fát termel. A termelt erőforrások mennyisége különböző jelzők és jelölők (lásd a 13. oldalon) vagy eseménykártyák hatására változhat. A megszerzett erőforrások az elérhető erőforrások mezőjére kerülnek, és felhasználhatók az adott körben.



Példa:

A táborotok szigetlapkáján és található. Kaptok 1 fát és 1 ételmet, amiket az elérhető erőforrások mezőjére pakoltok.

Az elérhető erőforrásokat, kezdő felszereléseket, tárgyakat és különleges kártyahatásokat (ha azok nincsenek a jövőbeli erőforrások mezőjén) bármelyik karakter felhasználhatja.



IV. AKCIÓFÁZIS



Az akciófázis központi része a játéknak; két részből, akciók tervezéséből és végrehajtásukból áll. A tervezési szakaszban csapatként kell eldöntenetek, hogyan használjátok fel az akciókorongjaitokat. Minden karakternek két akciókorongja van, vagyis minden karakter legfeljebb 2 akciót hajthat végre. Bizonyos hatások csökkenthetik a korongok számát, de legalább 1 akciókorong minden esetben elérhető marad. Le kell helyeznetek a karaktereitekhez tartozó valamennyi akciókorongot, de a semleges korongokat (ide tartozik Péntek és a Kutya is – lásd 27. oldal) nem szükséges hozzárendelni akcióhoz.

Megjegyzés: Bizonyos akciók végrehajtásához egynél több akciókorongra van szükség. Ezeknek a korongoknak nem szükséges egyazon játékoshoz tartozniuk.

Az akciók végrehajtása csak azután történik meg, ha az összes elérhető akciókorong lent van a táblán. Akciót csak abban az esetben hajtunk végre, ha 1 vagy több korong hozzá lett rendelve. Miután megterveztétek, az akciót kötelező végrehajtani.

AZ AKCIÓK RÖVID ÖSSZEFOGLALÁSA



1. Fenygetés: Ezen akció során lehet megszerezni az eseménykártya alsó részén feltüntetett jutalmat (általában elszántságjelzőket vagy erőforrásokat). Az akció végrehajtása továbbá megelőzi, hogy az adott kártya fenyegetéshatása érvényesülni tudjon.



2. Vadászat: Ezzel az akcióval a játékosoknak lehetőségük nyílik, hogy vadállatokkal küzdjenek meg, és ezáltal ételmet és/vagy prémet szerezzenek. Ha a fegyverek szintje nem elég magas, a végrehajtó karakter sérüléseket szenved el.



3. Építés: Sokféle dolgot lehet felépíteni a játék során, köztük menedéket, tetőt, kerítést vagy fegyvert. Ez az akció teszi azt is lehetővé, hogy a fejlesztéseket megvalósítsuk, és így hasznos tárgyakra tegyünk szert.



4. Gyűjtögetés: Ezzel az akcióval erőforrásokat gyűjthetünk azon szigetlapkák fa- és élelemlelőhelyeiről, amelyek távol esnek a táborunktól.



5. Felderítés: Ezzel az akcióval új szigetlapkákat helyezhetünk le a sziget eddig ismeretlen területeire.



6. Táborrendezés: Ha egy karakter végrehajtja ezt az akciót, kap 2 elszántságjelzőt, és a csapat morálja nő eggyel. Négyesemélyes játék során a karakter egyet választ a két opció közül (2 elszántságjelző vagy +1 morál).



7. Pihenés: Valahányszor egy játékos ezt az akciót választja, egyet gyógyul.

JÁTÉKMENET

Ha nincs más meghatározás, minden akciót egy vagy több karakter többször is végrehajthat a kör során.

A fenyegetés akcióhoz a kártyán feltüntetett számú, 1 vagy 2 akciókorong szükséges.

A vadászathoz 2 akciókorong szükséges, és csak abban az esetben választható, ha legalább egy vadállat található a vadászatpakliban.

Építés, gyűjtögetés vagy felderítés akciónál automatikus a siker, ha 2 akciókorongot rendeltetek hozzájuk. 1 korong esetén a megfelelő színű akciókockákkal kell dobnotok annak meghatározásához, hogy mi történik (lásd 16. oldal). A tábortól több mint egy távolságra lévő szigetlapkákra helyezhető korongokról a 19. oldalon találtok további információkat.

A táborrendezéshez és pihenéshez 1 akciókorongra van szükség. Ezt egy vagy több karakter akár többször is végrehajthatja az adott körben.

HOGYAN HASZNÁLJUK A KORONGOKAT?

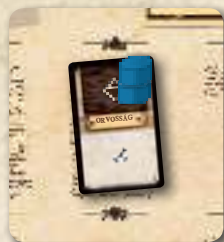
Annak jelölésére, hogy mely akciókat választjátok ebben a fázisban, az akciókorongokat le kell helyezni a játéktábla megfelelő helyeire az alábbi módon:



- Fenyegetés akcióhoz tegyék a korongo(ka)t az eseménykártyá(k)ra.



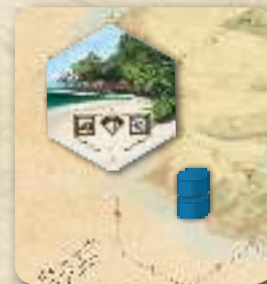
- Vadászat akcióhoz tegyék a korongokat a vadászat akció mezőjére
- Építés akcióhoz – attól függően, hogy mit szeretnétek építeni – tegyék a korongo(ka)t a menedék, a tető, a kerítés vagy a fegyverek sávjára, vagy a fejlesztéskártyára.



- Gyűjtögetés akcióhoz tegyék a korongo(ka)t arra a szigetlapkára, amelyről erőforrásokat szeretnétek gyűjteni.



- Felderítés akcióhoz tegyék a korongo(ka)t arra a még ismeretlen területre a szigeten, amelyet szeretnétek felderíteni.



- Táborrendezés akcióhoz tegyék a korongo(ka)t a táborrendezés akció mezőjére



- Pihenés akcióhoz tegyék a korongo(ka)t a pihenés akció mezőjére.



AKCIÓKORONGOK LEHELVEZÉSÉNEK KÖVETELMÉNYEI

Néhány akciónál további követelményei vannak az akciókorongok lehelyezésének. Ezek közvetlenül az akciónál vannak feltüntetve: fenyegetés akciónál az eseménykártyán, építés akciónál a fejlesztéskártya felső részén vagy a költségtáblázatban (ha menedéket, tetőt, kerítést vagy fegyvereket építetek). Például követelmény lehet bizonyos erőforrások eldobása vagy a fegyvereknek el kell érniük egy meghatározott szintet.

Gyakran egyes tárgyak szükségesek vagy bizonyos felfedezett tereptípus a feltétele fenyegetés vagy építés akció végrehajtásának. Ezeknek az előfeltételeknek teljesülniük kell már a tervezési szakaszban, vagyis amikor lehelyezitek az akciókorongokat. Minden szükséges erőforrásnak az elérhető

JÁTÉKMENET

erőforrások között kell lennie, és ezeket hozzá is kell rendelni az adott akcióhoz; a szükséges fejlesztéseknek már kész kell lenniük (tárgyoldalukkal felfelé) és az előírt fegyverszintnek is teljesülnie kell. Nem használhattok fel jövőbeli erőforrásokat akciók tervezésére vagy végrehajtására. Ha a követelmények nem teljesíthetők a tervezés szakaszában, akkor az adott akció nem tervezhető (nem helyezhető le akciókorong ide ebben a körben).

Példa:

Háromszemélyes játékban 3 fára vagy 2 prémre van szükségetek menedék építéséhez. Így ha ezt az akciót tervezitek, már eleve rendelkeznetek kell ezzel a 3 fával (vagy 2 prémmel) ahhoz, hogy lehelyeztetek akciókorongot a menedék akció mezőjére.



A hibák megelőzése végett minden szükséges erőforrást tegyetek az akciókorongok mellé, amikor azokat az adott akcióhoz rendelitek. Így könnyen követhetővé válik, hogy mely erőforrások lettek lekötve és melyek használhatók még fel további akciókhoz.

Az akciókhoz hozzárendelt erőforrásokat nem dobhatjátok el különböző hatások folyamánként!

Példa:

Tetőt szeretnétek építeni a menedéketekhez ebben a körben, amihez (3 személyes játékban) 3 fára (vagy 2 prémre) van szükség. Négy fa elérhető jelenleg, így ezekből 3 fát az akciókorongokkal együtt a menedék akció mezőjére helyeztek. Mivel összesen 1 felhasználható fa maradt, kerítést nem tudtok építeni ebben a körben. Ugyanakkor a megmaradt fát felhasználhatjátok a fegyverszint növelésére.

Hasonló szabály érvényes a tárgyra is; csak azokat a tárgyakat használhatjátok fel, amiket az előző körökben már megépítettetek.

Példa:

Íj készítéséhez szükség van *Késre*. Vagyis nem tudtok *Kést* és *Íjat* építeni egyazon körben. Az *Íj* nem készülhet el, ha a *Kés* nem elérhető az akciókorongok lehelyezésének pillanatában. Abban az esetben sem, ha egy játékos elkészülne a *Késsel* a kör során.

Ha egy akcióhoz meghatározott tárgyra van szükség (pl.: fenyegetés akció vagy fejlesztés kivitelezése során), az adott tárgy a kártyán van feltüntetve. Ezeknek a tárgyaknak elérhetőnek kell lenniük, de nem szükséges őket az akcióhoz rendelni. **Ez azt jelenti, hogy egyazon tárgyat több karakter is használhat ugyanabban a körben.**

Példák:

- Ha a *Tűz* már megvan, akkor a *Lámpás* és/vagy a *Tűzhely* megépíthető egy kör során.
- Az egyik karakter faraghat egy *Lándzsát* a *Késsel*, mialatt egy másik *Hevedert* készíthet a segítségével egyazon az időben.

Miután elkészültek, a tárgyak általában további előnyöket is biztosítanak, amelyek segítenek titeket a játék során.

Példák:

- A *Tűz* növeli a kerítés szintjét 1-gyel, valamint lehetővé teszi, hogy *Tűzhelyet* építsetek.
- A *Térkép* kiegészítő semleges akciókorongot ad a játékosoknak a felderítés akcióhoz, valamint lehetővé teszi, hogy *Útrövidítést* építsetek.

Ha meghatározott fegyverszint szükséges (pl.: fenyegetés vagy vadászat akció végrehajtásához), annak teljesülnie kell, de nem szükséges hozzárendelni az akcióhoz. A fegyver szintje több akciónál is felhasználható ugyanabban a körben (ugyanakkor vannak kivételek, ezeket a 15. oldal bal oldalának tetején találjátok).

Megjegyzés: lehet vadászni 0. szintű fegyverrel is.

Példa:

A fegyverek szintje 2, egy karakter végrehajthatja a fenyegetés akciót a *Harc az élelemért* eseménykártyán, mialatt egy másik karakter ugyanígy tehet a *A ragadozó becserkészése* kártyával. Ezzel egy időben a harmadik karakter a vadászat akció során használhatja fel ugyanezt.

Több akciónak vannak további előfeltételei (például a vadászat akcióhoz szükséges vadászatpakli a táblán). Ezek az adott akciónál olvashatók.

KÜLÖNLEGES KÖVETELMÉNYEK – HATÁSJELZŐK

Egyes esetekben különleges követelményeknek kell eleget tenni az akciókorongok lehelyezéséhez. Ezek hatásjelzők vagy küldetésekhez tartozó jelölők révén jönnek létre a játék folyamán. A kalandjelzők csak az akciók végrehajtásánál számítanak, az akciókorongok lehelyezését nem befolyásolják.

A jelzők az akciómezőkön csak a következő (adott típusú) akcióra vannak hatással (lásd lentebb). Ha többször végrehajtatok ugyanazt az akciót a körben, akkor a jelzőt csak az első alkalommal kell figyelembe venni. A többi akciónál a korongok lehelyezése során hagyjátok azokat figyelmen kívül.

Példa:

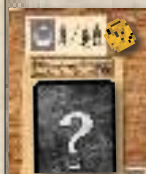
Egy  jelző található az építés akció mezőjén. Az első építés akció tervezésénél – akár ebben, akár egy következő körben – egyel több akciókorong hozzárendelése szükséges a tervezés szakaszában. Az összes többi építés akció a normál szabályok szerint zajlik, és nem igényli további korong lehelyezését.

Ha egy hatás- vagy kalandjelző az akciófázis során kerül le a táblára

(pl.: kártya hatásának következtében), annak hatása csak a jelenlegi akciófázis után érvényesül. Ezek a jelzők nem befolyásolják a többi akciót az adott körben.



Újradozás



Ha ez a jelző található egy akciómezőn, annak hatása az adott típusú akciónál a következő kockadobás során érvényesül (lásd 16. oldal). Amennyiben sikert dobhatok, azt újra kell dobni, majd a jelző lekerül a tábláról. Az új dobás eredményét hajtátok végre. Ha a kocka eleve nem mutatott sikert, a jelző a helyén marad, és hatása ugyanígy érvényesül a következő akció során (akár ugyanabban a körben).

JÁTÉKMENET



Nagyobb veszély



Ha ez a jelző található a vadászat akció mezőjén, a vadállat ereje 1-gyel nő a következő vadászat akció során (lásd 15. oldal). Az akció végrehajtása után a jelző lekerül a tábláról.

Ha ez a jelző egy szigetlapkán vagy mezőn található (a táboron kívül), legalább 1-es fegyverszint szükséges itt minden akció tervezésénél. Ellenkező esetben a karakter 1 sérülést szenved el az akciókorong lehelyezésénél (ha több korong kerül fel, csak a végrehajtó karakter szenved el a sérülést).

Ebben az esetben a jelző a táblán marad.

Ha a jelző a tábor szigetlapkáján van, a táborban akciót (építés, táborrendezés és pihenés akciók) végrehajtó karakterek 1 sérülést szenvednek, ha a fegyverszint kevesebb 1-nél.



Időigényes akció



Ha ez a jelző akciómezőn található, a következő adott típusú akció tervezésénél egyel több korong lehelyezése szükséges (1 helyett 2, 2 helyett 3 stb.). A jelzőt az akciókorongokkal egy helyre kell pakolni, így jelezve, hogy plusz korongra van szükség. Az akció végrehajtása után a jelző lekerül a tábláról.

Ha ez a jelző egy szigetlapkán vagy mezőn található (a táboron kívül), minden itt végrehajtott akcióhoz szükséges még egy korong. **Ebben az esetben a jelző a táblán marad.**

Ha a jelző a tábor szigetlapkáján van, akkor az építés, táborrendezés és pihenés akciókat befolyásolja.



Extra élelem / Extra fa



A -es ikon az építés akció mezőjén található, a következő építés akció tervezése során +1 fára van szükség. Helyezzétek a jelzőt és az extra fát az akciókorongok mellé emlékeztetőül. Ha az akció sikeres, a jelző lekerül a tábláról. Amennyiben az építés akció nem járt sikerrel, a jelző visszakerül az építés akció mezőjére, és a következő körben is kifejti hatását.

Kivétel: Ha másik építés akció – melyhez szintén volt fára szükség – sikeres volt az adott körben, a jelző hatása ennél az akciónál érvényesül, majd lekerül a tábláról.

Az akciómezőkön és a paklikon lévő jelzőket eldobjuk, miután kifejtették hatásukat. A tábla többi részén található jelzők fennmaradnak a játék végéig, hacsak nem válnak eldobhatóvá kártyák hatásainak következtében.

Példa:

A -es ikon az építés akció mezőjén található. Ebben a körben meg szeretnétek építeni a *Vermet* (ami 1 fába kerül), továbbá növelni akarjátok a fegyverszintet 1-gyel (szintén 1 fába kerül). A tervezés során az első akció a *Verem* megépítése, tehát ehhez 2 fát kell hozzárendelnetek az akciókoronggal együtt, valamint ezt a jelzőt. Leraktok egy akciókorongot és 1 fát a fegyver mezőjére is. Előbb a *Verem* megépítésével próbálkoztok a végrehajtás során, de az nem sikerül. A 2 fa visszakerül az elérhető erőforrások közé. Ezután a fegyver mezőjén hatjátok végre az akciót sikeresen, kifizettek 1 extra fát, majd eldobjátok a jelzőt. Ha nem lenne további olyan építés akció, mely fát igényelt volna, vagy nem lett volna sikeres az sem, akkor a jelző visszakerülne az építés akció mezőjére.



Ha a jelző a menedék, a tető, a kerítés vagy a fegyverek akciómezőjén található, akkor 1-gyel több fát kell hozzárendelni minden egyes építéshez, de csak abban az esetben, ha fát használtok az akcióhoz (prém használata esetén nem). **A jelző ebben az esetben nem kerül le a játéktábláról.**

Ha a jelző az éjszakafázis mezőjén található, minden karakternek 1-gyel több élelmet kell ennie az éjszakafázis során, vagy 1 sérülést szenvednek el. **Ezután a jelző lekerül a tábláról.**

Ha a jelző vagy a -es ikon található egy szigetlapkán, az 1-gyel több élelmet vagy fát termel abban az esetben, ha a jelzőn látható erőforrás egyezik a lapkán lévővel, és ha az adott erőforrás lelőhelye még nem merült ki (nincs letakarva jelölővel).

Az extra erőforrás megszerezhető a termelésfázis során (ha a lapkán található a tábor) vagy az akciófázis során gyűjtögetés eredményeként.

Megjegyzés: Az extra élelem/fa megszerzéséhez az adott erőforrás gyűjtése szükséges.

A jelző egyik esetben sem kerül le a tábláról.

Példa:

Egy szigetlapkán élelem- és falelőhely található, valamint egy jelző. Ha fát gyűjtötök erről a helyről, csak 1 fát kaptok, és nem kapjátok meg az extra élelmet sem a jelző által. Ellenben ha élelmet gyűjtötök, 2 élelmet szereztek a lapkáról.



Kalandjelzők



Ha a kalandjelzők közül bármelyik egy kalandpakli tetején található, a következő alkalommal, amikor adott típusú akciót (építés, gyűjtögetés, felderítés) hajtotok végre, húznotok kell egy kalandkártyát, és végre kell hajtnotok annak felső részét. Ez független attól, hogy dobtok-e a kalandkockával. Ha dobtatok a kockával, és az eredmény „?”, akkor is csak 1 kalandkártyát húztok. Miután a kalandkártyát végrehajtottátok, **a jelző lekerül a tábláról.**

A küldetések speciális jelzőinek hatásait a küldetéstáblákon és a függelékben találjátok meg.

JÁTÉKMENET

AKCIÓKORONGOK LEHEL YEZÉSE

Ha megvan minden követelmény egy akcióhoz (erőforrások és tárgyak elérhetők stb.), az akciókorongokat le lehet helyezni. A korongok száma és lerakás helye az adott akciótól függ.

Ha egy akció egynél több akciókorongot igényel, azokat egynél több karakter is adhatja. Ebben az esetben el kell döntenetek, hogy melyikük az akció végrehajtója, és ki az, aki támogatja őt ebben. Az akciókorongokat egymásra helyezve kell leraknia, legfelül a végrehajtó karakter korongjával. Csak a végrehajtó karakter szenved el az akció következményeit (pozitív és negatív hatásokat egyaránt). Például egy súlyosan sérült karakter is tud támogatást nyújtani további sérülés kockázata nélkül.

Példák:

- Vége akarjátok hajtani a fenyegetés akciót az *Egyetértés* eseménykártyán. Ezzel el lehetne dobni az eseménykártyát, erősödne a morál, valamint 1 elszántságjelzőt is lehetne vele szerezni. Ha két játékos úgy dönt, hogy lerak 1-1 akciókorongot, akkor meg kell határozniuk, hogy ki hajtja végre az akciót, és ezáltal ki szerzi meg az elszántságjelzőt.



- Vadászat akciót akartok végrehajtani, amihez 2 akciókorongra van szükség (lásd 15. oldal). Mivel az ács súlyosan sérült, úgy döntötök, hogy másik karakter fogja végrehajtani az akciót. Az ács támogatni fogja a másik karaktert további sérülések kockázata nélkül.

Bizonyos akciókat (vadászat, tető/kerítés/egyver építése, táborrendezés vagy pihenés) többször is végre lehet hajtani egy körben. Ebben az esetben az akciókorongokat egymás mellé helyezzétek (ne egymásra).

Különböző élelem- és falelőhelyeken lehet gyűjtögetni ugyanabban a körben, de egy lelőhelyről kétszer nem lehet erőforrásokat szerezni. Hasonlóképpen egy fejlesztés megépítését is csak egyszer lehet egy körben megpróbálni.

Példa:

Kétszer szeretnétek növelni a fegyverszintet a körben. Két játékos (vagy egy játékos kétszer) lerakhatja akciókorongjait egymás mellé, hogy kétszer hajtsa végre az akciót.

TOVÁBBI SEMLEGES AKCIÓKORONGOK

További semleges akciókorongokat lehet szerezni a játék folyamán, például egy tárgy révén (mint a *Térkép* vagy a *Lámpás*), rejtélykártyák által (pl.: *Gyertyák* vagy *Iránytű*), illetve felfedezésjelzőkről.

Ezeket a korongokat pontosan úgy használjuk, mint a játékosok korongjait, azzal a megszorítással, hogy ezek csak bizonyos típusú akciókhoz rendelhetők. A piros korong csak vadászat akciónál, a barna korong csak építés akciónál, a szürke korong csak gyűjtögetés akciónál, a zöld korong csak felderítés akciónál használható.

Továbbá ezek a korongok csak támogató funkcióban működnek, vagyis egy játékos akciókorongját mindenképpen hozzá kell rendelni az adott akció végrehajtásához. Akció nem hajtható végre csak semleges akciókorongokkal.

Példa:

A felderítés akció nem hajtható végre kizárólag az iránytű által adott semleges akciókoronggal.

Az, hogy hányszor használható fel egy semleges korong, az függ a megszerzésének módjától. A tárgyak révén megszerzett korongok minden körben rendelkezésre állnak, míg a felfedezésjelzők korongjai csak egyszer használhatók. Más esetben a kártyák határozzák meg, hogy a korongokat csak egyszer (vagy kétszer, mint a Kalapács és Szögek által nyújtott korongok esetében), vagy körönként újra lehet-e használni.

AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Miután minden akciókorongot leraktunk, a kiválasztott akciókat sorrendben végrehajtjuk. A sorrend mindig ugyanaz – balról jobbra haladunk, a játéktábla alsó részén jelölt módon a fenyegetés akcióval kezdünk és a pihenés akcióval zárjuk a sort. Minden akciót átugrunk, amelyhez nem lett akciókorong hozzárendelve.

Az adott akció végrehajtása után a felhasznált akciókorongok visszakerülnek a játékos(ok)hoz. Így könnyebb számon tartani, hogy mely akciók vannak még hátra. A felhasznált semleges korongok vagy kikerülnek a játékból, vagy visszatesszük őket a kártyájukra, illetve a küldetéstáblára.

Az egyes akciók végrehajtásánál nincs meghatározott sorrend. Például, ha két kártya található a fenyegetésmezőn, és mindkettőre kerültek akciókorongok, akkor ezeket bármilyen sorrendben végrehajthatjuk. Ugyanígy, ha építés akcióra kerül sor, a játékosok döntenek el, hogy mit szeretnének először megépíteni. Az akciófázis közben egyes kártyák hatásai változtathatnak a játékon. Ugyanakkor az akciókat mindig az eredetileg eltervezett módon hajtsátok végre, és ezeket a **változásokat csak a következő akciófázistól vegyétek figyelembe.**

Példák:

- A *Törött szerszámok* kalandkártya miatt a *Térkép* fejlesztést vissza kell fordítani a fejlesztés oldalára. A *Térkép* által adott akciókorong ugyanakkor már le lett rakva egy felderítés akcióhoz. Ez az akció ebben a formában még végrehajtható, a korongot csak az akciófázist követően vegyétek ki a játékból.
- A *Téli fagy* kalandkártya következtében egy élelemlelőhelyet le kell takarni. Ugyanakkor egy akciókorong van már ezen a lelőhelyen, és a gyűjtögetés akció végrehajtása még nem történt meg. Az akció ebben az esetben is kivitelezhető, és a felkerült jelölőnek sincs hatása a játékmenetre egészen az akciófázis végéig.

JÁTÉKMENET

Ez alól az alábbiak jelentenek kivételt:

- A táborjelző azonnal a menedékkoldalára fordul, ha a menedék megépült.
- Az elszántságjelzők megszerzése vagy elvesztése azonnal megtörténik.
- Az erőforrások elvesztése azonnal megtörténik, ezeket eldobjuk.
- A sérülések azonnal bekövetkeznek, akár csak az általuk kiváltott morálcsökkenés.
- A tető/kerítés/egyver szintjét érintő változások is azonnal bekövetkeznek. A további akciók során az adott akciófázisban mindig az éppen aktuális értékeket használjuk.

Példák:

- A vadászat akció lecsökkentette a fegyverek szintjét o-ra. A második vadászat akciót ebben a körben már az új fegyverszintet (o) figyelembe véve kell kivitelezni, és a második akciót végrehajtó karakter szenved el ennek minden következményét.
- Egy kalandkártya o-ra csökkentette a kerítés szintjét. Egy későbbi akció a végrehajtó karaktertől a kerítés szintjének további csökkentését írja elő. Mivel ez már o ebben az esetben, így a karakter 1 sérülést szenved el.

Az akciók során szerzett minden erőforrás, kincs, felfedezésjelző, megvalósult fejlesztés minden esetben a jövőbeli erőforrások mezőjére kerül (a kártyákat is beleértve). Ezek nem elérhetők az akciófázis végéig. **Ha egy karakternek el kell dobnia valamit, azt azonnal meg kell tennie**, és csak az elérhető erőforrások mezőjén rendelkezésre álló erőforrásokat vagy felfedezésjelzőket használhatja erre a célra. Az akciókhoz hozzárendelt erőforrások nem minősülnek elérhetőnek (a terveket nem lehet megváltoztatni). Ha az eldobás nem teljesíthető, a karakter egy vagy több sérülést szenved el helyette (lásd Nem teljesíthető követelmények, 24. oldal).



IV. AKCIÓFÁZIS

1. FENYEGETÉS AKCIÓ



Akciókorongok fenyegetés akcióra helyezésével megkapjuk az eseménykártyán feltüntetett jutalmat (általában elszántságjelzőket). Továbbá az akció révén eldobhatjuk a kártyát, ezzel megakadályozva, hogy a fenyegetéshatása érvényesüljön később a játékban. Fenyegetés akció végrehajtásához a kártyán feltüntetett számú akciókorongot kell a kártyára helyoznünk. Gyakran egy meghatározott tárgyra vagy minimális fegyverszintre szintén szükség van.

Nincs kockadobás a fenyegetés akció során, automatikusan sikeresnek számít.

Ha végrehajtjátok az akciót, kövessétek a kártyán szereplő utasításokat (melyek kizárólag a végrehajtó játékosra vannak hatással). Ezután dobjátok el a kártyát és valamennyi felhasznált erőforrást. **Minden fenyegetés akció csak egyszer hajtható végre.**

A hajóroncskártyák különleges eseménykártyák, amelyek kizárólag a játék előkészítése során kerülnek fel a táblára. Korai előnyre tehetek szert, ha 1 akciókorongot raktok le rájuk a kisebb, vagy 2 akciókorongot a nagyobb jutalomért. Döntenetek kell, hogy melyik opciót választjátok, nem élhettek mindkét lehetőséggel. A hajóroncskártyák a többi eseménykártyához hasonlóan mozognak a táblán, ha új eseménykártya kerül fel, de nincs negatív következményük, ha lekerülnek a tábláról. Egyszerűen csak elvesztitek az esélyt, hogy megszerezzétek a jutalmakat.

2. VADÁSZAT



A vadászat akció élelmet és nagy valószínűséggel prémet biztosít a számotokra, de a végrehajtó karakter ki van téve a sérülés veszélyének, ha a fegyverszint nem elég magas. Ez az akció annyiszor hajtható végre, ahány vadállatkártya van a vadászatpakliban, mivel minden vadállatot csak egyszer lehet becserkészni. Ha a vadászatpakli elfogy, az akció nem választható. Amíg elegendő számú vadállatkártya van, addig az akció egy körben többször is végrehajtható.

Minden vadászat akcióhoz pontosan 2 akciókorong szükséges.

Az akciókorongokat egymásra téve helyezzük az akciómezőre, és a felső korong karaktere lesz az akció végrehajtója.

Az akció végrehajtása során felhúzzuk a legfelső vadállatkártyát a vadászatpakliból, ezután harc következik (lásd lentebb). A harc folyamata megegyezik a játék során előforduló többi harci szituációval. Amint a harc véget ér, az akció is befejeződik.

A vadállatkártyát eldobjuk, és a megszerzett élelmet, prémet és/vagy felfedezésjelzőket a jövőbeli erőforrások mezőjére helyezzük.

A vadászat mindig sikeres akciónak számít, akkor is, ha fegyver nélkül vágtok bele vagy sérüléseket szereztek stb.

JÁTÉKMENET

HARC

Ha harc veszi kezdetét (vadászat akció során, esemény-, kaland-, rejtélykártya vagy éhes vadállat kocka következményeként), az alábbi lépéseket hajtjuk végre, ebben a sorrendben (a kártyán balról jobbra haladunk):

1. A vadállat (vagy más ellenfél) erejét összemérjük a jelenlegi fegyverszinttel. Ha a fegyverek szintje alacsonyabb, a végrehajtó játékos a különbség értékével megegyező számú sérülést szenved el. Harc előtt felhasználhatunk kincseket, kezdő felszereléseket és különleges képességeket a fegyverszint ideiglenes növelésére (ez csak az adott harcra lesz érvényes, a fegyverszint sávját nem befolyásolja). Ha ezzel megvagyunk, mérjük össze ezt az új, pillanatnyi fegyverszintet (ami különböző forrásokból származhat) az ellenfél erejével.
2. Az aktuális fegyverszint (a játéktáblán, nem számolva a pillanatnyi módosítókat) csökken a feltüntetett értékkel. Ha ez nem lehetséges, a végrehajtó karakter 1 sérülést szenved minden hiányzó szint után (lásd: Nem teljesíthető követelmények – 24. oldal).
3. A feltüntetett mennyiségű élelmet helyezzük a jövőbeli erőforrások mezőjére.
4. A feltüntetett mennyiségű prémet helyezzük a jövőbeli erőforrások mezőjére.
5. Ha fel van tüntetve, akkor a kerítés szintje csökken. Ha ez nem lehetséges, a végrehajtó karakter 1 sérülést szenved minden hiányzó szint után (lásd: Nem teljesíthető követelmények – 24. oldal).
6. Érvényesülnek a kártyán szereplő további hatások.

Végül, amennyiben másként nem rendelkezik, eldobjuk a kártyát.



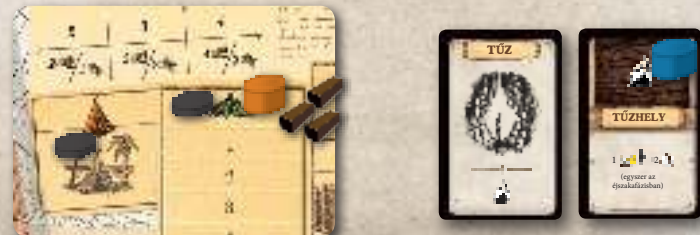
Egyes esetekben (kalandkártyákon, rejtélykártyákon, az éhes vadállat kockán a „küzdelem 3-as erejű vadállat ellen” oldal esetén) csak az ellenfél ereje van feltüntetve, és nincsenek további értékek megadva. Ekkor csak a harc első és utolsó lépését hajtjuk végre.

3. ÉPÍTÉS

Az építés akciókkal megpróbálhattok menedéket, tetőt, kerítést és fegyvereket építeni, vagy egy fejlesztés megvalósításával tárgyakat létrehozni. A menedék védelmet nyújt a csapatnak az éjszaka során, a tető és a kerítés a veszélyes állatok ellen lehet hasznos. A fegyverek a vadászathoz és önvédelemre is kiválóan alkalmasak, a fejlesztések pedig változatos szituációkban jelenthetnek segítséget.

Ahhoz, hogy felépítsetek valamit, a szükséges tárgyaknak és erőforrásoknak (fa és prém) rendelkezésre kell állniuk az akciófázis kezdetén. Ezeket az erőforrásokat a szükséges akciókorongokkal együtt tegyétek a megfelelő akció mezőjére a tervezés szakaszában.

Példa 3 személyes játék esetén:



Az építés általában „a táborban” történik, és 1 vagy 2 akciókorong szükséges hozzá. 2 akciókorong hozzárendelésével az eredménye **automatikus siker**, mivel a karakterek lassabban és körültekintőbben dolgoznak. 1 akciókoronggal kockázatosabb a helyzet, ebben az esetben **dobni kell a 3 barna színű akciókockával** (lásd alább). Ez a végrehajtó karakter sérüléséhez vezethet, kaland adódhat vagy egyszerűen nem koronázza siker a próbálkozást.

Ha az akció sikeres, valamennyi hozzárendelt erőforrást eldobjuk. Ha nem sikerül, az erőforrások nem vesznek el, azonnal visszakérülnek az elérhető erőforrások mezőjére. A felhasznált elszántságjelzők is visszakérülnek az adott karakter táblájára.

DOBÁS AZ AKCIÓKOCKÁKKAL

Ha csak 1 akciókorongot rendelünk az építés, gyűjtögetés vagy a felderítés akcióhoz, dobunk kell 3 akciókockával az akció végrehajtásához. Háromféle akciókocka van a háromféle akcióhoz



Mindegyik kockakészlet egy sérüléskockát, egy sikerkockát és egy kalandkockát tartalmaz. Ha kockadobás szükséges, az azonos színű 3 kockával egyszerre dobunk (más megkötés nincs).

Bizonyos különleges képességek lehetővé teszik a karakterek számára, hogy újradobjanak kockákat elszántságjelzők elköltésével. Ezek a képességek közvetlenül a kockadobások után használhatók fel, mielőtt bármelyiket is végrehajtottuk volna. Ennélfogva a sikerkocka hatására megszerzett elszántságjelzők nem használhatók fel a többi, az adott akció során dobott kockánál.

JÁTÉKMENET

Minden kocka 2 lehetséges eredményt hozhat:

Sérüléskocka



A karakter elszenved egy sérülést.



Nem történik semmi.

Sikerkocka



Az akció sikeres, és ennek megfelelően hajtjuk végre (a dolgokat megépítjük, az erőforrásokat megkapjuk, a területeket felderítjük).



Az akció sikertelen. A karakter kap 2 elszántságjelzőt.

Kalandkocka



A hozzá tartozó kalandpakli legfelső lapját felhúzzuk (és a felső részét végrehajtjuk).



Nem történik semmi.

Valamennyi kockadobás eredménye független egymástól. Ha az akció nem sikerül, a karakter akkor is sérülhet (vagy nem), illetve keveredhet kalandba (vagy nem).

Példa:

Megpróbálsz erőforrásokat gyűjteni, és a dobásod . Elszenvedsz egy sérülést, a gyűjtögetés sikertelen, valamint húzol egy szürke kalandkártyát.

Ha kalandjelző található a pakli tetején, akkor a kalandkockával nem szükséges dobni, mivel a kalandkártya felhúzása mindenképpen megtörténik. A jelző ezután lekerül a pakliról, és visszakerül a játéktábla mellé.

Egyes küldetések meghatároznak tárgyakat (pl.: a Keresztek a 2. küldetésben), amelyek meghatározott szigetlapkákon építhetők meg. Az ezekre a különleges esetekre vonatkozó szabályok a küldetéstáblákon és a függelékben találhatók (28–32. oldal).

Az építkezés akció általában többször is végrehajtható a körben, ameddig az előfeltételek adottak és a szükséges erőforrások rendelkezésre állnak. Ugyanakkor minden fejlesztés csak egyszer kísérlelhető meg egy körben. Ugyanez igaz menedék építésére is. Ha egy ilyen akció sikertelenül végződik, akkor az új próbálkozásra már csak a következő körben van lehetőség.



Menedék

A menedék védelmet nyújt az éjszaka során, megóvjá a karaktereket azoktól a sérülésektől, amelyeket a szabadban éjszakázás során elszenvednének. Amint a menedék megépült, és csak akkor, a táborjelzőt megfordítjuk a menedékoldalára. Menedék építéséhez megfelelő számú fára vagy prémre (nem lehet a kettőt kombinálni) van szükség. Ennek költsége a játéktáblán található, és a játékosok számától függ. A 3 személyes játék esetén például a menedék megépítésének költsége 3 fa vagy 3 prém.

Ha egyszer a menedék megépült, nem lehet elveszíteni még abban az esetben sem, ha a tábor másik szigetlapkára költözik. Ennek jelzésére tegyetek egy fekete jelölőt a menedék mezőjére a játéktáblán. Ez nem érvényes a szigetlapkán található ideiglenes menedékre (lásd 21. oldal).

Ha a tábor rendelkezik menedékekkel (természetessel vagy építettel), akkor a tető és/vagy kerítés építése megkezdődhet a következő körben (lásd lentebb).



Tető és kerítés

A tető segít megóvni a karaktereket az időjárás viszontagságaitól, miközben a kerítés segíthet átvészelni a veszélyes viharokat, és egyéb dolgok ellen (például támadó vadállatok) is védelmet nyújthat.

A tető és a kerítés szintje bármennyiszer növelhető egy körön belül, de minden kísérlethez külön akciókorongok szükségesek. Az építése költsége megegyezik a menedékével, és azt a játékosszám határozza meg (a táblázat a játéktáblán). Minden alkalommal, ha a tető vagy a kerítés megépül vagy erősödik, akkor a szintje 1-gyel nő; mozgassátok a jelölőt a megfelelő sávon. A tető és a kerítés szintje meghaladhatja a táblán feltüntetett legmagasabb értéket. Ebben az esetben használjatok extra jelölőket ennek jelzésére.

Példa:

Kétszer szeretnétek növelni a tető szintjét a körben. Ehhez 2 akciót kell elterveznetek, mivel egy akció révén nem nőhet 2-vel a szint (2 akciókorong lerakása esetén sem). Szükség van egy második akcióra (1 vagy 2 akciókoronggal). Ahogy máskor is, ezek a korongok lehetnek különböző karaktereké is.



Fegyverek

A fegyverek szükségesek a vadászathoz, de a sziget által tartogatott más veszélyek leküzdésében is hasznosak lehetnek. A tetőhöz és a kerítéshez hasonlóan egy körben többször is építhetők, de minden kísérlethez 1 fára és 1 vagy 2 akciókorongra van szükség. A fegyverszintet a hozzá tartozó sávon a jelölő segítségével tudjuk állítani. A maximális érték itt is meghaladható, ebben az esetben ezt extra jelölők segítségével jelezzétek.

Példa:

2 fegyvert akartok építeni a körben. Ehhez akciókorongokat kell hozzárendelni az akcióhoz egymás mellé (vagyis kétszer kísérletek meg ugyanazt az akciót).

JÁTÉKMENET

TÁRGYAK KÉSZÍTÉSE

Fejlesztések több helyen találhatók:

- A játéktáblán (bárki által megépíthetők)
- A karaktertáblák mellett (csak az adott karakter építheti meg)
- A küldetéstáblán (bárki által megépíthetők)

Idővel további fejlesztések kerülnek játékba.

A fejlesztések megvalósíthatók, ha a (fejlesztéskártya felső részén) feltüntetett követelmények teljesülnek. A követelmény lehet:

- Felfedezett tereptípus
- Másik elkészült tárgy
- Eldobandó erőforrás

Amint egy tereptípust felfedeztetek (láthatóvá válik egy szigetlapkán), az azonos szimbólummal rendelkező fejlesztéskártyákra tegyetek egy fekete jelölőt. Ha a kártyán nincs a szimbólum letakarva jelölővel, az adott fejlesztés nem építhető meg egészen addig, amíg nem sikerül a szükséges tereptípust felfedeztetek.



Tengerpart



Dombvidék



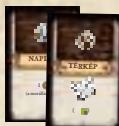
Hegvidék



Folyó



Síkság



Tárgyak

Az elkészített tárgyaknak hasznos (egyszeri vagy állandó) tulajdonságaik vannak. Egyes fejlesztések szükségesek további tárgyak építéséhez.

Általánosságban a tárgyakat bármelyik karakter megépítheti. A karaktertáblák mellett lévők kivételt képeznek, ezeket csak a kártyát birtokló karakter készítheti el. Csak ő lehet az akció végrehajtója, de más karakter támogathatja ebben.

Ha egy fejlesztés megvalósul, azt a jövőbeli erőforrások mezőjére helyezzük fejlesztésoldalával felfelé. A karaktertáblák mellett található egyéni fejlesztések szintén ide kerülnek, és a karakter azonnal kap 2 elszántságjelzőt.

Az akciófázis végén a jövőbeli erőforrások mezőjén lévő valamennyi fejlesztés hatása érvényesül, megfordítjuk a kártyákat, és tárgyardalukkal felfelé a fejlesztéseknek kijelölt helyre tesszük a játéktáblán (a személyes fejlesztéseket is).

A küldetéstáblákon feltüntetett különleges fejlesztések értelemszerűen nem kerülhetnek át a jövőbeli erőforrások közé, ezeknél fekete jelölő ráhelyezésével jelezzük, hogy megépültek. Ahogy a jövőbeli erőforrások mezőjén lévő többi kártya esetében is, ezek is az akciófázis végével válnak elérhetővé, hatásuk ekkortól érvényesül.

Minden fejlesztés csak egyszer épülhet meg, bár néhány küldetéshez tartozó fejlesztés kivételt képez.

A játék alatt bizonyos hatások arra utasíthatják a játékosokat, hogy fordítsanak vissza elkészült tárgyat a fejlesztésoldalára. A következő körtől fogva az ilyen tárgy nem elérhető többé (a jelenlegi körben viszont továbbra is az marad).

Ezt a tárgyat ismét meg kell építeni, mielőtt újra használni lehetne. Ha személyes

fejlesztés fordul vissza a fejlesztésoldalára, akkor azt visszatesszük a megfelelő karaktertábla mellé. Ez szintén újra felépülhet, de csak a birtokló karakter által, aki megkapja a 2 elszántságjelzőt is, ha így tesz. A küldetéstáblán lévő tárgyak nincsenek kitéve ilyen hatásoknak.

Ha a megfordított tárgy még szükséges az adott körben akcióhoz, azt végre lehet hajtani. Ha az adott tárgy elérhető volt a tervezés szakaszában (mialatt az akciókorongok lekerültek a táblára), az akció továbbra is érvényes és végrehajtható. A tárgy elvesztése nincs hatással olyan felépített tárgyra sem, amelynek követelményeként szerepelt. Azok a tárgyakhoz kapcsolódó hatások, amelyek érvényesültek az aktuális akciófázisban (pl. semleges akciókorongok a *Kosár*, *Zsák* vagy *Ágy* hatásaként), szintén elérhetők maradnak a fázisban, hiszen a tervezés során is elérhetők voltak. Az érintett akciók érvényben maradnak, és továbbra is felhasználják az adott kártya hatását.

Példa:

Ha elveszítitek a *Térképet*, nincs lehetőségetek *Útrövidítést* építeni. Ha már a birtokotokban van az *Útrövidítés*, akkor megtartjátok azt.

Ha egy tárgyat a fejlesztésoldalára fordítunk, és annak további pozitív hatása volt, akkor azt vissza kell vonni, amennyiben lehetséges. Ha ez a hatás csak részlegesen visszavonható (pl. nincs elegendő eldobható élelem vagy csökkenthető fegyverszint), akkor azt vegyétek vissza, ami megoldható. Ha egy ilyen hatást nem tudtok (teljes egészében) meg nem történné tenni, az a karaktereket nem érinti negatívan.

Példák:

- A *Téglák* 1-gyel növeli a kerítés szintjét. Ha a játék során visszafordul a fejlesztésoldalára, a kerítés szintjét 1-gyel kell csökkenteni. Ha ez nem lehetséges, semmi sem történik.
- Ha elveszítitek a *Gátat*, el kell dobnotok 2 nem romlandó élelmet. Ha nem rendelkeztek egyel sem, akkor semmi sem történik.
- Ha elveszítitek a *Térképet*, de a *Térkép* akciókorongját már leraktátok akcióhoz, akkor az aktív marad az adott akciónál, de a következő körtől már nem lesz elérhető.
- Ha elveszítitek a *Parittyát* (ami +2 fegyverszintet adott, amikor elkészült), és a jelenlegi fegyverszintetek 1, akkor azt 0-ra kell csökkentenetek, de nem kaptok további büntetést.

4. GYŰJTÖGETÉS

A gyűjtögetés akcióhoz 1 vagy 2 akciókorongra van szükség azon szigetlapkák esetében, amelyek szomszédosak a táborral. 2 akciókoronggal garantált a siker, 1 korong esetén a szürke akciókockákkal kell dobnotok a 16. oldalon leírt módon. Helyezzétek az akciókorongokat közvetlenül arra a lelőhelyre, ahonnan gyűjtögetni szeretnétek.

Erőforrások gyűjthetők olyan szigetlapkáról is, amely nem határos a táborral; ebben az esetben annyi extra akciókorongot kell az akcióhoz rendelnetek, ahány szigetlapka található a tábor és a gyűjtögetésre kiszemelt lapka között. Lásd a részletesebb leírást a következő oldalon. Erőforrásokat gyűjteni csak már felfedezett szigetlapkáról lehet (ha a lelőhely fel van tüntetve a lapkán).

Minden lelőhely csak egyszer termelhet körönként. Ezért nem lehet gyűjtögetés

JÁTÉKMENET

akciót végrehajtani a tábor szigetlapkáján (akkor sem, ha a termelésfázis kimarad) vagy ha a lelőhely már adott számunkra erőforrást az Útrövidítés hatásának következtében.

A kimerült lelőhelyek (amelyek szimbólumán fekete jelölő található) nem adnak erőforrásokat.

Ha egy szigetlapkán  jelző található, és az adott típusú lelőhellyel is rendelkezik, akkor a karakterek 1 helyett 2 erőforrást gyűjthetnek innen 1 akcióval. Ha nincs adott típusú lelőhely vagy már kimerült, akkor a jelző nem biztosít lehetőséget gyűjtögetésre.

Példa:

Egy szigetlapka élelemlelőhellyel és a -es jelzővel lehetővé teszi 2 élelem gyűjtését 1 akcióval körönként egy alkalommal. Ha ez a lelőhely kimerül, nem gyűjthető többé élelem a lapkáról.

Ha a gyűjtögetés sikeres, helyezze a meghatározott erőforrásból egyet (élelmet vagy fát, attól függően, hogy melyik lelőhelyen végezte a karakter a gyűjtögetést) a jövőbeli erőforrások mezőjére. Ahogy korábban láthattatok, bizonyos hatások módosíthatják az összegyűjtött erőforrások mennyiségét (pl. jelzők stb.).

ERŐFORRÁSOK GYŰJTÉSE ÉS FELDERÍTÉS A TÁBORRAL NEM SZOMSZÉDOS LAPKÁKON/TERÜLETEKEN

Gyűjtögetés vagy felderítés akciók végrehajtásánál a játékosok a tábor lapkájáról indulnak. A táborral határos lapkához vagy területhez mindig 1 vagy 2 akciókorong szükséges; 1 koronggal kockadobásra kerül sor, míg 2 koronggal automatikus a siker. Ez a szabály a tábor szigetlapkájára is érvényes (pl. különleges helyszínek felfedezése).

Ha az úti cél nem szomszédos a táborral, további akciókorongok szükségesek. Minden szigetlapka, amelyen át kell haladni a cél eléréséhez, 1-gyel növeli a szükséges korongok számát. Ezenkívül teljesen felderített útvonalon haladva lehet csak elérni az úti célt. A tábortól egy lépéssel távolabb lévő szigetlapka vagy terület felderíthető 2 vagy 3 akciókorong lehelyezésével (lásd az illusztrációt). Ha 2 korongot raktok le, dobnotok kell az akciókockákkal, míg 3 korong esetén automatikus a siker.



5. FELDERÍTÉS

A sziget területeinek felderítésével új élelem- és falelőhelyeket találhattok, izgalmas felfedezéseket tehettek, új tereptípusokra bukkanhattok (lehetővé téve, hogy több tárgyat építsetek). Egyes szigetlapkákon vadászterület, természetes menedék vagy rejtélyes helyszínek is találhatóak.

Kizárólag olyan területen lehet felderítést végezni, amely legalább 1, már felderített szigetlapkával határos. Egyes küldetések során lehetőség nyílik különleges helyszínek felfedezésére már felderített szigetlapkákon. Ennek módja megegyezik a sziget még ismeretlen területeinek felderítésével. A különleges helyszínek (pl. templom, barlang stb.) leírását a küldetéstáblákon találjátok (vagy a függelékben a 28–32. oldalon).

- 1 Falelőhely
- 2 Élelemlelőhely
- 3 Vadállatkártya
- 4 Tereptípus
- 5 Totemszimbólum
- 6 Felfedezésjelző
- 7 Természetes menedék



Egy adott terület felderítése csak körönként egyszer kísérelhető meg. A játékosok nem küldhetnek 2 különálló felfedezőcsapatot egyazon területre. Ez érvényes a már felderített szigetlapkákon lévő különleges helyszínekre is. Továbbá nem felderíthetők a tábla felső részén és jobb oldalán található csonka mezők sem.

A táborral szomszédos területek esetén a felderítés 2 akciókoronggal automatikusan sikeresnek számít, 1 korong esetén dobnotok kell a zöld akciókockákkal (lásd 16. oldal).

Távolabb lévő területek felderítésére is van lehetőség; ez további akciókorongokat igényel (lásd a bal oldali ábrán).

Ha a felderítés sikeres, húzzátok fel a legfelső szigetlapkát, és helyezzétek képpel felfelé a felderített területre. Ezután kövessétek az alábbi lépéseket:

1. Ellenőrizzétek a tereptípust. Az összes fejlesztéskártya a játék- és a küldetéstáblán, amelyen ugyanez a tereptípus szerepel, kap egy jelölőt erre az ikonra. Ezek a fejlesztések innentől kezdve megvalósíthatók, ha a többi követelménynek is eleget teszték.
2. Ha a lapkán vadállatszimbólum szerepel, a vadállatpakli legfelső lapját (anélkül, hogy megnéznétek) adjátok hozzá a vadászatpaklihoz. Az első felhúzott vadállatkártya képezi a vadászatpakli első lapját. A későbbiekben a vadászatpaklit megkeverjük, miután kártyát adtunk hozzá.
3. Ha a szigetlapkán totemszimbólum található, a küldetés speciális hatása érvényesül. Az első felfedett szimbólum váltja ki az első hatást stb.
4. Húzzátok a lapkán feltüntetett számú felfedezésjelzőt, és képpel felfelé tegyétek azokat a jövőbeli erőforrások mezőjére. Ezek jelen pillanatban még nem felhasználhatók.

JÁTÉKMENET

Példa:

Felhúztok egy szigetlapkát, és lerakjátok a sziget újonnan felderített területére. A lapkán a „síkság” tereptípus szerepel. Minden fejlesztéskártya, amelyhez ez a tereptípus szükséges (pl. *Kosár*, *Orvosság*, *Ágy* vagy *Kötél*) kap egy jelölőt. A szigetlapkán vadállatszimbólum is található, így a legfelső vadállatkártyát belekeverjük a vadászatpakliba. Végül húzunk 2 felfedezésjelzőt, és képpel felfelé a jövőbeli erőforrások mezőjére helyezzük



Egyes szigetlapkák természetes menedéket nyújtanak. Ez működését tekintve megegyezik az épített menedékkal, de a tábor jelzőjét nem fordítjuk át a menedékoldalára. Tető és kerítés építhető ilyen menedékhez is, de ha nem épül menedék itt, akkor a tábor költözésekor a teljes tető és kerítés elveszik. Épített menedék esetén csak a megépült szintek fele veszik el (lásd Az új tábor kialakításánál a 23. oldalon).



REJTÉLYKÁRTYÁK

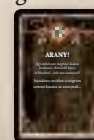
A rejtélypakli különböző típusú rejtélyeket tartogat, és a játék során csak bizonyos szituációkban kerül elő; kártyák, jelzők, illetve különleges helyszínek (egyes küldetésekben) írhatják elő a játékosoknak, hogy rejtélykártyát húzzanak.

A felhúzható rejtélykártyák típusa és száma (típusonként) minden esetben pontosan meg van határozva – kincs , szörny  vagy csapda .

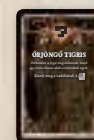
A kincsek (kevés kivételtől eltekintve) mindig pozitív hatással bírnak, míg a szörnyek és csapdák mindig veszélyt jelentenek.



Csapda



Kincs



Szörny

Ha rejtélykártyát kell húznod, fedjete fel kártyákat egészen addig, amíg az előírt típusú kártyára nem találsz; a többi kártyát tegyéd félre. Azután hajtsd végre a kártyát; a kincsek a jövőbeli erőforrások mezőjére kerülnek (hatásuk az akciófázis végén jön létre), hacsak a kártya nem rendelkezik másként. A szörnyek és csapdák hatása azonnal érvényesül (de előtte felhasználhattok különleges képességeket, kincseket stb.).

Az első kártya végrehajtása után eldönthetitek, hogy tovább húztok vagy megálltok. Megállás esetén nem húztok további rejtélykártyát. Ha folytatjátok, fedjete fel kártyákat egészen addig, míg újra nem találkoztok az előírt típusú lappal, amit szintén végre kell hajtani. A típusonként felhúzható kártyák maximális száma nem léphet túl; ha olyan típusú lapot húztok, amelyből már elértétek a maximumot, azt tegyéd félre.

Ha a húzás véget ért (vagy mert felhúztátok a meghatározott számú kártyát minden típusból, vagy mert megálltatok), minden végrehajtott csapdát és szörnyet dobjatok el, a korábban félretett kártyákat pedig keverjétek vissza a pakliba.

A felfedett és félretett kártyák nem számítanak bele a felhúzott kártyák számába, vagyis ha a kártya azt mondja, hogy „Húzz 1 rejtélykártyát (csak  esetén hajtsd végre)”, akkor ez azt jelenti, hogy addig kell felfednetek lapokat, amíg nem húztok egy rejtélykártyát  szimbólummal.

Példa:

Végrehajtatok az *Egy település romjai* kalandkártya hatását, amely lehetővé teszi, hogy rejtélykártyákat húzzatok fel, amíg nem találtok 2 kincset és 1 csapdát. Az első felfedett kártya egy szörny, amit félreteszték, hiszen nem egyezik a típusa az előírtakkal. A második kártya egy kincs, juhé! Most dönthettek úgy, hogy megálltok, de ti mégis inkább tovább húztok. A harmadik kártya egy csapda, ami normális esetben rosszat jelent, de az előző körben a csapat talált egy *Ostort*, ami lehetővé teszi, hogy figyelmen kívül hagyjatok egy csapdát. Mivel az egyetlen még felhúzható kártya egy kincs, felfedtek lapokat egészen addig, míg nem bukkantok rá egyre. Mindkét kincs a jövőbeli erőforrások közé kerül, a csapdát pedig eldobjátok. A félretett kártyákat visszakeveritek a rejtélypakliba.



JÁTÉKMENET

FELFEDEZÉSJELZŐK

A megtalált felfedezésjelzők a jövőbeli erőforrások mezőjére kerülnek. Az akciófázis végén valamennyi jelzőt átrakjuk az elérhető erőforrások közé, amelyek innentől felhasználhatók a játékosok számára, illetve becserélhetők a rajtuk feltüntetett jutalmakra. A felfedezésjelzőkről bővebben a 37. oldalon találsz információt.

ÉJSZAKAFÁZIS A TÁBORON KÍVÜL

Egyes zöld kalandkártyák és néhány rejtélykártya arra kényszerítheti a karakteredet, hogy az éjszakát a táboron kívül töltsd el. Ebben az esetben rakd a karaktertábládra az összes olyan rejtélykártyát, felfedezésjelzőt és erőforrást, amelyeket azon akció közben szereztél, ami az éjszakára a táboron kívülre kényszerítette a karakteredet. Ezen dolgok hatásai (ha vannak) egyedül számodra elérhetők ebben a körben.

Ha van olyan erőforrás, amit korábban gyűjtöttél a körben, azok maradnak a jövőbeli erőforrások között.

Ha még végrehajtasz akciót a körben, és szerzel további kincseket, felfedezésjelzőket vagy erőforrásokat, azokat tedd a jövőbeli erőforrások mezőjére (mint általában), hacsak valamilyen hatás nem kényszerít újfent táboron kívülre. Ebben az esetben te döntheted el, hogy melyik szigetlapkán töltöd az éjszakát.

Az időjárásfázis alatt a táboron kívül rekedt karaktered nincs kitéve az időjárás hatásainak. A szabadban éjszakázás ugyanakkor (ha nincs természetes menedék a szigetlapkán) 1 sérülést okoz az éjszakafázis során. És természetesen enned is kell. Ha nincs élelem a karaktertábládon, 2 sérülést szenvedsz el (lásd még az éjszakafázisnál a 23. oldalon).

A következő kör kezdetén visszatérsz a táborba. A még mindig birtokodban lévő erőforrásokat rakd az elérhető erőforrások közé.

6. TÁBORRENDEZÉS

A táborrendezés növeli a csapat morálját. Minden lehelyezett akciókorongért a végrehajtó karakter kap 2 elszántságjelzőt és növeli a morált a morálsávon a jelölőt egy mezővel jobbra mozgatva (amennyiben lehetséges). Ez az akció többször is végrehajtható a körben (maximum kétszer karakterenként).

Négyszemélyes játék esetén a Táborrendezés kártya kerül erre a mezőre. Ennek értelmében az akció során a karakter vagy kap 2 elszántságjelzőt, vagy növeli a csapat morálját 1 mezővel.

7. PIHENÉS

Minden akciókorong lehelyezéséért gyógyul a karakter 1-et. Ha már megépült az Ágy vagy találatok *Függőágyat*, az akció még hatékonyabbá válik (a két hatás nem adódik össze). Ez az akció többször is végrehajtható a körben (maximum kétszer karakterenként). A pihenés nem gyógyítja fel a karaktereket a különleges sérülésekből.

AZ AKCIÓFÁZIS VÉGE

Miután minden akciót végrehajtottatok, kövessétek az alábbi lépéseket:

1. Tegyétek át valamennyi erőforrást a jövőbeli erőforrások mezőjéről az elérhető erőforrások mezőre.
2. Tegyétek át az összes felfedezésjelzőt a jövőbeli erőforrások mezőjéről az elérhető erőforrások mezőjére. Ott maradnak, amíg fel nem használjátok őket. Ugyanakkor a 2 élelmet vagy az 1 fát biztosító jelzőt váltsátok be erőforrássra.
3. A jövőbeli erőforrások között lévő fejlesztéskártyák (ha vannak ilyenek) kifejtik hatásukat. Ezután fordítsátok meg, és tárgydoldalukkal felfelé tegyétek őket a játéktáblán a többi fejlesztés/ tárgy mellé.
4. A jövőbeli erőforrások között lévő kincsek is kifejtik hatásukat. Ha jövőbeli vagy állandó hatásuk van, akkor tegyétek őket a játéktábla mellé, ezek innentől kezdve minden karakter számára elérhetők.



JÁTÉKMENET

V. IDŐJÁRÁSFÁZIS



Ebben a fázisban szembe kell néznetek a sziget időjárási körülményeivel, amit az időjárás-kockák kombinációja, valamint az időjárásmezőn lévő jelzők határoznak meg. Az időjárás-kockák száma folyamatosan változik a játék során; ez függ az adott küldetéstől és az adott kör számától.

Példa:

Az 1. küldetésben:

- Az 1.–3. körben nem dobtok időjárás-kockával.
- A 4.–6. körben csak az esőkockával dobtok.
- A 7.–12. körben mindhárom időjárás-kockával dobtok.

Három különböző időjárás-kocka van a játékban:



Esőkocka



Télkocka



Éhes vadállat kocka

Továbbá, ha időjárásjelző található az időjárásmezőn, annak hatása szintén érvényesül (akkor is, ha nem történt kockadobás).

Először az időjárással kell szembenéznetek, azután az éhes állatokkal, majd esetlegesen a viharral.

1. AZ IDŐJÁRÁS

Kövessétek az alábbi lépéseket:

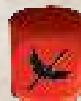
1. Számoljátok össze a szimbólumokat (a kockákon és jelzőkön). Minden hófelhő után egy 1 fát el kell dobnotok. Ha ez nem lehetséges, a táborban minden karakter sérül 1-et (a nem teljesíthető követelményekre érvényes szabálynak megfelelően, lásd 24. oldal). A tető szintje ebben az esetben nem számít (a tábor hideg, muszáj fűteni).
2. Ezután számoljátok össze a felhőket (☁ és ☁ a kockákon és jelzőkön), és mérjétek össze a tető aktuális szintjével. A tetőszint jelzi, hogy a karakterek hány felhő ellen védettek. Ha a felhők száma meghaladja a tető aktuális szintjét, el kell dobnotok 1 fát és 1 élelmet minden felhő után, amellyel szemben nem vagytok védve. Minden (táboron belüli) karakter 1-et sérül minden erőforrás után, amit nem tudtok eldobni.

Példa:

Dobtatok az esőkockával, és az eredmény 2 esőfelhő. Az időjárásmezőn található egy hófelhőjelző. A tetőszint 1; 3 fával és 1 élelemmel rendelkeztek. Először el kell dobnotok 1 fát a hófelhő miatt. A felhők száma összesen 3, és a tetőtök szintje mindössze 1, így 2 szintnyi védelem hiányzik. El kell dobnotok 2 fát és 2 élelmet. Csak 2 fátok és 1 élelmetek van, ezért minden (táboron belüli) karakter elszenved 1 sérülést (nem teljesíthető követelményként).

2. ÉHES VADÁLLATOK

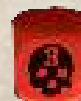
Hacsak az éhes vadállat kockával nem sikerült üres oldalt dobnotok, akkor további nehézséggel néztek szembe.



Dobjatok el
1 élelmet



Csökken a kerítés
szintje 1-gyel



Harc 3-as erejű
vadállat ellen

Ha nem tudtok eldobni élelmet vagy nem tudjátok csökkenteni a kerítés-szintet, minden táboron belüli karakter elszenved 1 sérülést (nem teljesíthető követelményként).

Harc esetén, ha a fegyverek szintje kisebb 3-nál, minden (táboron belüli) karakter elszenved 1 sérülést minden egyes hiányzó szintért.

Példa:

- Ha csökkentenetek kell a kerítés szintjét, de az jelenleg 0, minden (táboron belüli) karakter sérül egyet.
- Ha a fegyverek szintje 1, és a karaktereknek meg kell küzdeniük egy 3-as erejű állattal, akkor minden (táboron belüli) karakter 2 sérülést szenved el.

Bármilyen hatás felhasználható ebben az esetben a fegyverszint ideiglenes növelésére, ami segíthet megvédeni a csapatot.

Példa:

3-as erejű vadállattal kell megküzdenetek, de a fegyverszint csak 1. Felhasználhatjátok a *Pisztolyt* (kezdő felszerelés) a fegyverek szintjének időleges növelésére (ami így 4-es szintre ugrik fel), megakadályozva, hogy bárki is sérüljön a csapatban.

Ha egy kártya hatására dobnotok kell az éhes vadállat kockával, és a küldetéstábla is ugyanezt írja elő, akkor is csak egy kockával kell dobnotok.

3. VIHAR

Ha viharjelző található az időjárásmezőn, akkor annak hatása az időjárásfázis többi lépése után érvényesül. A kerítés szintje csökken 1-gyel. Ha ez nem lehetséges, minden karakter elszenved 1 sérülést.

Minden időjárásjelző lekerül a tábláról az időjárásfázis végén.



JÁTÉKMENET

VI. ÉJSZAKAFÁZIS



Az éjszakafázis során a karakterek gyógyulhatnak tárgyak, kincsek és felfedezésjelzők által. A pihenés akciótól és az „azonnal” kulcsszóval rendelkező kártyáktól eltekintve az éjszakafázisban nyílik egyedül esély a gyógyulásra (a fázis során bármikor).

Példa:

Ha van *Egy üveg borotok* (kincskártya) és *Zöldségeitek* (felfedezésjelző), felhasználhatjátok őket az éjszakafázis alatt, hogy 4-et gyógyuljatok. A ti döntésetek, hogy ezt hogyan osztjátok szét a karakterek között.



A táboron kívül töltött éjszaka szabályait a 21. oldalon találjátok.

Az éjszakafázis az alábbi lépésekből áll, amelyeket az alábbi sorrendben hajtsátok végre:

1. A karaktereknek enniük kell. Dobjátok el 1 élelmet/nem romlandó élelmet minden karakter után. Ha nincs elég élelem, a játékosok döntenek el, hogy ki eszik és ki marad éhes. Minden éhező karakter 2 sérülést szenved el. Ennetek kell, ha rendelkezésre áll élelem, bár a Kétszersült (kezdő felszerelés) biztosította ételt nem kötelező felhasználni (bár több mint valószínű, hogy használni fogjátok).
2. Ezután eldönthetitek, hogy kialakítotok-e új táborhelyet egy szomszédos mezőn. A tábor helye határozza meg, hogy milyen erőforrásokat fogtok kapni a termelésfázisban, valamint nagyban befolyásolja, hogy milyen messze merészkedhetnek a felderítő vagy gyűjtögető karakterek. A tábor átköltöztetésének módjáról részletesebben a túloldalon találtok információt.
3. Ha nem építtetek menedéket, és a tábor szigetlapkáján sem található természetes menedék, akkor minden karakter 1 sérülést szenved el a szabadban éjszakázás eredményeként.
4. Minden romlandó élelem, amit nem tudtok tárolni (pl. *Pincében*, *Ládákban* vagy *Hordóban*), megromlik, és el kell dobnotok. Más erőforrások és a felfedezésjelzők az elérhető erőforrások között maradnak.
5. A karakterek különleges képességeire felrakott jelölők (amikkel azt jeleztétek, hogy az adott képességet már használtátok a körben) lekerülnek.
6. Mozgassátok a körjelölőt a küldetéstáblán a következő körre, és adjátok tovább a kezdőjátékos jelzőjét a balra ülő játékosnak.

Ezután kezdődhet a következő kör.



ÚJ TÁBOR KIALAKÍTÁSA

Az éjszakafázis során új tábort verhetek a jelenlegi táborotokkal szomszédos szigetlapkák egyikén (még akkor is, ha minden karakter a táboron kívül éjszakázott). Ha így döntötök, és már építtetek menedéket, az továbbra is megmarad, de a tető és a kerítés szintjét a felére kell csökkentenetek (felfelé kerekítve).

Ha nem építtetek, hanem természetes menedéket hagytok el, akkor a tető és a kerítés szintje is 0-ra csökken. Ez akkor is igaz, ha egy természetes menedéket egy másik természetes menedék kedvéért adtok fel.

Példa:

Úgy döntötök, hogy a jelenleg hegyvidéken lévő táborotok helyett a síkságon alakítotok ki táborhelyet. Elhagyjátok a természetes menedéket 3-as tetőszinttel. Ekkor a tető szintje 0-ra csökken.

Pár körrel később már van épített menedéketek, de újfent a tábor költöztetése mellett döntötök. A tető szintje 3, a kerítés szintje 1. Megtartjátok a menedéket, de a tető szintje 2-re csökken (felére csökken felfelé kerekítve), a kerítés szintje pedig 1 marad (szintén felére csökken felfelé kerekítve).

Ha korábban megépíttetek az *Útrövidítést*, az útrövidítés jelzője lekerül a tábláról, és a kártya visszafordul a fejlesztésoldalára. Ezt újra meg kell építenetek, ha használni akarjátok.

Ha a tábor olyan jelzővel rendelkező szigetlapkáról költözik, amely jelzők tárgy vagy a *Fejsze* rejtélykártya hatására kerültek a lapkára, akkor ezek a táborral együtt mozognak az új szigetlapkára. Ugyanakkor minden szigetlapkán csak egy jelző lehet ugyanabból a fajtából (lásd a 24. oldalon). A szigetlapkán már jelenlévő jelzők mindig elsőbbséget élveznek a mozgókkal szemben. Ebben az esetben, ha a jelző nem mozgatható át az új lapkára, akkor a régi szigetlapkáról el kell dobni.

Példa:

A *Fejsze* jelzőt ad a tábor szigetlapkájára. Ha a tábor költözik, és az új táborhely lapkáján már van jelző, akkor a *Fejszét* (a jelzővel együtt) el kell dobni.

A tábornak bizonyos események hatására is költöznie kell. Ez ugyanúgy kezelendő, mintha önként történt volna, és a hatásai is megegyeznek az itt leírtakkal.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér az alábbi esetekben:

- Azonnal megnyeritek a játékot, ha teljesítitek a küldetés célját (hacsak a küldetés mást nem állít).
- Azonnal veszítetek, ha valamelyik karakter meghal.
- Veszítetek, ha az utolsó kör véget ér, és nem tudtátok teljesíteni a küldetés célját.
- Azonnal veszítetek, ha a tábor/menedék olyan szigetlapkán van, amely megközelíthetlenné válik.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

NEM TELJESÍTHETŐ KÖVETELMÉNYEK

A játék során gyakran vagytok kitéve negatív hatásoknak (pl.: kártyák által). Ezek kötelezhetnek titeket, hogy eldobjatok különböző dolgokat (pl.: erőforrásokat, kártyákat vagy elszántságjelzőket); hogy rendelkezetek meghatározott fegyverszinttel; hogy csökkentsétek a tető, a kerítés vagy a fegyverek szintjét stb. Ha egy ilyen követelmény nem teljesíthető, minden hiányzó erőforrás/szint után 1 sérülést szenvedtek el (pl.: 2 sérülés ér titeket, ha 2 élelmet kellene eldobni, de eggyel sem rendelkeztek).

Az akciófázis alatt az a karakter szenved el a sérüléseket, amelyik éppen végrehajtja az akciót, a többi karakterre ez nincs hatással. Az eseményfázisban a harc során egyedül a kezdőjátékos sérül.

Más esetekben az eseményfázis vagy más fázisok során minden karakter 1 sérülést szenved el.

Kivétel: az éjszakafázisban, ha egy karakternek nem jut élelem, 2-t sérül; ez nem minősül nem teljesíthető követelménynek.

Ha csökkenteni kell a morált, de az eleve a legalacsonyabb szinten áll, nem történik semmi (senkit sem ér sérülés).

Példa:

- Ha a kezdőjátékosnak 3 elszántságjelzőt kell eldobnia, de csak eggyel rendelkezik, a játékos 2 sérülést szenved el.
- Egy 3-as erejű vadállattal kell megküzdened, de a fegyverszint csak 2, így 1 sérülést szenvedsz el. Ha a vadállat megrongálja a kerítést (-1), és a kerítés szintje 0, még egyet sérülsz.
- Az időjárásfázisban 3 esőfelhőt láttok, de a tetőszint 0. Ebből adódóan el kell dobnotok 3 fát és 3 élelmet. Ha csak 2 élelemmel rendelkeztek, és fátok sincs, akkor minden karakter 4 sérülést szenved el.
- Egy esemény (az eseményfázisban) 1-gyel csökkenti a kerítés szintjét. Ha még nem épült kerítés, minden karakter 1 sérülést szenved el.

Amikor valamit el kell dobnotok, az kötelező, amennyiben rendelkeztek vele. Nem dönthettek úgy, hogy sérülést szenvedtek el ahelyett, hogy valamit eldobnátok. Azonban nem kötelező a felfedezésjelzőket becserélnetek vagy kezdő felszerelést felhasználnotok, hogy teljesítsétek a követelményeket.

Vannak kártyák, amelyek hatása csak akkor érvényesül, ha az lehetséges (kulcsszó: „ha lehetséges”). Ha ilyen hatás nem hajtható végre, az nem jár semmilyen következménnyel.

Példa:

Amikor a *Termeszek* kártya hatása érvényesül, csak abban az esetben kell 1 fát eldobnotok, ha van fátok. Ha nincs, nem történik semmi.



AZ EGY JELZŐ ÉS JELÖLŐ SZABÁLY

A jelzők és jelölők különböznek. A jelzők kartonból készültek, a jelölők pedig fából.

A tábla összes területén (a sziget területein, a szigetlapkákon, az akciómezőkön, a kalandpaklikon, az időjárás és az éjszaka mezőjén) csak 1 jelző vagy jelölő lehet ugyanabból a fajtából. Ha további azonos jelzőket vagy jelölőket kellene felrakni, azok nem helyezzük fel (lásd: „Új tábor kialakítása” a 23. oldalon). A különleges sérülésjelzők kivételt képeznek (lásd a 7. oldalon).

Azok a jelzők, amelyek ebből kifolyólag nem kerülhetnek fel, nem okoznak sérülést a karaktereknek. Ha azonban ezen szabály miatt nem kerülhet fel jelölő, a karakterek sérülést szenvednek, hasonlóan a Nem teljesíthető követelmények szabályához.

Példa:

Nem lehetséges, hogy 2  jelző legyen egyazon akciómezőn. Ehhez hasonlóan nem kerülhet fel egy második -es ikon, ha az adott mezőn egy már található.

Ha egy hatás következtében egy újabb jelölőt kell egy kimerült erőforrásra rakni, a jelölőt nem helyezzük le, aminek következtében viszont minden karakter 1 sérülést szenved el.

ELÉRHETŐ ÉS JÖVŐBELI ERŐFORRÁSOK

Általánosságban: ha egy játékos erőforrást, felfedezésjelzőt stb. szerez az akciófázison kívül (például egy harc során az eseményfázisban, tárgy révén a termelésfázisban vagy különleges képesség által stb.), ezek az elérhető erőforrások mezőjére kerülnek, és azonnal a játékosok rendelkezésére állnak. Bármilyen erőforrás, amit egy játékos az akciófázis során szerez meg, a jövőbeli erőforrások mezőjére kerül, és csak akkor válik elérhetővé, ha az akciófázis befejeződött. A jövőbeli erőforrások nem dobhatók el.

KEZDŐ FELSZERELÉS, TÁRGYAK ÉS KINCSEK HASZNÁLATA

A játék során sok olyan tárgy építhető, amelynek állandó hatása van, és azokat nem kell direkt módon használni (pl.: az *Orvosság* vagy az *Útrővidítés*). Ezeknél a tárgyaknál a kártya mindkét oldalán megtalálható az adott hatás leírása.

Más kártyák olyan egyszer használatos képességgel rendelkeznek (pl.: a *Kés* vagy az *Íj*), amely azonnal érvényesül, amint a tárgy elkészül. Ezekben a kártyákban csak a kép látható a tárgyoldalán.

A kezdő felszerelések, kincsek és bizonyos megépített tárgyak gyakran rendelkeznek olyan képességekkel, amelyeket tetszőlegesen használhatunk fel. Ha a kártya szövege nem rendelkezik másképp, a karakterek közül bárki bármikor szabadon felhasználhatja őket; az eseményfázis alatt, akció végrehajtása közben vagy akár (kezdő felszerelések esetében) a játék kezdetén is. Ez alól egyedül a *Kosár* és a *Zsák* képeznek kivételt, ezeket a tervezés szakaszában rendelkezhetjük hozzá akciókhoz (lásd a függelék 34. és 36. oldalán).

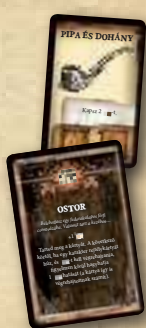
Bizonyos tárgyak és kincsek körönként csak egy karakter által használhatók. Az akció végrehajtása során a kártya használatát be kell jelenteni; feltéve, hogy a kártya még az adott pillanatban elérhető a karakterek számára. Amikor ilyen tárgyat vagy kincset használtok, helyezzétek azt a karaktertáblátok mellé – abban a körben csak a ti karakteretek használhatja, de akár több alkalommal is. A kör végén a kártyát tegyétek vissza a táblára.



TOVÁBBI SZABÁLYOK

Példák:

- Egy kalandkártya következtében 2 elszántságjelzőt veszítesz. Mivel csak 1-gyel rendelkezel, ezért úgy döntesz, hogy használod a *Pipa és dohány* (kezdő felszerelés) kártyát. Azonnal kapsz 2 elszántságjelzőt, és így teljesítheted a követelményt.
- Egy templom felderítése közben rejtélykártyákat húzol, és  kártyákat kell végrehajtanod. A *Méreg* csapdát húzod fel. Ebben a körben még senki nem használta az *Ostort* (kincs, amit még az előző körben találtak), így úgy döntesz, hogy az a karakteredhez kerül, és a karaktertáblád mellé helyezed.



Ugyanez vonatkozik a felfedezésjelzőkre: ezek szinte bármikor felhasználhatók. Akad néhány kivétel (*Zöldségek*, *Hatalmas levelek*, *Gyertyák* és *Kecske*), ezekről részletesebb információt a függelékben találtak. A különleges felfedezésjelzők között is vannak rendhagyó esetek (lásd a küldetéstáblát és a függelékét a 28–32. oldalon).

A felfedezésjelzőket használat után el kell dobni. Ha kezdő felszerelést használtok, dobjátok el az egyik jelölőt a kártyáról (majd magát a kártyát is, amikor a második jelölő is lekerül róla). Egy kezdő felszerelést akár duplán is felhasználhattok.

A karakter különleges képességei szintén bármikor felhasználhatók egészen addig, amíg a karakter rendelkezik a megfelelő számú elköltethető elszántságjelzővel. Kivételek és további magyarázatok a 33–34. oldalon.

Példa:

Te vagy a szakács, és egy kalandkártya miatt el kell dobnod 1 élelmet. Egyáltalán nincs élelmetek, de van 3 elszántságjelző, amelyek eldobásával használhatod a „Kőleves” különleges képességet, így hozzájutsz a szükséges 1 élelemhez.

KÁRTYÁK, FELFEDEZÉSJELZŐK STB. ELDOBÁSA

A játék során eldobott kártyák és felfedezésjelzők teljesen kikerülnek a játékból. A rejtély- és fejlesztéskártyák kivételt képeznek. A végrehajtott rejtélykártyák dobópakliba kerülnek, a rejtélypakliból a húzás során félretett kártyákat vissza kell keverni. Ha a rejtélypakli elfogyott, a dobópakliból kell újat keverni. Ha fejlesztéskártyákat dobtok el (lekerülnek a tábláról), keverjétek őket vissza a fejlesztéspakliba. Kivétel: az ács „Új ötlet” különleges képessége (lásd a függelékét a 33. oldalon). Az eldobott erőforrások, jelzők és jelölők visszakerülnek a készletbe.

INFORMÁCIÓMEGOSZTÁS A JÁTÉK SORÁN

A játékban nincsenek titkos információk. Minden kártyát, jelzőt vagy szigetlapkát nyíltan húzzatok fel, hogy a többi játékos is lássa, azok milyen kockázatokat és jutalmakat rejtenek. Amikor kalandkártyát húztok, megnézhetitek az alsó felét is, így tudni fogjátok, mire számíhattok a jövőben.

ARANYSZABÁLY

Ha egy küldetéstábla vagy kártya szövege ellentmond a szabályoknak, mindig az előbbit kell figyelembe venni. Ha egy küldetéstábla és egy kártya mond ellent egymásnak, a kártya szövege a mérvadó. A függelékben erről további információk találhatók. Amikor a játék során bármilyen felmerülő hatás arra kötelez, hogy válassz több lehetőség közül, akkor a csapat együtt hozza meg

a döntést. Például: ha egy hatás arra utasít, hogy helyezzetek egy jelölőt egy szomszédos lapkára, de két lehetséges lapka is van, akkor közösen választjátok ki, hogy a jelölő melyik szigetlapkára kerüljön.

LÉNYEGES FOGALMAK

A kártyák szövege olykor sajátos kifejezéseket használ, magyarázatukat lásd lentebb. Ha ilyen kártyákat húztok a játék során, a most leírtakat használhatjátok viszonyításként.

AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Mindig az a karakter hajtja végre az akciót, akinek az akciókorongja legfelül van. Ez a játékos kapja az összes jutalmat és szenved el az összes következményt. Minden más akciókorong támogatónak számít.

FORDÍTSD A FEJLESZTÉSOLDALÁRA

Egy tárgykártyát a fejlesztésoldalára kell fordítanotok, így az a következő körtől nem elérhető. Újra meg kell építenetek, hogy ismét használhassátok (lásd 18. oldal).

TARTSD MEG A KÁRTYÁT

Ezen kártyák hatásai a játék végéig vagy bizonyos feltételek teljesüléséig érvényben maradnak. Ha ilyen kártyát szereztek, helyezzetek azt a tábla mellé, de nem az adott akciófázis végén válik felhasználhatóvá. A kincsek minden játékos számára elérhetők. Minden más feltétel szerepel a kártyák leírásában.

LEGKÖZELEBBI LELŐHELY

A táborhoz legközelebb eső lelőhely azon a szigetlapkán található, ahol a tábor van. Ha a tábor lapkáján nincs lelőhely, akkor a szomszédos lapkán lévő lelőhely számít a legközelebbinek, majd a még távolabb eső lapkák. A kimerült lelőhelyeket (amelyeken jelölők vannak) nem vesszük figyelembe.

HASZNÁLD EGYSZER

Ez a hatás a játék során egyszer érvényesül; utána általában eldobjuk a kártyát.

DÖNTSD EL

A játékosok a kártyán szereplő kettő vagy több lehetőség közül választhatnak. Nem választható olyan lehetőség, amelynek követelménye nem teljesíthető.

KIMERÜLT LELŐHELY

Ha egy lelőhely kimerült, nem termel többé erőforrást a termelésfázisban és nem lehet gyűjtögetni róla az akciófázisban. A kimerült erőforráson lévő, vele megegyező  jelző sem teszi lehetővé innen az adott erőforrás begyűjtését.

HAJTSD VÉGRE ÚJRA

Az azonnali esemény hatását újra végre kell hajtani. Ezt a kifejezést helytakarékoság végett használjuk.

SZIGETTERÜLET/SZIGETLAPKA

A szigetterület mindig egy üres, hatoldalú területre utal a táblán. A játéktábla felső és jobb szélén a csonka hatoldalú területek nem számítanak, azokra nem kerülhet szigetlapka.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

A szigetlapkák olyan hatoldalú játékelemek, amik a felderítés akció során kerülnek fel a táblára (a szigetterületekre).

ÁTFORDÍTOTT/MEGKÖZELÍTHETETLEN SZIGETLAPKA

Ha egy szigetlapkát átfordítunk (képpel lefelé), akkor arról minden jelzőt és jelölőt eldobunk. Ha a tábor a szigetlapkán van az átfordítás pillanatában, akkor a játékosok automatikusan elveszítik a játékot!

Megközelíthetetlen szigetlapkákra nem kerülhet jelző vagy jelölő és nem léphet rájuk karakter. Ezek felderíthetetlen területnek számítanak. Ez nagyobb távolságot jelenthet a felderítés és a gyűjtögetés akcióknál, vagy tűzhányó miatt akár kettéosztottá is válhat a sziget. Egy megközelíthetetlen szigetlapkán nem hajtható végre akció, és magát a lapkát sem lehet újra felderíteni. A tábor nem költöztethető megközelíthetetlen lapkára. Ha egy hatás miatt mégis egy ilyen lapkára kellene költöztetni, minden karakter 1 sérülést szenved el (a tábor pedig marad, ahol volt).

FELFEDEZETLEN TEREPTÍPUS

Egy tereptípus felfedezetlennek minősül, ha a jelölő fedi a szimbólumot a szigetlapkán. Ez azt jelenti, hogy az adott tereptípus nem áll rendelkezésre tárgyak építéséhez. Ha más szigetlapkán sem látható (fedetlenül) az adott szimbólum, akkor nem építhetők meg azok a fejlesztések, amelyeknek előfeltételeként ez a tereptípus szerepel. Ennek jelzésére távolítsuk el a fejlesztések jelölőit.

Egy felfedezetlen tereptípus elérhetetlen marad egészen addig, amíg nem teszünk le vagy derítünk fel ugyanezzel a tereptípussal rendelkező új szigetlapkát vagy amíg a felfedezetlenséget kiváltó hatás nem lesz visszavonva.

Példa:

- Ha a játékosok csak egy hegyvidék tereptípusú szigetlapkát fedeztek fel eddig, de az felfedezetlenné vált, akkor a Kés és a Tűz nem megépíthető egészen addig, amíg nem fedeztek fel egy másik, ugyanilyen tereptípusú szigetlapkát.

JELÖLŐ

A fekete, fehér és kék korongok a jelölők. Minden más jelzőnek számít. Ez azért fontos, mert sok hatás csak az egyik csoportra érvényesül. Ha valamilyen oknál fogva a fekete jelölők elfogynának, használjatok fehéreket.

ÉJSZAKAFÁZIS A TÁBORON KÍVÜL

Ennek leírását a 20. oldalon találjátok.



IDEIGLENES FEGYVERSZINT +X

Amikor egy karakter vadállattal küzd, az aktuális fegyverszintet kell összemérni a vadállat erejével. Ha az aktuális szint nem elég magas, a karakter a különbséggel megegyező számú sérülést szenved el. Bizonyos tárgyak vagy kincsek átmeneti +X szintet biztosítanak a fegyverekhez, bármelyik karakter növelheti ideiglenesen a fegyverszintet ezzel az értékkel. Ez a fegyverszint sávját nem érinti.

Az ideiglenes fegyverszint felhasználható követelményekhez is, például amikor 1-es fegyverszint szükséges a kecske felfedezésjelző használatához.

Az ideiglenes fegyverszint használható bármilyen aktuális szituáció megoldásához is (esemény/kaland/jelző stb.).

Példa:

A karaktered egy 6-os erősségű medvével küzd. A fegyverszint jelenleg 4. Ha leveszel egy jelölőt a Pisztolyról (kezdő felszerelés), akkor átmenetileg 7-re növeled a fegyverek szintjét, de a fegyverszintsáv jelölője nem mozdul el, hiszen a +3 növekedés csak ideiglenes.

HA LEHETSÉGES

A hatás csak akkor teljesül, ha lehetséges (a követelmények teljesíthetők). Ha nem teljesíthető, az semmilyen büntetést nem von maga után (a karakterek nem szenvednek sérülést). A nem teljesíthető követelményekre vonatkozó szabály sem írja felül azokat a hatásokat, amelyek kimondják: „ha lehetséges”.

Példa:

„Elveszítesz 3 elszántságjelzőt, ha lehetséges.” Ha a karakternek csak 1 elszántságjelzője van, azt elveszti, de a csapat nem kap további büntetést.

KÉTSZEMÉLYES ÉS SZÓLÓ JÁTÉKMÓD

KÉT JÁTÉKOS

Ha a játékosok véletlenszerűen választanak karaktert, ajánlott az ács, a szakács és a felfedező közül húzniuk. A legtöbb küldetés során a katona különleges képességei kevésbé hasznosak a 2 személyes játékban.

A kétszemélyes játék új karaktert ad – Pénteket. A játék előkészületei során Pénteket helyezzétek a játéktábla mellé, ahol mindkét játékos elérheti, és helyezzétek rá az öt jelképező fehér akciókorongot. Péntek részletes magyarázatát lásd a 27. oldalon.

SZÓLÓ

A szóló játékmódra ugyanazok a szabályok érvényesek, mint kétszemélyes játék esetén. Továbbá a játékos megkapja Péntek mellett a Kutya is. A Kutya kártyáját tedd a játéktábla mellé, és helyezd rá a lila akciókorongot.

A menedék, a tető és a kerítés építési költsége megegyezik a kétszemélyes játékával. A játékos minden esetben kezdőjátékosnak számít (sem Péntek, sem a Kutya nem lehet az). Ezenkívül a morál növekszik eggyel minden morálfázis elején, még mielőtt a hatások érvényesülnének. A karakter egyszerűen csak boldog, hogy még él.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

TOVÁBBI FIGURÁK

PÉNTEK



Pénteket a kártyája és 1 fehér akciókorong jelképezi. A szóló és a kétszemélyes játékban a kártyája a játéktábla mellé kerül. Helyezz(etek) a kártyára egy fehér akciókorongot, továbbá egy sérülésjelölőt a négyzetes területre, Péntek sérülésjelző sávjának bal oldalára. Péntek kiegészítő karakternek számít, és a következő szabályok vonatkoznak rá:

- Sosem lehet kezdőjátékos.
- Az eseménykártyák nincsenek hatással rá, sem az azonnali hatások, sem a fenyegetések. Kivétel: a *Veszekedés* kártya, lásd a függelékét.
- Bármilyen akcióban részt vehet. Siker esetén az akciót úgy hajtjuk végre, mint bármely más karakter akcióját.
- Hozzárendelhető akcióhoz egyedül vagy más semleges akciókorongokkal együtt is (a Kutyát is beleértve).
- Másik játékoskal közös akcióban csak támogatóként vehet részt. Ebben az esetben a játékos karaktere hajtja végre az akciót.
- Ha akciókockát kell dobnia, a játékosok dobhatnak helyette. Ha a kalandkockán „?” szerepel, nem húz kalandkártyát, viszont 1 sérülést szenved el. Ugyanez vonatkozik arra az esetre, ha kalandjelző kerül a kalandpaklira. A jelző lekerül, miután Péntek sérülést szerzett.
- Ha elszántságjelzőket szerez, kettőt felhasználhat arra, hogy újradobjon bármilyen akciókockát.
- Ha meghal, a játékosok nem veszítenek azonnal, de a továbbiakban nem használhatják az akciókorongját.
- Ha Péntek egy sikeres akció közben hal meg (a vadászatot is beleértve), a játékosok megkapják a megszerzett erőforrásokat, kártyákat stb.
- Akárcsak a többi karakter, ő is gyógyulhat kártya, jelző vagy különleges képesség hatására.
- Péntekre nincs hatással az időjárás, nem sérül általa.
- Nincs szüksége sem menedékre, sem ételre az éjszaka során, nem sérül ezek hiánya miatt sem.
- Használhat kezdő felszerelést, megépült tárgyakat és kincseket, kivéve az *Ágyat*.
- Rejtélykártyát kell húznia, ha az akció megköveteli, amelyek ugyanúgy hatnak rá, mint bármelyik másik játékosra. Felfedezhet különleges helyszíneket is. A *Fűvócső* nincs rá hatással.
- A játékosok dönthetnek úgy, hogy Péntek akciókorongját nem rendelik hozzá akcióhoz.
- Péntek nem számít játékosnak a menedék, a kerítés és a tető építésének költségei tekintetében.

KUTYA



A Kutyát a kártyája és egy lila akciókorong jelképezi. Szóló játéknál a kártya – rajta a lila akciókoronggal – a játéktábla mellé kerül. Minden tekintetben semleges akciókorongnak számít. Körönként csak a vadászat vagy a felderítés akciók során használható, akciókorongját viszont nem kötelező hozzárendelni akcióhoz. A Kutya nem halhat meg.

JÁTÉKVARIÁNSOK

KÖNNYÍTETT JÁTÉK

Amennyiben a játékosok úgy gondolják, hogy egy küldetés túl nehéz, könnyíthetnek rajta a következőképpen:

- A Kutya bekerül a játékba. Ez 3 játékosnál különösen ajánlott.
- Péntek bekerül a játékba.
- Több kezdő felszerelést húznak.
- Az eseménypakli összeállításánál (a játék előkészületeinek 15. lépése) kevesebb olyan kártyát használnak, amelyen könyv szimbólum van és több kártyát kaland szimbólummal. Például 4 kártya és 8 használata 6-6 helyett. Megjegyzés: ez a legelső küldetést inkább nehezíti, mint könnyítené!

NEHEZÍTETT JÁTÉK

A tapasztalt játékosok növelhetik a küldetés nehézségét, ha túl könnyűnek érzik:

- Kevesebb kezdő felszerelést húznak (egyet vagy semennyit)
 - Péntek nélkül játsszák a kétszemélyes játékot.
 - A játékos a Kutya nélkül játssza a szóló játékot.
 - Az eseménypakli összeállításánál (a játék előkészületeinek 15. lépése) több olyan kártyát használnak, amelyen könyv szimbólum van és kevesebb kártyát kaland szimbólummal. Például 8 kártya és 4 használata 6-6 helyett.
- Megjegyzés:** ez a legelső küldetést megkönnyíti!

VÉLETLENSZERŰ HAJÓRONCSKÁRTYÁK

Ahelyett, hogy az *Élelmiszeres ládákat* helyeznétek fel a táblára (a játék előkészületeinek 14. lépése), véletlenszerűen húzzatok 1-et a 3 hajóroncskártyából, és helyezzétek a fenyegetésmező jobb oldalára.

A további szabályok részleteit a küldetések tartalmazzák.

FÜGGELÉK

KÜLDETÉSEK

1. SZÁMKIVETETTEK

A küldetés céljának teljesítéséhez teljesen fel kell építenetek a máglyának szánt farakást (minden szinthez a feltüntetett számú fajelölőt kell lehelyeznetek a küldetéstáblára). Az *Árboc* és az *Olaj* kivételével (lásd lentebb) fát kizárólag az akciófázis előtt rakhattok a máglyához.

A farakásnak csak 1 szintjéhez tehettek fát körönként, és az kizárólag balról az első – még befejezetlen – szint lehet. Ha egy szint elkészült a kör során, akkor legközelebb a következő kör kezdetén lesz lehetőségetek folytatni az építkezést; vagyis a farakás elkészítése legalább 5 kört vesz igénybe. A máglyánál felhasznált fát nem vehetitek le a küldetéstábláról.

Azonnal megnyeritek a játékot, ha a farakás kész, már rendelkeztek *Tűzzel* (a *Tűz* tárgy megépült) és a hajó a közelben van (10–12. kör). A küldetés során a  és  szimbólumoknak nincs hatásuk, nem befolyásolják a játékot.



Különleges felfedezésjelző: Olaj

Amikor becserélitek, az általa nyújtott fát azonnal fel kell használnotok a farakás építéséhez; ezt megtehetitek a falehelyezés normál lehetőségén túl is. Ha a megszerzett mennyiségnél kevesebb hely van fának a farakás adott szintjénél, akkor a megmaradt fá(ka)t dobjátok el (nem rakhatjátok sem az erőforrásokhoz, sem a következő szinthez).

Különleges felfedezésjelző: A hölgy nyakéke

A 3 elszántságjelzőt tetszés szerint oszthatjátok el a játékosok között.

Különleges fejlesztés: Fejsze

A tábor szigetlapkája  jelzőt kap, kivéve, ha már rendelkezik egyel. Ez a jelző a táborral együtt mozog, mint általában.

Különleges fejlesztés: Árboc

Az *Árboc* felépítése révén szerzett fát azonnal fel kell használnotok a farakás építéséhez; ezt megtehetitek a falehelyezés normál lehetőségén túl is. Ha a megszerzett mennyiségnél kevesebb hely van fának a farakás adott szintjénél, akkor a megmaradt fá(ka)t dobjátok el (nem rakhatjátok sem az erőforrásokhoz, sem a következő szinthez).

2. AZ ELÁTKOZOTT SZIGET

A játék megnyeréséhez *Keresztet* kell építenetek 5 különböző szigetlapkán. *Kereszt* bármelyik szigetlapkán épülhet (nem kötelező a tábor lapkáján építkezni). Attól függően, hogy az adott lapka milyen messze van a tábortól, ehhez 1-nél (vagy 2-nél) több akciókorongra is szükség lehet. Az ide vonatkozó szabályokat a gyűjtögetésnél és felderítésnél találjátok a 19. oldalon.

A szigetlapkák átfordítása után *Keresztet* sem lehet rajtuk építeni. Ha az 5. *Kereszt* is megépült, a karaktereknek még túl kell élniük az adott kört (és a *Keresztnek* is a játékban kell maradnia); ekkor a játékosok megnyerik a játékot.



Ha egy kártyán  szerepel, a játékosoknak le kell helyezniük egy fehér jelölőt (kődöt jelképez) a sziget 2 különböző területére vagy szigetlapkára (a játékosok döntenek). Minden terület/lapka csak 1 ilyen jelölővel rendelkezhet.

Ha egy szigetlapkát átfordítunk, az általános szabályoknak megfelelően az összes jelző és jelölő lekerül róla. Ilyen lapkákra nem kerülhet kód jelölője. Ha nem tudjátok az összes jelölőt lehelyezni, annak nincsenek negatív következményei (nem szenvedtek el sérüléseket).

Ha egy olyan szigetlapkán/területen hajtánátok végre akciót, ahol kódjelölő található, akkor ahhoz a szokásosnál 1-gyel több akciókorongra van szükség. Továbbá az adott lapka tereptípusa is felderítetlennek számít. Ha a tábor szigetlapkáján van ilyen jelölő, akkor arról a játékosok nem szerezhetnek erőforrásokat (sem lelőhelyek, sem jelzők által). Az *Útrövidítés* és a *Verem* a szokásos erőforrásaikhoz tartoznak. Ha az *Útrövidítés* lapkájára szintén kerül kódjelölő, akkor az *Útrövidítés* hatása nem érvényesül, de a lelőhely a megszokott módon továbbra is lehet gyűjtögetés célpontja.



Ha lekerül az első szigetlapka, amelyen  található, tegyetek rá egy  jelzőt. A játékosok a szokásos módon hajthatnak végre itt felderítés akciót, hogy rejtélykártyákat húzzanak.

Maximum 3  és 1  húzható fel. Ha a játékosok megállnak, mielőtt mind a 4 kártyát felhúznák, az akció akkor is végrehajtottnak számít.

A második szigetlapka, amelyen  található, megkapja a  jelzőt, és a hatása azonnal (és csak egy alkalommal) érvényesül. Ugyanez igaz a következő 4 szigetlapkára is, mely rendelkezik  szimbólummal.

Különleges felfedezésjelző: A sátánista gyertyája

A játékosok barna akciókorongot kapnak a jelző beváltásakor, amit az általános szabályoknak megfelelően egyszer használhatnak fel egy építés akcióhoz.

Különleges felfedezésjelző: Rejtélyes fiola

Akció végrehajtása nélkül elkészül az *Orvosság*. Ha a jelzőt akciók végrehajtása közben használjátok fel (az akciófázisban), akkor a fejlesztéskártya a jövőbeli erőforrások mezőjére kerül; máskülönben azonnal elérhetővé válik.

FÜGGELÉK

Különleges felfedezésjelző: Áldozati tör

Tartsátok meg a jelzőt. Körönként több harc során is használható, de csak 1 karakter által. Biztosítja a jelzőn feltüntetett fegyverszintbónuszt, de a karakter 1 sérülést szenved el. Annál a karakternél marad a kör végéig, amelyik először használta.

Különleges fejlesztés: Megszentelt harang

Ezt a tárgyat ismételten megépíthetitek, egy kör alatt akár több alkalommal is. Amikor megépül, a játékosok eltávolíthatnak 3 ködjelölőt a tábláról.

Különleges fejlesztés: Kereszt

Ezt a tárgyat ismételten megépíthetitek, egy kör alatt akár több alkalommal is. Bármelyik szigetlapkán felépíthető; akkor is, ha az adott lapkán ködjelölő található.

3. JENNY BAJBAN VAN!

Ebben a küldetésben a játékosoknak 2 különleges tárgyat kell megépíteniük, valamint meg kell menteniük – és életben tartaniuk – egy bajba jutott bajtársukat, mielőtt mindannyian elmenekülhetnének a szigetről. Először egy tutajra lesz szükség, aztán el kell juttatni Jennyt a táborba, amilyen gyorsan csak lehetséges, mert szegény minden körrel egyre gyengébb lesz. Amint elkészül a mentőcsónak is, a karakterek megnyerik a játékot.

További előkészületek

A *Viharjelző üveg* nem elérhető ebben a küldetésben, és nem is húzható fel semmilyen hatás által.

Különleges szabályok

Jenny minden éjszakafázisban 2 sérülést szenved el, amíg meg nem érkezik a táborba. Érkezéséig nem gyógyítható tárgyak, különleges képességek, felfedezésjelzők vagy kincsek segítségével.

A táborba érve Jenny cselekvésképtelen karakternek minősül. Nem hajthat végre akciókat pihenésen kívül (azt is csak körönként egyszer). Ugyanakkor ugyanúgy ennie kell, mint a többi karakternek, és a szabadban éjszakázástól is elszenved sérüléseket. Az események, az éhes vadállat kocka hatása és a nem teljesíthető követelmények szabályai éppúgy érvényesek rá, mint a többi karakterre (lásd 24. oldal).

Péntekhez hasonlóan Jenny sem növeli a menedék, a kerítés és a tető építési költségét, nem lehet kezdőjátékos; valamint az *Ágyat* és a *Függőágyat* sem használhatja.



Ha  ikonnal találkoztok, a kerítés szintjét csökkentenetek kell 1-gyel. Amennyiben ez lehetetlen (a kerítés szintje 0-án áll), akkor Péntek kivételével minden karakter 1 sérülést szenved el.



Amikor egy  szimbólummal jelölt szigetlapkát helyeztek a táblára, tegyék rá a megfelelő számjelzőt: az elsőre az  kerül, a másodikra a  és így tovább. A hatások azonnal (és csak egyszer) érvényesülnek.

Amikor felkerül a  jelző, tegyék a *Kötél* fejlesztést a jövőbeli erőforrások mezőjére. Ez az akciófázis végén átfordul a tárgyoldalára, és megépül. Az 5. és 6.  szimbólumnak nincs hatásuk a játékmenetre.

Különleges fejlesztés: Tutaj

Jennyn csak a *Tutaj* révén tudtok segíteni. Ha megépítitek, akkor a rákövetkező körök egyikében felderítés akciót kell végrehajtanotok (a *Tutajra* helyezett 1 vagy 2 akciókoronggal) Jenny megmentéséhez és táborba szállításához. Ennek az akciónak mindenképpen meg kell előznie a *Mentőcsónak* építését.

Ha 1 akciókoronggal építitek a *Tutajt*, és az akciókockával „?”-et dobtok, ne húzzatok kalandkártyát; viszont a végrehajtó karakter 1 sérülést szenved el.

Különleges fejlesztés: Mentőcsónak

Ha Jenny a táborban van, és a mentőcsónak megépül, akkor a játékosok automatikusan megnyerik a játékot. A mentőcsónakot csak Jenny táborba érkezését követően építhetitek meg.

4. VULKÁNSZIGET

A játékosoknak meghatározott számú területet, valamint különleges helyszíneket kell felderíteniük a  szimbólummal ellátott szigetlapkákon. Ez a szám a játékosok számától függ (Pénteket nem vesszük figyelembe). Lásd a táblázatot a küldetéstáblán.

Miután a szükséges számú felderítés akciót végrehajtották, a játékosok egy *Ladikot* építenek, hogy elmenekülhessenek a szigetről, és ezzel megnyerjék a játékot.

További előkészületek

A játék a 10-es számú szigetlapkán kezdődik. A 8-as lapkát fordítsátok át a vulkánoldalára, és helyezzétek el mindkettőt – a küldetéstáblán bemutatott módon – a játéktáblára.

A táborjelző (a táboroldalával felfelé) a 10-es lapkára kerül. Az ezen a szigetlapkán található  és  szimbólumokat hagyjátok figyelmen kívül ebben a küldetésben.

A játék kezdetén már rendelkeztek az *Ásó* és a *Kés* tárgyakkal (mindkettő megépítettnek számít).

A felderítés akció mezőjére egy  jelző kerül a játék teljes időtartamára, vagyis a játékban minden felderítés akcióhoz 1-gyel több akciókorong szükséges.

Különleges szabályok

Ha menedéket építetek vagy növelitek a tető vagy a kerítés szintjét, használhattok prémet faként. Ha csak prémet használtok, akkor az alacsonyabb költséget kell kifizetnetek.

Példa:

Négyszemélyes játék esetén a menedék építési költsége lehet 4 ; 3  és 1 ; 2  és 2 ; vagy 3 .

A játék során a vulkánlapkára nem léphettek, nem haladhattok át rajta és nem hajthattok végre azon akciókat sem. Továbbá a lapkára nem kerülhet sem jelző, sem jelölő.



FÜGGELÉK

A 4. körrel kezdve bizonyos szigetlapkákat (vagy területeket, ha azok még nincsenek felderítve) előnthes a láva, amelyek így elérhetetlenné válnak. A kör kezdetén (még az eseményfázis előtt) átfordulnak azok a szigetlapkák, amelyek számozása megegyezik a küldetéstáblán – az adott körnél – feltüntetettel. Ezekről valamennyi jelzőt és jelölőt távolítsátok el.

Példa:

A 4. kör kezdetén átfordul az a szigetlapka, amelyen a játékot kezdtétek. A következő körben az 5. körnél feltüntetett lapkák fordulnak át, és így tovább.

Ha a tábor szigetlapkája átfordul, a játékosok azonnal elvesztik a játékot.

A tábor sosem költözhet ilyen lapkára. Ha egy kártya hatása erre kötelezné a játékosokat, akkor ehelyett mindannyian 1 sérülést szenvednek el.



Valahányszor tűnik fel egy kártyán, tegyetek fehér jelölőket (vulkáni hamut jelképeznek) 2 szigetlapkára vagy területre. Minden lapkára/ területre csak 1 ilyen jelölő kerülhet. Jelölők a vulkánlapka kivételével bármelyik szigetlapkára kerülhetnek, akár átfordítottra is.

Ha nem tudjátok az összes jelölőt lehelyezni, annak nincsenek negatív következményei (nem szenvedtek el sérüléseket).

Ha vulkáni hamuval borított szigetlapkán/területen hajtánatok végre akciót, akkor ahhoz a szokásosnál 1-gyel több akciókorongra van szükség. Ez összeadódik a felderítés akció mezőjén lévő jelzővel, valamint bármilyen egyéb hatással, amely további akciókorongok használatát írja elő.



Számjelzők nem kerülnek automatikusan a szimbólummal rendelkező szigetlapkákra ebben a küldetésben. Ehelyett ezek a szimbólumok lehetőséget kínálnak a karakterek számára, hogy különleges helyszíneket derítsenek fel. Helyezték az jelzőt az első ilyen helyszínre, a jelzőt a másodikra stb. Minden különleges helyszín csak egyszer deríthető fel.

Az ezeknek a felderítéséhez szükséges akciókorongok száma a tábor távolságától függ (lásd 19. oldal), és ne feledkezzetek meg a felderítés akciónál található jelzőről sem.

Különleges helyszínek felderítése során húzzatok és hajtátok végre rejtélykártyákat (vagy helyezték őket a jövőbeli erőforrások közé) a küldetéstáblán megadott számban. Itt nem dönthettek úgy, hogy megálltok kártyahúzás után; a megadott számot teljesítenetek kell. Ha kártya utasít arra, hogy ne húzzatok többet, akkor az akció sikeresen teljesítettnek számít. Az utolsó kettő különleges helyszín felderítéséhez még egy akciókorongra lesz szükség.

A szimbólumot a kezdőlapkán (10) hagyjátok figyelmen kívül.

Különleges felfedezésjelző: Régi térkép

Amikor eldobjátok ezt a jelzőt, akkor 1-gyel kevesebb rejtélykártyát kell húznatok és végrehajtanotok egy különleges felderítés akciónál (valamelyik felderítésénél). A jelzőt még azelőtt el kell dobnotok, hogy elkezdenétek kártyákat felhúzni.

Különleges felfedezésjelző: Indy naplója

A jelző felhasználásakor hagyjátok figyelmen kívül egy felhúzott csapda hatását. A kártya sikeresen teljesítettnek számít.

Különleges felfedezésjelző: Fáklya

A jelző felhasználásakor hagyjátok figyelmen kívül egy felhúzott vadállat hatását. A kártya sikeresen teljesítettnek számít.

Különleges felfedezésjelző: Régi vászon

Ha felhasználjátok ezt a jelzőt az időjárásfázisban, hagyjátok figyelmen kívül 1 t.

Különleges fejlesztés: Kötéllétra

A semleges akciókorong kizárólag különleges helyszín felderítésénél használható fel (szigetlapkák szimbólummal).

Különleges fejlesztés: Ladik

A *Ladik* csak azután építhető meg, hogy a győzelemhez szükséges utolsó felderítés akciót is végrehajtottátok.

5. KANNIBÁLOK SZIGETE

Ebben a küldetésben el kell pusztítanotok a kannibálok városát a – kezdetben rejtett – 4-es szigetlapkán. Ehhez vadászat akció szükséges, és a város erejével is számolnotok kell.

A város ereje kezdetben 21, de minden alkalommal csökken, amikor játékosok kannibálfalvakat égetnek fel. Ha túlélitek a kört, amelyben leromboltátok a várost, megnyeritek a játékot.

További előkészületek

Kezdő felszerelés véletlenszerű választása helyett a játékot a *Rum* és a *Pipa és dohány* kártyával kezditek. Továbbá a 4-es szigetlapkát képpel lefelé helyezték el a játéktáblán (a küldetéstáblán feltüntetett módon). Itt található a kannibálváros, amelyet később meg kell támadnotok.

Különleges szabályok

A 4-es szigetlapka automatikusan felderítetté válik a 4. kör legelején. Ennek jelölésére helyezték a számjelzőt a lapkára. A várost ettől kezdve bármikor megtámadhatjátok.

A táborotok sosem lehet olyan szigetlapkán, amelyen kannibálfalu található, hacsak már fel nem égettétek azt. Ha a táborot ilyen lapkára kellene költöztetnetek, akkor helyette minden játékos elszenv 1 sérülést. Továbbá plusz egy akciókorongot igényel, ha kannibálfalu szigetlapkáján hajtátok végre gyűjtögetés akciót (ha még nem égett porig).

Falu vagy a város megtámadásához hajtátok végre egy vadászat akciót, a falu helye a táblán nem számít. A harcban csak a falu vagy a város erejét vegyétek figyelembe, vadállatkártyát nem kell húznatok.

A kannibálfalvak ereje 4 + a látható szimbólumok száma (nem a falvaké, lásd lentebb). Ha a kannibálváros már átfordult képpel felfelé, akkor annak szimbóluma is számít. Mérjétek össze az erőt a fegyverek szintjével a szokásos módon; a végrehajtó karakter a két érték közötti különbséget szenved el sérülésként.

Ha egy falut sikeresen leromboltok a támadó halála nélkül (ami a játék azonnali végét jelenti), takarjátok le a hozzá tartozó szimbólumot egy fekete jelölővel. Ez többé nem adódik hozzá a falvak erejéhez.



FÜGGELÉK

Példa:

A katona megtámad egy kannibálfalut. A játéktáblán 3 további szigetlapka található  szimbólummal, egyet közülük viszont már letakartatok. A falu ereje ennélfogva $4+2=6$. A katona 5-ös fegyverszinttel rendelkezik, így 1 -t szenved el.

A város erejének kiszámolásához a felégetett falvak számát szorozzátok meg 3-mal, majd az eredményt vonjátok ki a 21-es kezdő értékből.

Példa:

Két kannibálfalu elpusztult, így a város erőssége $21-(2 \times 3)=15$.

A játék megnyeréséhez a várost is ugyanúgy kell megtámadnotok, mint a falvakat (vadászat akció végrehajtásával). Teljesen felderített útvonal szükséges a támadás kivitelezéséhez. Ha a végrehajtó karakter nem hal meg, akkor mindenkinek túl kell élnie a kört, és a játékosok megnyerik a játékot.

Péntek nem támadhat meg sem falut, sem a várost; de támogathat más karaktereket a harcban.



Valahányszor  tűnik fel egy kártyán, a karakterek sérüléseket szenvednek el a felégetett kannibálfalvak alapján. Ez utóbbit kivonjuk 3-ból a sérülés mértékének meghatározásához. Ha az eredmény 0 vagy kevesebb, a karakterek nem szenvednek el sérülést.

Példa:

Ha a kannibálok támadnak, amikor már 2 falu elpusztult, minden karakter 1 sérülést szenved el.

Kannibáltámadás után azonnal költöztetnetek kell a tábort (annak minden szokásos következményével). Ha ezt nem tudjátok megtenni, elvesztitek a menedéketeket, a tetőt és a kerítést (a természetes menedék nem számít). Ha még nem építettetek menedéket, minden karakter 2 sérülést szenved el.



A szigetlapkákon az első 4  jelképezi a kannibálfalvakat, amelyeket jelöljetelek meg számjelzőkkel a felfedezésük sorrendjében ( az első felfedett  szimbólumra stb.). Csak 4 falu van a játékban, de 5 szigetlapka kerülhet a táblára  szimbólummal. Ebben az esetben az 5. lapka hozzáadódik a falvak erejéhez, de nem égethető fel (mivel nem falu). Csak 5 számjelző szükséges a játékban (1–4 a falvakhoz és a 6. a kannibálok városához).

Minden felfedett  egy -t okoz a felderítést végrehajtó játékosnak, a 4. szimbólum 3 -t okoz; kivéve, ha már rendelkeztek *Orvossággal* (ebben az esetben 1 -t). Ezután el kell dobnotok, ha lehetséges, 1 -et és 1 -t. Nem választhatok elérhetetlen erőforrást. Például ha van 2  és 0 , akkor a -t nem választhatjátok, kizárólag az -et, vagyis elveszítetek 1 -et.

Különleges fejlesztés: Kenu

Ha ez a tárgy megépül, a felderítést végző játékos megnézheti a 2 felső szigetlapkát, majd választ közülük 1-et. A másikat keverjétek vissza a szigetlapkák közé.

Különleges fejlesztés: Ballisza

Ha ez a tárgy elkészül, növeljétek 2-vel a kerítés szintjét abban az esetben, ha már építettetek menedéket. Majd a fegyverszintet is növeljétek 1-gyel.

6. ROBINSON CSALÁD

Ebben a küldetésben mind a 9 véletlenszerűen húzott fejlesztést meg kell építenetek (a 9 alap fejlesztés nem számít). Pontosan ennek a 9 kártyának a megépítése szükséges a győzelemhez.

Ha el kell dobnotok közülük a játék során, és nem tudjátok őket visszaszerezni az utolsó kör végéig, elveszítitek a játékot.

Továbbá elegendő élelemre van szükségetek az újszülötteknek a későbbi körökben.

Ha minden karakter és a gyerekeik túlélnek a megadott számú kört, mind a 9 fejlesztés elkészül, megépül a menedék, valamint a tető, a kerítés és a fegyverek szintje legalább 1, akkor megnyeritek a játékot.



További előkészületek

A játék előkészületei során 9 fejlesztést húzzatok a szokásos 5 helyett. Ennek a 9 fejlesztésnek el kell készülnie a játék megnyeréséhez (lásd fentebb).

Különleges szabályok

A játék során gyerekek születnek a 7., a 9. és a 11. körben. Mindegyikük etetéséhez 1 további élelemre van szükség. Ez a $-1/-2/-3$ élelem a 7.–12. köröknél látható a küldetéstáblán. Ha nincs elegendő élelem a gyerekeknek, akkor azonnal elveszítitek a játékot (ők nem éhezhetnek úgy, mint a felnőttek). Az általános szabályokkal ellentétben nem csak 1  jelző lehet a tábor szigetlapkáján, így azon lehetőség nyílik a termelésfázisban 1 vagy 2 erőforrásnál több összegyűjtésére is. Ez a kivétel csak erre a konkrét jelzőre vonatkozik és csak erre a konkrét lapkára.

Végül a küldetéstáblán található különleges helyreállítás akció mezőjén 2 akciókorong felhasználásával el tudtok távolítani egy fekete jelölőt bármelyik szigetlapkáról vagy területről annak jelentésétől függetlenül.



A termelésfázis alatt csak a felét termelitek (lefelé kerekítve) az összes erőforrásnak.

Példa:

Normális esetben 2  és 3  gyűjthető össze a termelésfázis során. Lefelé kerekítve ennek a fele 2, így választhattok 2 , 1  és 1 ; vagy 2  termelése közül.

FÜGGELÉK



Amikor lehelyeztek egy szigetlapkát, amelyen  található, hasonlítsátok össze a tereptípusát az összes többi felfedett lapkáéval. Ha ez az első szigetlapka az adott tereptípussal, takarjátok le azt egy fekete jelölővel – ez a tereptípus felderítetlennek számít.

Különleges felfedezésjelző: Régi szerszámok

Ez a tárgy akció végrehajtása nélkül megépíthető. Ha a felfedezésjelzőt akció során használjátok fel az akciófázisban, a fejlesztéskártyát tegyétok a jövőbeli erőforrások közé; más esetben azonnal elérhetővé válik.

Különleges felfedezésjelző: Eke

Ugyanaz a hatása, mint a helyreállítás akciónak.

Különleges felfedezésjelző: Puska

Amikor dobtok az éhes vadállat kockával az időjárásfázisban, újradobhatjátok a nem kívánatos eredményt. Az új dobás eredménye érvényesül a régi helyett (a játékosok nem választhatnak a kettő közül).

7. ISZONYATOS KALAND A KING KONG SZIGETEN

Ebben a küldetésben egy felfedezetlen szigetre utaztok egy csapat filmkészítő társaságában, hogy mozifilmet forgassatok egy óriási majomról. A dolgok természetesen nem a terv szerint alakulnak, mivel a „majom” ellenségessé válik, és elkezd ődösni a stáb tagjait. Három csapdát kell építenetek a szigeten, majd el kell fognotok King Kongot egy különleges vadászat akció során, valamint biztosítanotok kell a színésznő és a rendező életben maradását.

További előkészületek

Menedékkal kezditek a játékot; fordítsátok át a tábor-jelzőt a menedékkoldalára, és helyeztetek egy jelölőt a menedék akció mezőjére. Tetővel és kerítéssel nem rendelkeztek a játék elején.

Különleges szabályok



A stáb egy tagját (a küldetéstábla alján látjátok) megöli King Kong. Tegyetek egy fekete jelölőt a karakterre (aki nem a színésznő). A színésznőt elrabolja King Kong (lásd a következő hasábot). Ha a rendező meghal, elveszítitek a játékot.



Valahányszor felderítetek egy szigetlapkát, amelyen  található, tegyetek rá egy számjelzőt. Az időjárásfázis alatt dobjátok az éhes vadállat kockával minden számjelző után, és hajtsátok végre valamennyi dobás eredményét. Például ha az időjárásfázisban az  és a  a táblán van, dobjátok háromszor a kockával.

Valahányszor a kockadobás eredményeként a kerítés szintje 0 alá csökkenne, csökkentsétek a morált 1-gyel, minden játékos elszenved 1 sérülést, és a legalacsonyabb számmal rendelkező még élő stábtagnak is eltávozik az élők sorából (vagy a színésznő esik fogságba).

Ha a termelésfázis alatt a táborotok totemmel rendelkező szigetlapkán található, minden játékos 1 sérülést szenved el.

A színésznő megmentése

Ha a színésznő King Kong fogságába esik, ki kell őt szabadítanotok, hogy teljesíthessétek a küldetést. A hölgy a 4. felderített  szimbólummal rendelkező szigetlapkán raboskodva várja megmentőit. Ha még nem sikerült megtalálnotok mind a 4  szimbólumot, akkor folytatnotok kell a felderítést, amíg rá nem bukkantok. A művésznő kiszabadításához egy különleges felderítés akció szükséges ezen a lapkán, amelyhez végre kell hajtaniotok egy  kártyát a rejtélypakliból.

Különleges felfedezésjelző: A filmkészítő elveszett cucca

Megkapjátok a legalacsonyabb számú – még életben lévő – filmkészítő után járó bónuszt (ahogy a küldetéstáblán szerepel).

Különleges felfedezésjelző: Petárda

Ha eldobjátok ezt a jelzőt, figyelmen kívül hagyhatjátok egy dobás eredményét az éhes vadállat kockán.

Különleges felfedezésjelző: Hatalmas lábnyom

Ha eldobjátok ezt a jelzőt, kaptok egy zöld akciókorongot (amit csak ebben a körben használhattok fel).

Különleges fejlesztés: Csapda

Ez a tárgy háromszor építhető meg, de csak olyan szigetlapkán, amelyen található  *Csapda* a tábor lapkáján vagy attól akár 2 távolságra lévő lapkán is építhető (plusz 1 korongra van szükség ebben az esetben). Ha mindhárom *Csapda* megépült, a rákövetkező körökben elfoghatjátok King Kongot egy különleges vadászat akció révén.

Különleges fejlesztés: Altatószer

Ha King Konggal harcoltok, ez a tárgy csökkenti a fegyverszintre vonatkozó levonást 5-től 1-re. Így sokkal könnyebben legyőzhetitek az óriási majmot.



FÜGGELÉK

A KARAKTEREK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

Ez a rész foglalja össze a karakterek különleges képességeit, és ha szükséges, részletesebb magyarázattal szolgál. A karakterek bármikor használhatják a különleges képességeiket, körönként egy alkalommal. Bizonyos esetekben egy képességet a karakter csak önmagára használhatja; például az újradobási képességek csak a karakter által dobott kockákra érvényesek. Amikor különleges képességet használtok, emlékeztető gyanánt jelöljétek meg egy fekete jelölővel, majd ezt a kör végén távolítsátok el.

ÁCS



Gazdaságos építkezés

Dobj el 2 elszántságjelzőt, hogy 1-gyel kevesebb -t használj egy akció során. Az ács az elszántságjelzőit már a tervezés során leteheti az akcióhoz, ezáltal eggyel kevesebb -t kell hozzárendelnie. Van arra is lehetőség, hogy az elszántságjelzőket az akció végrehajtása során használja fel, hogy 1-gyel csökkentse a felhasznált  mennyiségét (a  ekkor visszakerül az elérhető erőforrások mezőjére). Azonban a játékos nem rendelhet hozzá kevesebb -t a tervezés alatt, tudván, hogy a szükséges elszántságjelzőket az akciófázisban megkapja; minden erőforrást (és ebben az esetben az elszántságjelzőket is) a tervezés során kell az akcióhoz rendelni. Az építési költség csökkenhet 0 -ra.

Példa:

A játékosoknak 3 -juk van, de a megépítendő menedék 4-be kerül. Az ács hozzárendelhet az építés akcióhoz 2 elszántságjelzőt a 3 -val együtt. Ha a játékosoknak csak 3 -juk van, és az ácsnak nincs elég elszántságjelzője a tervezés alatt, a menedék nem épülhet fel ebben a körben.

Mesterség

Dobj el 2 elszántságjelzőt, hogy újradobhass egy barna kockát egy építés akció során. Ha a sikerkockával dobsz, és annak eredményeként elszántságjelzőket kapsz, azokat nem használhatod fel arra, hogy a jelenlegi akció kockáit újradobd.

Egy új ötlet

Dobj el 3 elszántságjelzőt, cserébe 5 fejlesztéskártyát húzhatsz a pakliból. Válassz ki 1-et közülük, és helyezd a fejlesztésoldalával felfelé a táblára, a többi fejlesztés/tárgy mellé. A többi lap a fejlesztések dobópaklijába kerül. Ha elfogynak a fejlesztéskártyák, a játékosok a dobópakli újrakeverésével alkotnak új fejlesztéspaklit.

Ezermester

Dobj el 3 elszántságjelzőt, hogy 1 semleges barna akciókoronghoz juss. Ezt kizárólag az ács használhatja fel, csak ebben a körben, és csak építés akciónál. Az akciófázis végén dobd el az akciókorongot.

SZAKÁCS



A nagy receptje

Dobj el 2 elszántságjelzőt és egy -et, hogy 1 karakter 2-t vagy 2 karakter egyet-egyet gyógyuljon. Ez a képesség bármikor használható, nem csak az éjszakafázisban.

Gyűjtögető

Dobj el 2 elszántságjelzőt, hogy újradobhass egy barna kockát egy gyűjtögetés akció során. Ha a sikerkockával dobsz, és annak eredményeként elszántságjelzőket kapsz, azokat nem használhatod fel arra, hogy a jelenlegi akció kockáit újradobd.

Kőleves

Dobj el 3 elszántságjelzőt, hogy kapj egy -et. Ez azonnal elérhetővé válik (az akciófázison kívül) vagy a jövőbeli erőforrások mezőjére kell helyeznetek (az akciófázis alatt).

Kerítésszagató

Dobj el 3 elszántságjelzőt, hogy az időjárásfázisban figyelmen kívül hagyhass egy -t, vagy hogy egy -t -ként kezelhess. Ezt a képességet akkor használhatod, miután dobtatok az időjárás-kockákkal.

FELFEDEZŐ



Mázlista

Dobj el 2 elszántságjelzőt, hogy újradobhass egy zöld kockát egy felderítés akció során. Ha a sikerkockával dobsz, és annak eredményeként elszántságjelzőket kapsz, azokat nem használhatod fel arra, hogy a jelenlegi akció kockáit újradobd.

Felderítés

Dobj el 2 elszántságjelzőt, majd húzz 3 szigetlapkát, és nézd meg őket. Kettőt közülük keverj vissza a többi közé, a harmadikat pedig tedd legfelülre. Ez a képesség nem használható, hogy 2 további lapkához juss, ha egy felderítés akció során egy lapkát már felfedtél; ez a képesség csak a felderítés akció végrehajtása előtt használható.

Lelkesítő beszéd

Dobj el 3 elszántságjelzőt, majd növeld a morált 1-gyel.

FÜGGELÉK

Terepszemle

Dobj el 3 elszántságjelzőt, majd azonnal húzz 2 felfedezésjelzőt, és válassz közülük egyet. Ez azonnal elérhetővé válik (az akciófázison kívül) vagy a jövőbeli erőforrások mezőjére kell helyezned (az akciófázis alatt). A másik jelzőt dobd el.

KATONA



Nyomkövetés

Dobj el 2 elszántságjelzőt, és nézd meg a vadászatpakli legfelső lapját. Helyezd a kártyát a pakli tetejére vagy aljára. A kártyasorrend változhat később, ha a paklit újra kell keverni.

A vadászat

Dobj el 4 elszántságjelzőt, majd húzd fel a vadállatpakli legfelső lapját, és helyezd a vadászatpakli legtetejére, anélkül, hogy megnéznéd. Ez lehet a vadászatpakli első kártyája is.

Vérszomj

Dobj el 3 elszántságjelzőt, hogy a katona ideiglenesen +3 fegyverszintet kapjon az akciója időtartamára. Ez a képesség használható a vadászat során a vadállatkártya felfedését követően is, de nem használható máskor (pl.: az időjárásfázisban).

Védelmi terv

Dobj el 3 elszántságjelzőt, majd növeld 1-gyel a kerítés vagy a fegyver szintjét. A kerítésszint csak akkor növelhető, ha a menedék már megépült. Ez a képesség nem használható egy kártya felfedése után, mielőtt a kártya hatását végrehajtanátok.



KÜLÖNLEGES KÁRTYAHATÁSOK

A kártyákon – a szűkös hely miatt – nem minden hatás leírása teljes körű. Az alábbiakban egyes kártyák és hatásaik részletesebb magyarázatát találjátok.

A kapitány ládája / Expedíció a kincs megszerzéséért (roncs)

A kezdő felszerelést a nem használt kezdő felszerelések közül húzzátok. A lap a jövőbeli erőforrások közé kerül, és csak az akciófázis végével válik elérhetővé.

A szerszámok ellenőrzése / Törött szerszámok (építés, kaland)

Helyeztetek jelölőt 2 (vagy 1, ha nincs több megépítve) már megépített tárgyra. A jelölőknek nincs hatásuk, ameddig a kártyát újra fel nem húzzátok az eseményfázisban.

A sziget visszavág / Mentőakció (esemény)

A könyv szimbólum hatását kétszer hajtsátok végre az eseményfázis során, és még egyszer, ha a fenyegetéshatása érvényesül.

Ágy (fejlesztés)

Ha egy játékos (ez Péntekre nem vonatkozik) pihen, kap egy 1 elszántságjelzőt és 2-t gyógyul a pihenés normál hatása helyett. Az Ágy nem kombinálható a *Függő-ágygal*; ha mindkettővel rendelkeztek, el kell döntenetek, melyiket szeretnétek használni. Ez a hatás több karakter számára is felhasználható ugyanabban a körben.

Áldozati edény (rejtély, kincs)

A kártya hatása egészen addig érvényesül, amíg az eseményfázisban fel nem húzzátok a lapot és végre nem hajtjátok az alsó részét.

Biblia (kezdő felszerelés)

A *Biblia* akár kétszer is felhasználható ugyanabban a körben. Ha Táborrendezés akciót hajtasz végre, felhasználhatod a *Bibliát*, hogy 1 elszántságjelzőt szerezz és 1-et gyógyulj. Ez az akció hatásától független; például 4 személyes játékban, ha növeled 1-gyel a morált, akkor is megkapod az elszántságjelzőt, és gyógyulsz 1-et.

(Csontváz) / A halott felfedező beszámolója (gyűjtögetés, kaland)

A fejlesztéskártyát a fejlesztéspakli tetejéről vegyétek el.

Csüggedés / Mozgósítás (esemény)

Az a játékos, aki megkapja a kezdőjátékos jelzőjét, attól a konkrét pillanattól kezdve kezdőjátékosnak számít.

Edény (fejlesztés)

Az éjszakafázis alatt egy alkalommal elkölthettek 1 élelmet, hogy egy karakter 1-et gyógyuljon.

Egy fényes drágakő (rejtély, szörny)

Ha ezt a csapdát aktiváló karakter (vagy Péntek) az éjszakát a táboron kívül tölti, a kártyát ne hajtsátok végre az éjszakafázis alatt, hanem helyezzétek a jövőbeli erőforrások mezőjére. Így a kártya hatása 1 körrel később érvényesül.

Egy üveg bor (rejtély, kincs)

A kártya hatása akkor is érvényesül, ha a végrehajtó karakter a táboron kívül tölti az éjszakát.

Éjszakai támadás / A vadállat nyomában (esemény)

A vadállat ereje nem számít, mivel nem kerül sor harcra. Ugyanakkor a fegyverszintet (és esetlegesen a kerítés szintjét) csökkentenetek kell, ha a vadállatkártya előírja azt. Megkapjátok az élelmet és a prémet, valamint a kártya többi hatása is érvényesül.



FÜGGELÉK

Fáradtság / Veszekedés (építés, kaland)

Csak a végrehajtó karakter sérülései gyógyulnak. Ez azonnali hatás.

Felhőszakadás / Költözés (esemény)

Ha a tető vagy a kerítés szintje csökkent a kényszerű költözés következtében, akkor a fenyegetés akció révén 1 szintet visszaszerezhetnek az elvesztettből. Például ha 1 tetőszint veszett el, akkor csak azt a tetőszintet kaphatjátok vissza. Ha még nem épült menedéketek, akkor nem kaptok vissza semmit.

Furcsa betegség (rejtély, csapda)

Péntek nem számít játékosnak a jelölők számának meghatározásánál, viszont ő is kaphat jelölőt. Ha a karakter (Pénteket is ideszámítva) a táboron kívül tölti az éjszakát, akkor ő kap egyedül 2 jelölőt és 2 sérülést.

Fúvócső (rejtély, csapda)

Ez a csapda nincs hatással Péntekre.

Függőágy (rejtély, kincs)

Amikor egy játékos (Péntek kivételével) pihen, kap 1 elszántságjelzőt a pihenés alapértelmezett hatásán felül. A *Függőágy* nem kombinálható az *Ággyal*; ha mindkettővel rendelkeztek, döntenetek kell, melyiket szeretnétek használni. Ez a hatás akár több karakter által is használható egyazon körben.

Gombák / Rosszullét (gyűjtögetés, kaland)

A megszerzett élelem számának meghatározásánál Pénteket ne vegyétek figyelembe.

Gyógynövénykeverék (rejtély, kincs)

Ez a lap lehetővé teszi számotokra, hogy megnézzétek az eseménypakli felső lapját, a kártya típusától függetlenül. Ha vadállatkártya található az eseménypakli mellett, ennek a lapnak a megtekintését is választhatjátok.

Gyors munka / Hamar munka ritkán jó (építés, kaland)

Az extra építés akcióhoz nincs szükség akciókorongra; úgy hajtsd végre, mintha 1 korongot rendeltél volna hozzá. Az a játékos az akció végrehajtója, aki felhúzta a lapot. Bármelyik lehetséges építés akció választható (tárgy, menedék, tető, kerítés vagy fegyver), ha a szükséges feltételek rendelkezésre állnak. Ha csak az adott körben épült meg a menedéketek, és a tábor lapkáján nincs természetes menedék, akkor a tető és kerítés szintjének növelése nem választható. A jövőbeli erőforrások mezőjén található tárgyak szintúgy nem használhatók fel.

Hátizsák (rejtély, kincs)

Ha egy játékos használja, a hatását a játékos által végrehajtott valamennyi felderítés akcióra (akár sikeres, akár sikertelen) kifejti ebben az akciófázisban. Egy körben csak egy karakter használhatja.

Hurok (rejtély, csapda)

Ha a fegyvereitek szintje 2 vagy kevesebb, akkor 0-ra csökken. Ha 2-nél nagyobb, 2-vel csökken.

Kalapács és szögek (kezdő felszerelés)

Minden felhasznált jelölőért 1 semleges barna akciókorongot kaptok, amit kizárólag építés akció támogatására használhattok fel. Ez a kezdő felszerelés akár kétszer is felhasználható egy kör alatt.

Karám (fejlesztés)

A jelzőt csak a táborral szomszédos lapkán lévő 🏠-re tehetitek, a tábor lapkájára nem. Ha a *Karám* megépült, a jelző együtt mozog a táborral, kivéve, ha az új lapkán már található ilyen jelző.

Katasztrófa / A szerszámok kijavítása (esemény)

Minden tárgyoldalára fordított fejlesztéskártyát tegyetek a jövőbeli erőforrások mezőjére. Ezek elérhetetlenek, és más tárgy építésének előfeltételeként sem használhatjátok. A jelzők hatása (például a *Karám* vagy az *Útrővidítés*) továbbra is érvényesül. Az akciófázis végén a kártyák visszakerülnek a táblára. A lap fenyegetéshatása arra kötelezi a játékosokat, hogy eldobjanak egy tárgyat. Ebben az esetben a választott tárgyat fordítsátok a fejlesztésoldalára, majd keverjétek vissza a fejlesztéspakliba.

Kemence (fejlesztés)

1 hófelhőt (kockán vagy jelzőn) hagyjatok figyelmen kívül. Ez nem adódik hozzá a esőfelhők számához sem.

Kincses térkép (rejtély, kincs)

A kártyán végrehajtott felderítés akcióhoz 2 akciókorong szükséges, ennélfogva automatikusan sikeresnek számít; nem kell dobnotok az akciókockákkal.

Kosár (fejlesztés)

A kosarat, amikor használjátok, hozzá kell rendelnetek egy karakterhez az akciók tervezése során (jelöljétek a kosárjelzővel). Ha a gyűjtögetés akció nem volt sikeres, nem kaptok erőforrást. A *Zsák* és a *Kosár* nem kombinálható egymással egyazon gyűjtögetés akcióban.

(Madárraj) / Mind eltűnt (gyűjtögetés, kaland)

Takarjátok le jelölőkkel azokat a lelőhelyeket a szigetlapkán, amelyekre a jelző vonatkozik. Ha a jelző önmagában lelőhelynek számít (vagy eredetileg nem volt élelem a lapkán), akkor magát a jelzőt is takarjátok le. Ha a jelző nem lelőhelyként szerepelt, akkor nem kerül rá jelölő, viszont nincs hatása egészen addig, amíg nem sikerül az eredeti élelemlelőhelyről a jelölőt eltávolítanotok.

Meglepetés a bokrok közt / Eltűnődve (gyűjtögetés, kaland)

A kezdő felszerelést húzzátok véletlenszerűen a nem használt kezdő felszerelések közül. A jövőbeli erőforrások közé tegyetek a kártyát, ami így elérhetővé válik az akciófázis végén.

Mérgező spórák (rejtély, csapda)

Ennek a csapdának a hatása Péntekre is vonatkozik. Ha a táboron kívül töltöd az éjszakát, miután rátaláltál erre a kártyára, egyedül te szenvedsz el 1 sérülést (ez Péntekre is vonatkozik).

Orvosság (fejlesztés)

Több kártya hatása is utal erre a tárgyra – gyakran szükség van rá negatív következmények megelőzéséhez. Az *Orvosság* ettől nem válik elhasználttá.

Ostor (rejtély, kincs)

Kaptok 1 fegyverszintet annak az akciófázisnak a végén, amikor erre a kártyára rátaláltok. Ezenfelül körönként egyszer az *Ostor* lehetővé teszi, hogy figyelmen kívül hagyjátok 1 csapdalap hatását, amikor 🗡 kártyát hajtotok végre. A figyelmen kívül hagyott kártya így is sikeresen teljesítettnek számít. Az *Ostort* egy körben csak 1 karakter használhatja.

Pince (fejlesztés)

A *Pince* meggátolja, hogy az élelem romlásnak induljon. Viszont ettől még az nem változik nem romlandó élelemmé (ne cseréljétek ki a jelölőt). Ha a *Pince* átfordul a fejlesztésoldalára, akkor az abban tárolt élelem – a normál szabályok szerint – elveszik az éjszakafázis során.

Régi ruhák (rejtély, kincs)

Körönként 1 hófelhő esőfelhőnek számít; nem kell extra fát eldobnotok.

FÜGGELÉK

Régi térkép (rejtély, kincs)

Amint a kártya az elérhető erőforrások közé kerül, minden játékos azonnal kap 1 elszántságjelzőt. Ha Péntek a játékban van, akkor ő is kap egy jelzőt.

Sisak (rejtély, kincs)

Ha egy karakter használja, akkor hatását a karakter által végrehajtott valamennyi vadászat akció során kifejti ebben az akciófázisban. Egy körben csak 1 karakter használhatja. A *Sisak* felhasználható akkor is, ha az éhes vadállat kocka hatására kell harcolnotok, viszont el kell döntenetek, hogy a hatás melyik játékosra vonatkozik.

Sorscsapás / Megnyugtató pihenés (esemény)

A fenyegetésmezőn található eseménykártyák fenyegetéshatását balról jobbra haladva hajtsátok végre. Ezután dobjátok el a lapokat, majd helyezzétek a *Sorscsapás* kártyát a fenyegetésmező jobb oldalára.

Szablya (rejtély, kincs)

A *Szablyát* egy körben csak 1 karakter használhatja. Ha használod a *Szablyát*, a te döntésed, hogy aktiválod-e annak hatását (harconként egyszer), és elszenvedsz 1 sérülést minden alkalommal, amikor megkapod a bónuszt. A *Szablya* alkalmazható az éhes vadállat kocka eredményeképp előálló harcban is.

Szerencsétlen baleset (rejtély, csapda)

A küldetéstábla hatását egyszer hajtsátok végre.

Takarók (rejtély, kincs)

Minden jelölő felhasználásáért 1 -t figyelmen kívül hagyhattok, ami a -k összesítése során sem számít bele a végeredménybe.

Tanácskozás / Ötletelés (esemény)

A választott fejlesztéskártya a pakliból közvetlenül a táblára kerül, nem a jövőbeli erőforrások közé.

Természeti csapás / Helyreállítás (esemény)

Választhatjátok az 1-es szintű tetőt vagy kerítést is; a lefelé kerekítés eredményeként nem veszítetek szintet, és más negatív következménnyel sem kell számolnotok. Ugyanakkor, ha a tető és a kerítés szintje egyaránt 0, a nem teljesíthető követelmények szabálya lép életbe.

Tomboló folyó / Vizesárok építése (esemény)

Az erőforrások fele jelen esetben az erőforrások teljes számára vonatkozik. Például, ha kaptok 4 fát és 2 ételmet (6 erőforrás összesen), akkor választhattok 3 fát vagy 2 ételmet és 1 fát stb.

Tűzhely (fejlesztés)

Az éjszakafázis során egyszer eldobhattok 1 ételmet, hogy egy karakter 2-t vagy 2 karakter egyet-egyet gyógyuljon.

Utánozás / Majomszokás (építés, kaland)

Választhatjátok az 1-es szintű tetőt vagy kerítést is; a lefelé kerekítés eredményeként nem veszítetek szintet és más negatív következménnyel sem kell számolnotok. Ugyanakkor, ha a tető és a kerítés szintje egyaránt 0, a nem teljesíthető követelmények szabálya lép életbe.

Útrövidítés (fejlesztés)

Ez a fejlesztés lehetővé teszi a játékosok számára, hogy egy erőforrást szerezzenek a termelésfázis alatt egy olyan szigetlapkáról, melyen az *Útrövidítés* jelzője található. Ha egynél több erőforrás is elérhető a lapkán, akkor a játékosok eldöntik, hogy melyiket szeretnék megkapni a termelésfázisban (ez körönként változhat).

Ha a szigetlapkán található vagy is, a játékosok ezt az extra erőforrást is megkapják, feltéve, ha az megegyezik a kiválasztott erőforrással.

Példa:

Egy szigetlapkán található egy faelőhely, egy élelemelőhely, egy jelző és egy útrövidítés-jelző. A termelésfázis során a játékosok dönthetnek, hogy 1 fát vagy 2 ételmet szerezzenek a lapkáról.

A lelőhely, mely erőforrásokat biztosít a termelésfázisban, nem használható újra az akciófázisban (helyezzétek az *Útrövidítés* jelzőjét az adott lelőhelyre, majd vegyétek le róla a kör végén).

Ha az *Útrövidítés* jelzőjének lapkáján ködjelölő is található (a 2. küldetésben), az *Útrövidítés* hatása nem érvényesül (a játékosok nem kapnak innen erőforrást). Ugyanakkor így lehetőség van gyűjtögetésre az adott lelőhelyen az akciófázisban. Ez akkor is igaz, ha a termelésfázis kimarad. A tábor költözése esetén az *Útrövidítés* hatása megszűnik. A tárgyat fordítsátok át a fejlesztésoldalára, és dobjátok el a jelzőt.

Üvöltés a fák közül / Expedíció (esemény)

Ha nincs még vadászatpakli a táblán, a választott kártya lesz annak az első lapja. A másik két kártyát keverjétek vissza a vadászatpakliba.

Verem (fejlesztés)

A termelésfázis során dobjatok a barna sérüléskockával. Ha az eredmény, azonnal szereztek 2 ételmet. Ha valamilyen hatásnál fogva nem szerezhettek ételmet, akkor a *Verem* révén sem kaptok. Ha az erőforrásokat feleznetek kell, akkor a *Verem* hatása még a felezés előtt érvényesül.

Veszekedés / Egyetértés (esemény)

Nem hajthattok végre olyan akciót a körben, amelyben különböző játékosoktól származnának az akciókorongok. (Ez Péntekre is vonatkozik, ő sem támogathat játékosokat ebben a körben.) Az egyetlen kivétel a fenyegetés akció ezen a kártyán, ahol a két akciókorong kötelezően két különböző játékosé (vagy egy játékosé és Pénteké) kell legyen.

Veszélyes éjszaka / (A védelem kiépítése) (esemény)

Az eseménypakli mellé lehelyezett vadállatkártya ott marad a következő kör kezdetéig. Ha a lap fenyegetés akcióját végrehajtottátok a körben, a vadállatkártyát keverjétek a vadászatpakliba. Ha a fenyegetés akciót nem hajtottátok végre, a kezdőjátékosnak a következő kör eseményfázisában (még kártyahúzás előtt) meg kell küzdenie a vadállattal. Ettől kezdve a kártya fenyegetés akciójának nincs többé hatása, hiszen a vadállat nincs már az eseménypakli mellett.

Viharkár / Javítás (esemény)

Választhatjátok az 1-es szintű tetőt vagy kerítést is; a lefelé kerekítés eredményeként nem veszítetek szintet és más negatív következménnyel sem kell számolnotok. Ugyanakkor, ha a tető és a kerítés szintje egyaránt 0, a nem teljesíthető követelmények szabálya lép életbe.

Zavarodottság (rejtély, csapda)

A következő körben újra kell dobnod valamennyi akciódnál a sikerkockával, ha sikert dobtál. Két akciókorong lehelyezése esetén, ha nem lenne szükség kockadobásra, akkor is dobj a sikerkockával, és hajtsd végre az eredmény hatását.

Zsák (fejlesztés)

A zsákot hozzá kell rendelnetek egy karakterhez az akciók tervezése során (jelöljétek a *Zsák* jelzőjével). Ha a gyűjtögetés akció sikertelen volt, nem kaptok erőforrást. A *Zsákot* és a *Kosarat* kombinálhatjátok egyazon gyűjtögetés akció során.

FÜGGELÉK

TOVÁBBI FEJLESZTÉSEK

A fentebb nem említett fejlesztések egy része vagy további tárgyak megépítéséhez szükséges, vagy egyszeri bónuszt biztosít (extra kerítés-/fegyverszintet, extra nem romlandó élelmet vagy  jelzőket a tábor szigetlapkájára).

A *Heveder*, a *Térkép*, a *Lámpás* és a *Pajzs* további akciókorongokat biztosítanak, amiket csak bizonyos akcióknál tudtok felhasználni. A *Tutaj* akciókorongja a gyűjtögetés és felderítés akciónál egyaránt alkalmazható. Ezek az akciókorongok minden körben rendelkezésre állnak.

A *Napló* és a *Rum* körönként egyszer adnak bónuszt (a morálfázisban), és kombinálhatók egymással.

FELFEDEZÉSJELZŐK

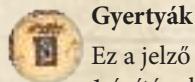
Helyezzétek az új felfedezésjelzőket a jövőbeli erőforrások mezőjére a felderítés során (lásd 19. oldal). Az akciófázis végén ezek átkerülnek az elérhető erőforrások közé, innentől elérhetők a játékosok számára. Ekkor a *Tápláló lárva* vagy a *Kidőlt fa* jelzőit azonnal váltsátok be, és cseréljétek ki 2 -re vagy 1 -ra. A többi felfedezésjelző tetszőleges ideig megőrizhető, majd becserélhető a kör során bármikor (akadnak kivételek).

A becserélt vagy eldobott felfedezésjelzők kikerülnek a játékból. Összesen 18 jelző van, ezek hatásai sosem változnak (lásd lejjebb). A további 4 különleges felfedezésjelző hatásai küldetésenként eltérhetnek (lásd a megfelelő küldetéstáblákat vagy a 28–32. oldalt).

Ha valamit el kell dobnotok, és rendelkeztek felfedezésjelzővel, mely biztosítaná a szükséges erőforrásokat, azt nem kötelező beváltanotok (de legtöbbször mégis szeretnétek majd így tenni).

Például:

Az éjszakafázisban ennetek kell, el kell dobnotok 1 élelmet. Ha nincs élelmetek, de nálatok van a kecske felfedezésjelző (ami 1 prémét és 1 élelmet biztosít), nem kötelező becserélnetek a jelzőt.



Gyertyák

Ez a jelző 1 semleges barna akciókorongot biztosít, amit felhasználhattok 1 építés akcióhoz. Az akció végrehajtása után a korongot dobjátok el. Ahogy általában, ez az akciókorong csak a tervezés szakaszában rendelkezhető az akcióhoz.



Kidőlt fa

Az akciófázis végén azonnal dobjátok el, cserébe helyeztetek 1 fát az elérhető erőforrások mezőjére.



Kecske

Ha a fegyverszint legalább 1, a jelző becserélhető 1 prémre és 1 élelemre (ezek az elérhető erőforrások közé kerülnek). A jelzőt nem használhatjátok fel akciók végrehajtása közben az akciófázisban. Kizárólag a tervezés során vagy az akciófázis végén, illetve megszorítás nélkül bármelyik másik fázisban alkalmazhatjátok. Ha a jelző az elérhető erőforrások között van (még nem cseréltétek be), a rajta feltüntetett élelem nem veszik el az éjszakafázisban, hiszen még nem számít élelemnek.



Gyógynövények

Ha az *Edény* (tárgy) elérhető, a jelző eldobásával azonnal megkapjátok az *Orvosságot* (tárgy). A kártya azonnal elérhetővé válik (az akciófázison kívül) vagy a jövőbeli erőforrások mezőjére kerül (az akciófázis alatt).



Fűszernövények

Ha az *Edény* (tárgy) elérhető, a jelző beváltásával 1-gyel növelhetitek a morált.



Hatalmas levelek

Figyelman kívül hagyhattok 1 esőfelhőt az időjárásfázisban.



Tápláló lárva

Az akciófázis végén azonnal el kell dobnotok, cserébe helyeztetek 2 élelmet az elérhető erőforrások közé.



Régi bozótvágó

Növeljétek a fegyverszintet 1-gyel.



Méreg

Ha az *Edény* (tárgy) elérhető, a méregjelzőt beválthatjátok, hogy 2-vel növeljétek a fegyverszintet.



Kincs

A kezdőjátékos húz egy kincset a rejtélypakliból. Ha az akciófázis alatt váltjátok be, a kincs a jövőbeli erőforrások mezőjére kerül. Akciófázison kívül azonnal elérhetővé válik.



Tüskés bokrok

Ha a menedék már felépült, a jelző 1-gyel növeli a kerítésszintet.



Dohány

Növeljétek a morált 1-gyel.



Zöldségek

Ha az *Edény* (tárgy) elérhető, a jelzőt felhasználhatjátok az éjszakafázisban, hogy egy karakter 2-t vagy 2 karakter 1-1-et gyógyuljon.

A játék tervezője: Ignacy Trzewiczek

Játékszabály: Simon Reitenbach

Szerkesztő: Paul Grogan 

Borító: Vincent Dutrait

Doboz: Aga Jakimiec

Játéktábla: Piotr Slaby

Grafika és ikonok: Piotr Slaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil,

Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz, Jerzy Ferdyn

Játékelemek: Maciej Mutwil

Kiadványszerkesztő: Maciej Mutwil

Fordította: Pál Attila

Gyártó: Portal Games

ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, Poland

tel./fax. (32) 334 85 38

www.portalgames.pl, e-mail: portal@portalgames.pl

KÖSZÖNET: A rengeteg segítségért és támogatásért a barátoknak és tesztelőknek: Cnidius, Wassago, Norman, Ryu, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu, Scorn, Kneumann, Piotr Pieńkowski, Michał Oracz, Vlaada Chvátil, Mateusz Kopacz, Tomasz Bentkowski, Cierń, Walec, Młody, Multi, Joker, Tycjan, Tollis, Robert Ciombor, Hubert, Widlak, Zachi, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew Butterfield, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, Mst...

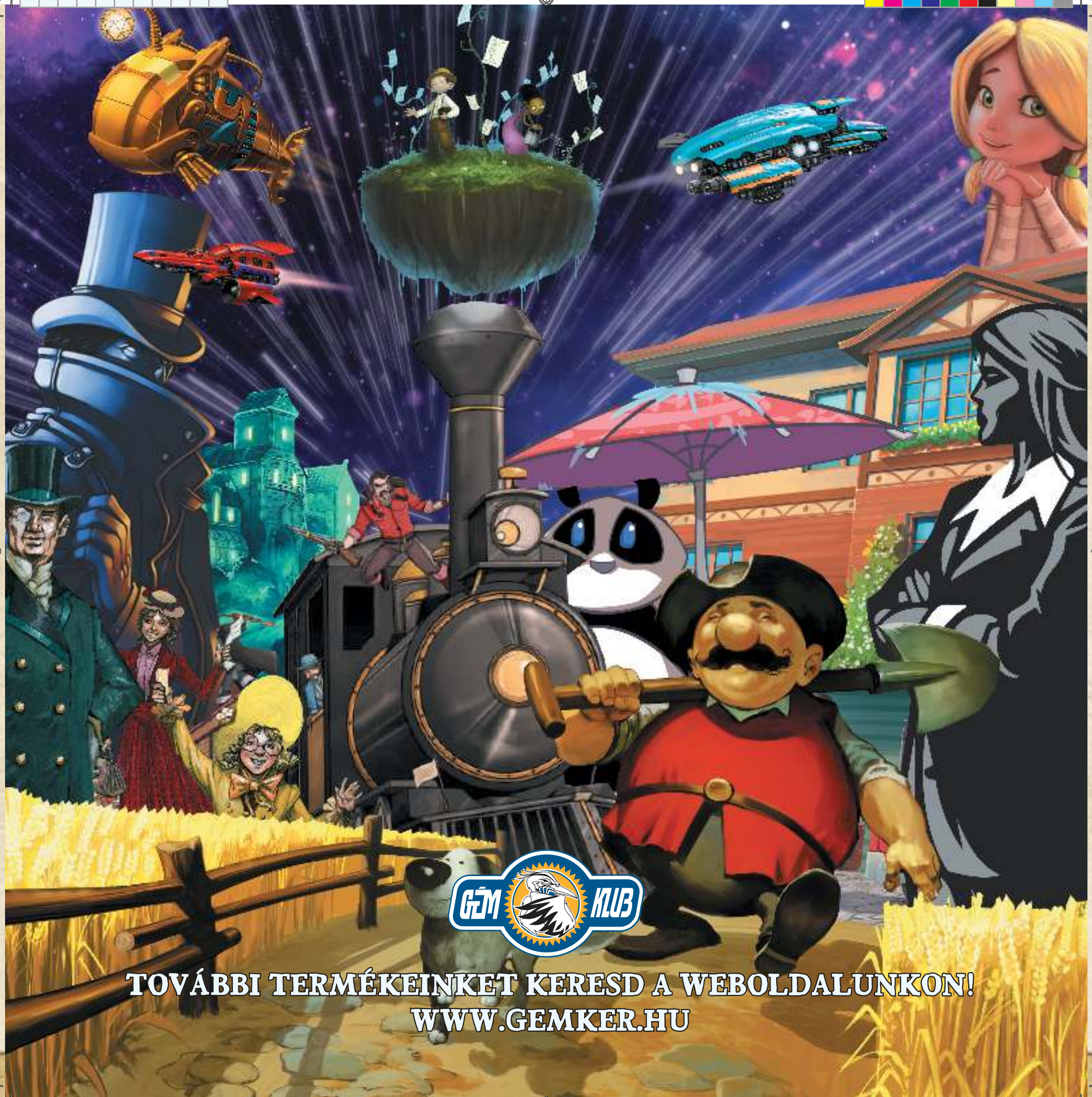
A tesztelőknek a találkozókön... És végül, de nem utolsó sorban... Merrynek és gyermekeimnek.



FÜGGELÉK

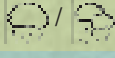
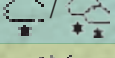
A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE	
FÁZIS	LEÍRÁS
1. ESEMÉNYFÁZIS Hagyjátok ki az első körben!	- Húzzátok fel az eseménypakli felső lapját, és hajtsátok végre a „?” részét. - Ha ez nem eseménykártya volt, húzzatok új lapot. - Ha a kártyán szerepel: – Hajtsátok végre a küldetéstáblán lévő hatását. – Helyezzétek a megfelelő jelzőt a megfelelő kalandpaklira. - Hajtsátok végre az esemény szövegét. - Helyezzétek a kártyát a jobb oldali fenyegetésmezőre, a kártyákat mozgassátok balra. - Ha egy kártya leesik a tábláról, hajtsátok végre annak fenyegetéshatását.
2. MORÁLFÁZIS	- Ellenőrizzétek a morált (a táblán). - A kezdőjátékos kap vagy eldob bizonyos számú elszántságjelzőt (vagy gyógyul 1-et). - Ha nem tud eldobni elegendő jelzőt, 1 sérülést szenved el minden hiányzó jelző után.
3. TERMELÉSFÁZIS	1 erőforrás minden lelőhely után a tábor lapkáján: 1 -et termel. 1 -t termel. - Különböző jelzők (, , stb.) módosíthatják az erőforrások számát. - Helyezzétek valamennyi erőforrást az elérhető erőforrások mezőjére.
4. AKCIÓFÁZIS	a) Akciók tervezése és akciókorongok hozzárendelése: <i>Minden követelmény teljesítése szükséges a korong(ok) lehelyezéséhez.</i> Fenyegetés akció: 1 vagy 2 akciókorong (egyszer kártyánként). Vadászat: 2 akciókorong (egyszer kártyánként a vadászatpakliban). Építés: 1 vagy akciókorong + erőforrások. Tárgyak egyszer; fegyver/tető/kerítés bármennyi alkalommal. Gyűjtögetés: 1 vagy 2 akciókorong; több, ha távolabb történik a tábortól; egyszer lelőhelyenként; a tábor szigetlapkáján nincs rá lehetőség. Felderítés: 1 vagy 2 akciókorong; több, ha távolabb történik a tábortól; egyszer szigetlapkánként. Táborrendezés/pihenés: 1 akciókorong; bármennyi alkalommal. b) Akciók végrehajtása, miután az összes akciókorongot lehelyeztéték (az akció végrehajtása után az adott korongokat távolítsátok el). Fenyegetés akció: a kártya hatása érvényesül, dobjátok el az erőforrásokat (ha szükséges), majd dobjátok el a kártyát. Vadászat: húzzatok vadállatkártyát – erő összevetése, fegyverszint csökkentése, majd az erőforrások a jövőbeli erőforrások közé kerülnek. Építés: dobjátok el az erőforrásokat, növeljétek a szintet vagy helyezzétek a kártyát a jövőbeli erőforrások közé. Gyűjtögetés: lelőhelyenként 1 jelölő a jövőbeli erőforrások közé kerül. Felderítés: új szigetlapka kerül a táblára; jelöljétek az új tereptípust a fejlesztéseken; tegyetek új kártyát a vadászatpakliba; húzzatok felfedezésjelzőket; hajtsátok végre a totem hatását. Táborrendezés: +1 morál és/vagy 2 elszántságjelző. Pihenés: 1 gyógyulás akciókorongonként. c) Kincsek, tárgyak végrehajtása és táblára helyezése; helyezzétek az erőforrásokat és a jelzőket az elérhető erőforrások közé; vegyétek le az akciókorongokat.
5. IDŐJÁRÁSFÁZIS Kimaradhat, ha nem dobtok kockával és nincsenek jelzők az időjárásmezőn.	- Dobjátok a küldetéstáblán feltüntetett kockákkal. - Számoljátok hozzá az eredményhez az időjárásmezőn lévő jelzők szimbólumait: - Dobjátok el 1 fát hófelhőnként. - Vonjátok ki a tetőszintet a hófelhők és esőfelhők összegéből; dobjátok el 1 élelmet és 1 fát minden hiányzó szintért. - Hajtsátok végre az éhes vadállat kocka hatását. - Csökkentsétek 1-gyel a kerítésszintet, ha viharjelző található az időjárásmezőn. - Minden hiányzó erőforrásért vagy kerítésszintért minden játékos 1 sérülést szenved el. - Dobjátok el az időjárásjelzőket.
6. ÉJSZAKAFÁZIS	- Dobjátok el játékosonként 1 élelmet, vagy a játékos 2 sérülést szenved el. - Költöztethetitek a tábort egy szomszédos lapkára: - Felezzétek a tető és a kerítés szintjét, ha van épített menedéketek. - Csökkentsétek 0-ra a tető és a kerítés szintjét, ha nincs épített menedéketek. - A pozitív jelzők a táborral együtt mozognak, az Útrövidítést dobjátok el. - Ha nincs menedék, a karakterek 1 sérülést szenvednek el. - A megmaradt élelmet dobjátok el, kivéve, ha nem romlandó. - Távolítsátok el a jelölőket a különleges képességekről a karaktértáblán - Mozgassátok a körjelölőt, és adjátok tovább a kezdőjátékos-jelzőt.

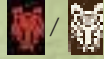




TOVÁBBI TERMÉKEINKET KERESD A WEBOLDALUNKON!
WWW.GEMKER.HU

ERŐFORRÁSOK	
	Falelőhely,  -t termel
 / 	Élelemlelőhely,  -et termel
	Fa 
	Élelem 
	Nem romlandó élelem 
	Prém 
 /  / 	További jelölők
AKCIÓK	
	Akciókorong
	További akciókorongok, vadászat, építés, gyűjtögetés és felderítés akciókhoz
	Vadászat
	Építés
	Gyűjtögetés
	Felderítés
	Táborrendezés
	Pihenés
TEREPTÍPUSOK	
	Tengerpart
	Dombvidék
	Hegyvidék
	Folyó
	Síkság

IKONOK ÉS SZIMBÓLUMOK	
TÁBOR, MORÁL ÉS SÉRÜLÉSEK	
	Menedék
 +/- 1  a tetőszint növelése/ csökkenése 1-gyel	Tető (tetőszint)
 +/- 1  a kerítésszint növelése/ csökkenése 1-gyel	Kerítés (kerítésszint)
 +/- 1  a fegyverszint növelése/ csökkenése egygel	Fegyver (fegyverszint)
	Morál csökkentése egygel
	Morál növelése egygel
	1 sérülés
	1 gyógyulás
KOCAK	
	Építés akciókockák
	Gyűjtögetés akciókockák
	Felderítés akciókockák
	Kaland
	Sérülés
	Siker
	2 elszántságjelző (kudarcc)
	Esőkocka
	Télkocka
	Éhes vadállat kocka
	1 vagy 2 esőfelhő
	1 vagy 2 hófelhő
	Kerítésszint csökkentése egygel
	1 élelem eldobása
	Harc 3-as erejű vadállat ellen

REJTÉLYKÁRTYÁK			
		Kincskártya	
		Szörnykártya	
		Csapdakártya	
EGYÉB IKONOK			
		Különleges sérülésjelzők	
		Elszántságjelző	
		Extra élelem jelzője	
		Extra fa jelzője	
		Időigényes akció jelzője	
		Nagyobb veszély jelzője	
		Újradobásjelző	
		Útrövidítés-jelző	
		Viharjelző	
		Számjelzők	
		Hófelhőjelző	
		Esőfelhőjelző	
		Tábor/menedék jelzője	
		Totem	
		Vadállatkártya	
		Kalandjelzők	
		Felfedezésjelzők	
		1 esőfelhő/hófelhő figyelmen kívül hagyása	
		Jelzi, hogy hányszor használhatjátok az adott tárgyat	
TÁRGYAK			
	Térkép		Ásó
	Kés		Orvosság
	Kötél		Tűz
	Téglák		Edény