

CORAL ISLANDS



SZABÁLYKÖNYV

CORAL ISLANDS



8+
AGE



15-45
MINUTES



1-4
PLAYERS

Üdvözlünk Coral Islands szigetvilágán, egy természetes paradicsomban, ami veszélyben van, és a ti segítségetekre van szüksége, hogy átvészelve az éghajlatváltozást. Merész tudósokként ti fogjátok gondozni a korallt, és átalakítani a szigeteket, hogy a szigetvilágot a jövő generációi is láthassák.

A Coral Islands két, egymástól gyökeresen eltérő, interaktív kockapakolgotós játék-élményt nyújt egy dobozon belül kétoldalas játéktáblát és gyönyörű, átlátszó kockákat használva.



A JÁTÉK ELEMEI



16 piros kocka



16 sárga kocka



16 zöld kocka



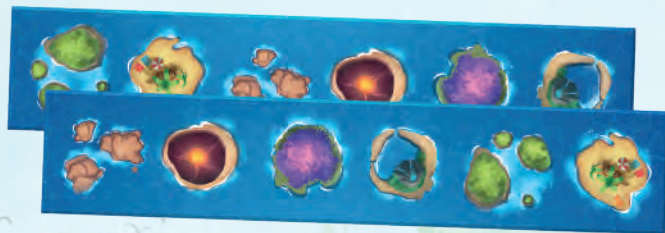
12 lila kocka



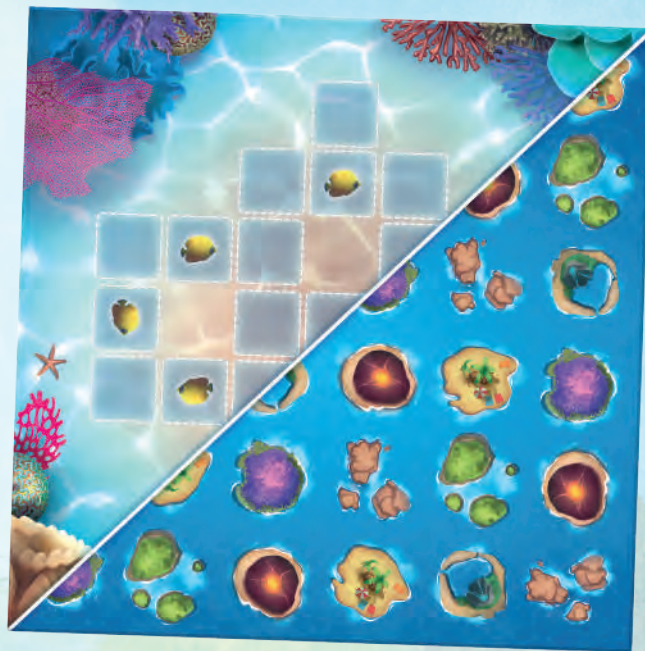
8 kék kocka



8 fekete kocka



2 táblakiegészítés



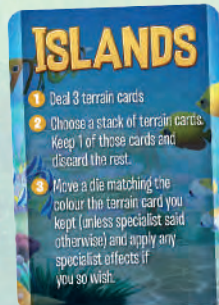
1 kétoldalas játéktábla



100 Formakártya
(5-5 példány a 20 forma mindegyikéből)



4 Óvodakártya



4 Referenciakártya



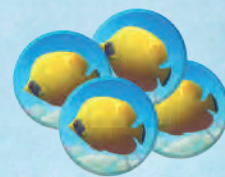
41 Változatos
Ökoszisztéma kártya
*Csak a deluxe kiadás tartalmazza



6 Specialistakártya



108 Terepkártya
(18-18 példány a 6 tereptípus mindegyikéből)



24 Haljelölő

ÁTTEKINTÉS

A **Coral** játékban korallt kell gondozni és növesztetni, hogy regeneráljuk a veszélyben lévő korallzátonyt. Az egymásra rakott kockákkal reprezentált háromdimenziós korallok építése során folyamatosan alkalmazkodnod kell, miközben próbálsd létrehozni a korallzátony felvirágzásához szükséges formát. A megfelelő formák növesztésével te lehetsz a vezető természetvédő.

CORAL

DESIGNED BY RICHARD MAASS

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Készítsd elő az alábbi komponenseket:

- **60 kocka:**
 - 16 piros
 - 16 sárga
 - 16 zöld
 - 12 lila
- **1 játéktábla**
- **104 Korallkártya:**
 - 100 Formakártya (5-5 db 20 formából)
 - 4 Óvodakártya
- **24 Haljelölő**
- **4 Referenciakártya**

Nem lesz szükség a 8 kék kockára, a 8 fekete kockára, a 2 táblakiegészítésre és a Terepkártyákra. A 41 Változatos Ökoszisztéma kártya csak akkor kell, ha egy vagy több kiegészítő modullal is szeretnétek játszani.

Az **Ember a Természet ellen** szólójáték és a **Változatos Ökoszisztéma** kiegészítők leírása az alapjáték után található.



2 A játéktáblát tegyétek az asztalra a Coral oldalával felfelé.

3 Az összes Haljelölőt tegyétek a tábla mellé egy kupacba.

4 Minden játékos vegyen magához egy Óvodakártyát.

5 Minden játékos vegye el az alábbi számú kockát egy-egy színből:

- **2 vagy 3 játékos esetén:** 16 kocka (piros, sárga vagy zöld)
- **4 játékos esetén:** 12 kocka (piros, sárga, zöld vagy lila)

6 Helyezzétek az Óvodakártyákat magatok elé, a kockákat pedig mellé egy kupacba.

7 Az első játékhoz keressétek ki a szimbólummal ellátott Formakártyákat, és az egyformákat (a fenti 7 forma alapján) gyűjtsétek külön paklikba. A 7 különböző forma mindegyikéből 5-5 db lesz. Ezt a 7 paklit képpel felfelé tegyétek a játéktábla mellé.

8 A játékosok számától függően minden pakliból vegyetek ki adott számú lapot. A kivett lapokat tegyétek vissza a dobozba.

- **2 játékos:** Vegyetek ki 2-2 lapot, hagyjatok a paklikban 3-3 lapot.
- **3 játékos:** Vegyetek ki 1-1 lapot, hagyjatok a paklikban 4-4 lapot.
- **4 játékos:** Ne vegyetek ki lapot. Minden pakli 5 lapot tartalmaz.

MÁS FORMAKÁRTYÁK HASZNÁLATA

A játék 20 különböző típusú Formakártyát tartalmaz. A kártyákon 4 különböző hal képe látható.

A későbbi játékokban válasszátok ki az egyik haltípust a 4 közül, és vegyétek elő az összes, olyan halat ábrázoló kártyát. Így minden esetben 7 típusú Formakártya kerül játékba. Ha már megszoktátok a különböző Formakártyákat, saját döntésetek alapján válasszátok ki a játékba kerülő 7 Formakártyatípust. Javasolt különböző értékeket, és egymástól eltérő formákat választani.

Közönséges
csipeszhal

Háromcsikos
poroszhal

Sárga
doktorhal

Nyerges
pillangóhal

A JÁTÉK CÉLJA

Az egymást követő körökben kockákat helyeztek a játéktáblára, és egy háromdimenziós korallzátonyt építetek. Próbáljátok úgy lerakni a kockákat, hogy az egymásra rakott kockákból a Formakártyákon szereplő alakzat jöjjön létre. Ha sikerül kiraknod egy egyező alakzatot, akkor vedd el a megfelelő kártyát, és tartsd meg. A játék végén az nyer, akinek a gyűjtött kártyái a legtöbb pontot érik.

A JÁTÉK MENETE

A játék elején minden játékos dob két saját kockájával, és azokat a saját Óvodalapjára helyezi. Ha a két kocka azonos értéket mutat, az egyiket dobd újra addig, míg eltérő értéket kapsz.

Az a kezdőjátékos, akinek a két kockáján látható értékek összege a legnagyobb. Egyenlőség esetén közülük a legöregebb játékos kezd. Ezután a játékosok egymás után jönnek az óramutató járásával megegyező irányban. Egy körben az alábbi akciókat kell végrehajtani ilyen sorrendben:

1. Kocka lehelyezése a korallzátonyra
2. Formakártya elvétele (ha lehetséges)
3. Óvodakártya újratöltése

A HALJELÖLŐK



A játék során Haljelölőket szerezhetsz, amelyeket további akciókra válthatsz be. Ha egy Haljelölőt kapsz, vedd el a készletből, és helyezd magad elé. Ha felhasználsz egy vagy több Haljelölőt, helyezd vissza a készletbe. A Haljelölőket ugyanabban a körben is felhasználhatod, amelyben megszerezted őket, vagy megtarthatod egy későbbi körre. Nincs korlátozva a megszerezhető Haljelölők száma.

A játék végén a megmaradt Haljelölők nem érnek győzelmi pontot. A Haljelölők számát tekintések végtelennek. Ha elfogynak a Haljelölők, használjatok helyettük valami mást.

1. KOCKA LEHELYEZÉSE A KORALLZÁTONYRA

Válaszd ki az Óvodalapodon lévő egyik kockádat, és helyezd a játéktáblára, ezzel építve a korallzátonyt.

Az első játékosnak a kockáját a tábla közepén lévő helyre kell raknia, hogy elkezdje a korallzátonyt. A továbbiakban minden kockát az alábbi feltételek szerint kell lerakni:

- Közvetlenül a játéktáblára úgy, hogy az oldala érintkezzen legalább egy másik kockával a korallzátonyban. Nem lehet átlósan lerakni egy kockát úgy, hogy csak az éle érintkezzen egy másik kockával, de az oldala nem.
— vagy —
- Egy, a korallzátonyban lévő másik kocka tetejére, tornyot képezve. Egy torony **legfeljebb 3 kockából állhat**.



HALJELÖLŐ SZERZÉSE

Ha a kockádat közvetlenül a játéktáblára helyezted, egy olyan mezőre, amin egy hal képe van, akkor **vegyél el 1 Haljelölőt**.

A kockádat csak akkor rakhatod egy másik kocka tetejére, ha a kockád értéke **nagyobb**, mint az alatta lévőé, vagy a kockád értéke 1. Amikor a kockádat közvetlenül a táblára helyezed, a kocka értéke nem számít.

Például egy 6-os kockát rárakhatsz egy 1-es, 2-es, 3-as, 4-es vagy 5-ös kockára, de egy 3-as kockát csak egy 1-es vagy 2-es kockára tehetesz le. Viszont egy 1-es kockát rárakhatsz bármilyen kockára, akár egy másik 1-esre is.



A KOCKA ÉRTÉKÉNEK MÓDOSÍTÁSA

Mielőtt leraksz egy kockát, **elkölthetsz 1 Haljelölőt**, hogy az értékéből kivonj vagy hozzáadj 1-et. A kockát fordítsd át az új értékre. Egyszerre akár több Haljelölőt is elkölthetsz. Például elkölthetsz 3 Haljelölőt, hogy egy 4-es kocka értékét 1-re változtasd. Egy Haljelölő használatával nem változtathatsz egy 6-ost 1-esre vagy egy 1-est 6-osra.

Most ellenőrizd, hogy létrehoztál-e egy olyan formát, amivel megszerezhetesz egy Formakártyát. Ha nem, akkor folytasd az 'Óvodakártya újratöltése' lépéssel. Abban a valószínűtlen esetben, ha nem tudsz lerakni kockát, folytasd az 'Óvodakártya újratöltése' lépéssel.



MÁSODIK KOCKA HOZZÁADÁSA A KORALLZÁTONYHOZ

Elkölthetsz 3 Haljelölőt, hogy az Óvodakártyádon lévő másik kockát is lerakd a korallzátonyra. További Haljelölő elköltésével ennek is módosíthatod az értékét a fenti szabályok szerint. A második kockával teljesíthetsz egy második Formakártyát.

2. FORMAKÁRTYA ELVÉTELE

Minden alkalommal, miután egy kockát hozzáadtál a korallzátonyhoz, ellenőrizd, hogy létrehoztál-e egy olyan formát **függőlegesen** a korallzátony kockáiból, ami **pontosan megegyezik** valamelyik képpel felfelé lévő Formakártyával. Ha igen, vedd el a kártyát, és képpel lefelé rakd magad elé. A Formakártyán lévő szám megadja, hogy hány pontot ér a játék végén.



HALJELÖLŐ SZERZÉSE

Ha az elvett Formakártyán szerepel halikon, **vegyél el 1 Haljelölőt**.

Minden formához saját és más játékosok kockáiból álló kombinációt kell létrehozni. A formán szereplő fehér kockák a saját kockáidat, a szürke kockák az ellenfelek kockáit jelölik. Az ellenfelek kockái akár különböző játékosokhoz is tartozhatnak.

Minden formát függőlegesen kell létrehozni, de azok iránya nem számít. Ahhoz, hogy ellenőrizd, hogy létrehoztál-e egy adott formát, tartsd a Formakártyát függőlegesen a korallzátony mellé úgy, hogy a kártya alsó éle a táblán legyen. Ha az éppen lerakott kockád más, már korábban lerakott kockákkal együtt létrehozta a Formakártyán lévő formát, akkor vedd magadhoz azt a kártyát.

Egy Formakártyát csak közvetlenül az után vehetsz el, hogy a formát létrehozó kockát leraktad. Nem vehetsz el Formakártyát olyan formáért, amit egy korábbi körben hoztál létre. Viszont bármelyik kocka, amelyik korábban egy elkészült forma része volt, felhasználható másik forma létrehozásában is egy későbbi körben.

Ha a lehelyezett kockád egynél több elérhető Formakártyán szereplő formát is létrehoz, csak egyetlen Formakártyát vehetsz magadhoz. Ha egy adott formához tartozó összes Formakártyát elvettétek, azon forma újbóli létrehozása lehetséges, de már nem ad további pontot.



3. ÓVODAKÁRTYA ÚJRATÖLTÉSE



BÓNUSZ HALJELÖLŐ SZERZÉSE

Ha ebben a körben nem szereztél Formakártyát, **vegyél el 1 Haljelölőt**. Ezt akkor is megkapod, ha a tábla egy halat ábrázoló mezőjére tetted a kockádat.

A köröd végén vedd el egy kockát a tartalékkockáid közül, dobj vele, és helyezd az Óvodakártyádra. Ha ebben a körben mindkét kockádat leraktad a korallzátonyra, akkor két kockával dobj, és mindkettőt rakd az Óvodakártyádra.

Az Óvodakártyádon nem lehet két azonos értékű kocka. Ha ez előfordulna, az egyiket dobd újra addig, amíg eltérő értéket kapsz. Az Óvodakártyádon nem lehet kettőnél több kocka.

Ha a tartalékkockáid elfogytak, hagyd ki ezt a lépést.

Ez után az óramutató járása szerinti következő játékos köre következik.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha minden játékos minden kockája felkerült a korallzátonyra. Amíg ez meg nem történik, a játékosok az óramutató járása szerinti sorrendben jönnek egymás után. Ha te jössz, de már elfogytak a kockáid, akkor te kimaradsz a körből, és a következő játékos jön.

A játék végén a játékosok felfedik a képpel lefelé lévő Formakártyáikat, és összeadják a rajtuk szereplő pontokat. A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

Ha két vagy több játékos azonos pontszámt ér el, közülük az nyer, akinek több Haljelölője van. Ha ez is egyenlő, akkor osztoznak a győzelmen.

EMBER A TERMÉSZET ELLEN: SZÓLÓJÁTÉK

A szólójátékban a Természet ellen játszol. A normál játékban megszokott módon játszod le a köreidet, az elérhető Formakártyákon szereplő formák teljesítésével szerzel pontokat. A Természet kemény ellenfélnek bizonyul, vagy eléred, hogy inkább segítsen téged?

ELŐKÉSZÜLETEK

A játéktáblát tegyéd az asztalra a Coral oldalával felfelé. Az összes Haljelölőt tegyéd a tábla mellé egy kupacba.

Vegyél magadhoz egy Óvodakártyát és 16 azonos színű kockát. Dobj két kockáddal, és helyezd azokat az Óvodalapodra. Ha a két kocka azonos értéket mutat, az egyiket dobd újra addig, míg eltérő értéket kapsz.

Egy másik színhez tartozó 16 kockát helyezd egy kupacba a tábla mellé. Ezek lesznek a Természet kockái.

NEHÉZSÉGI SZINT

Mind a 20 Formakártyából vegyél magadhoz 1-1 lapot, és csoportosítsd őket a rajtuk lévő pontok alapján. Válassz egy nehézségi szintet, és a lenti táblázat alapján mindegyik csoportból válassz ki véletlenszerűen megfelelő számú lapot. A kiválasztott Formakártyákat (1-1 darabot) rakd képpel felfelé a tábla mellé, a többi Formakártyát rakd vissza a dobozba.

Nehézségi szint	1 pont	2 pont	3 pont
Kacslábú rák (bevezető)	3	4	---
Gömbhal (könnyű)	2	3	2
Narvál (közepes)	---	4	3
Gyilkos bálna (nehéz)	---	2	5
Kraken (pokolian nehéz)	---	---	7

A JÁTÉK CÉLJA

Te és a Természet egymás után kockákat helyeztek le a korallzátonyra. Te a szokásos módon rakod le a kockáidat, a Természet kockáid pedig automatikus szabályok szerint helyezed majd le. Akkor nyersz, ha mind a 7 különböző Formakártyából szerzel egyet mielőtt elfognak a kockáid.

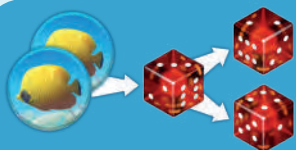
A JÁTÉK MENETE

A Természet kezd. A Természet körében vedd el az egyik kockáját, dobj vele, és rakd le a korallzátonyra. A dobott értéktől függően dönts el, hogy a kockát hová rakhatod le a lenti szabályok alapján.

Minden esetben ha a kockát több, a szabályoknak megfelelő helyre is lerakhatod, válaszd azt, amelyik **a legközelebb van a tábla közepéhez**. Ha még így is több lehetséges hely van, szabadon választhatsz ezek közül.

Egy, a táblára közvetlenül lerakott kocka az 1-es szinten van. Egyetlen kockára helyezett másik kocka a 2. szinten van. Két másik kocka tetejére rakott kocka a 3. szinten van. A kockák lehelyezésére vonatkozó korábbi szabályok továbbra is érvényben vannak. Egy torony legfeljebb 3 kockából állhat.

- **Ha a Természet kockája 1-es:** Rakd a kockát a lehető legmagasabb, szabályos helyre.
- **Ha a Természet kockája 2-es, 3-as vagy 4-es:** Rakd a kockát egy szabályos helyre a 2. szintre. Ha ez nem lehetséges, rakd a kockát egy szabályos helyre a 3. szinten. Ha ez sem lehetséges, rakd az 1. szintre.
- **Ha a Természet kockája 5-ös vagy 6-os:** Rakd a kockát az 1. szintre.



MÓDOSÍTANI A TERMÉSZET KOCKÁINAK ÉRTÉKÉT

Mielőtt lerakod a Természet kockáját, elkölthetsz 2 Haljelölőt, hogy a kocka értékéhez hozzáadj vagy levonj belőle 1-et. A kockát forgasd át az új értékre.

A Természet sohasem kap Haljelölőt, és a Természet körében te sohasem szerzel Haljelölőt vagy Formakártyát. A Természet körében nem költhetsz Haljelölőt, hogy egy másodikat is lerakj a Természet kockáiból.

Miután leraktad a Természet egyik kockáját, a te köröd következik. Ezután felváltva jöttök.

A te körödben a megszokott módon szerezhetsz és használhatsz Haljelölőket. Elkölthetsz 1 Haljelölőt, hogy a kockát értékét 1-gyel módosítsd, vagy 3 Haljelölőt, hogy lerakd a másodikat is.

A megszokott módon, minden esetben, ha kockát raksz a korallzátonyra, legfeljebb egy Formakártyát vehetsz el. Minden körödben, amikor nem szerzel Formakártyát, a köröd végén kapsz egy Haljelölőt.

A JÁTÉK VÉGE

Ha mindegyik Formakártyát megszerezted, nyertél.

VÁLTOZATOS ÖKOSZISZTÉMA: KIEGÉSZÍTŐ MODULOK

A Változatos Ökoszisztéma kiegészítő 41 kártyából áll, ami két modulra osztható: **Fejlődés** és **Virágzás**.

FEJLŐDÉS (25 kártya)

A Fejlődés modul 5 új, háromdimenziós formát tartalmaz, ami új gondolkozásmódot követel meg a korallzátony építése közben. Ha ezzel a modullal akartok játszani, válasszátok ki az összes Formakártyát, amelyen vagy egy kis kék dobókocka van (3 új és 4 megszokott forma), vagy azokat, amelyeken egy kis piros dobókocka van (5 új és 2 megszokott forma); vagy állítsátok össze a Formakártyák egyedi kombinációját saját ízlésetek alapján.



VIRÁGZÁS (16 kártya)

A Virágzás modul 4 új Haljelölő- és pontszerzési lehetőséget kínál a játékosoknak a korallzátony építése során. A játék előkészítése során adjatok minden játékosnak egyet-egyet a 4 különböző Virágzás lapból. Ezeket a lapokat tartsátok magatok előtt képpel felfelé, az Óvodakártya mellett.

Minden alkalommal, amikor kockát raksz le a korallzátonyra, ellenőrizd, hogy leponthatsz-e egy Virágzás kártyát. Mindegyik lap két azonos értékű kockát ábrázol 2-es, 3-as, 4-es vagy 5-ös értékkel. Ha létrehozol két tornyot egymás mellett, amelyek lehetnek különböző magasságúak, de mindkettő tetején a te kockád van azonos értékkel, akkor a megfelelő Virágzás kártyát leponthatsz.

Elvehetsz egy Formakártyát **és** leponthatsz egy Virágzás kártyát is egyszerre.

Amikor leponthatsz egy Virágzás kártyát, fordítsd képpel lefelé. Ha a lapon 1 vagy 2 hal képe látható, azonnal vegyél magadhoz annyi Haljelölőt a készletből. Minden Virágzás lapot csak egyszer ponthatsz le.

A köröd végén csak akkor kapsz bónusz Haljelölőt, ha nem szereztél Formakártyát és Virágzás kártyát sem ponthatsz le ebben a körben. Ha bármelyiket vagy mindkettőt végrehajtottad, akkor nem kapsz bónusz Haljelölőt.

A játék végén a képpel lefelé lévő Virágzás lapok pontjait számítsd bele a pontszámodba.



ÁTTEKINTÉS

Az **Islands** játékban egy szigetcsoport szigeteit kell átalakítani a növekedő tengerszint elleni védelem érdekében. Gondosan válaszd ki, hogy hol avatkozol be és emeled meg a kockák által megjelenített szigetek magasságát. Kártyák segítségével tudsz majd kockákat mozgatni a szigetek között. Bölcsen használd fel a Specialistákat, gyűjtsd össze a Terepkártyák megfelelő kombinációját, hogy az ellenfeleid fölé keredj.

ISLANDS

DESIGNED BY ROHAN DARGAD

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Készítsd elő az alábbi komponenseket:

- **48 kocka:**
 - 8 piros
 - 8 sárga
 - 8 zöld
 - 8 lila
 - 8 kék
 - 8 fekete
- **1 játéktábla**
- **2 táblakiegészítés**
- **114 Szigetkártya:**
 - 108 Terepkártya
 - 6 Specialistakártya
- **4 Referenciakártya**

Nem lesz szükség 8 piros kockára, 8 sárga kockára, 8 zöld kockára, 4 lila kockára, a 24 Haljelölőre és egyetlen Korallkártyára sem.

2 A játéktáblát tegyéd az asztalra az Islands oldalával felfelé. 3 vagy 4 játékos esetén használjátok a táblakiegészítéseket a mellékelt ábra szerint.

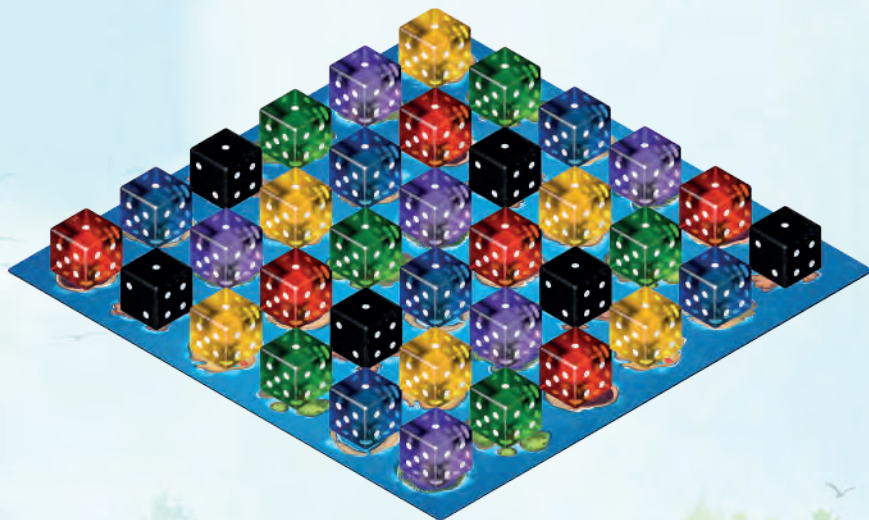
- **2 játékos:** A 2 táblakiegészítést tegyéd vissza a dobozba.
- **3 játékos:** Az egyik táblakiegészítést rakjátok a játéktábla mellé, a másikat tegyéd vissza a dobozba.
- **4 játékos:** Mindkét táblakiegészítést rakjátok a játéktábla mellé.

2 JÁTÉKOS

3 JÁTÉKOS

4 JÁTÉKOS

- 3 A táblán minden szigetre tegyetek egy kockát. Minden kockát az 1-es oldalával felfelé rakjatok le, és a kocka színe egyezzen meg a sziget színével. A nem használt kockákat tegyétek vissza a dobozba.



Példa az előkészületekre



- 4 Ha ez az első játékotok, az alábbi 3 Specialistakártyát tegyétek képpel felfelé a tábla mellé: **Természetvédő (Conservationist)**, **Ökológus (Ecologist)** és **Oceanográfus (Oceanographer)**.

A másik 3 Specialistakártyát tegyétek vissza a dobozba. A későbbi játékok során bármelyik 3 Specialistakártyát választhatjátok, vagy véletlenszerűen ki is sorsolhatjátok ezeket.

- 5 A Terepkártyákat készítsétek elő az alábbiak alapján. A nem használt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.

- **2 játékos:** Távolítsatok el 18 db 4-csillagos és 18 db 5-csillagos lapot, és a maradék 72 lap összekeverve lesz a húzópakli.
- **3 játékos:** Távolítsatok el 18 db 5-csillagos lapot, a húzópakli 90 lapos lesz.
- **4 játékos:** Használjátok mind a 108 lapot.

Keverjétek meg a Terepkártyákat, és képpel lefelé képezzetek belőlük húzópaklit. Mellette hagyjatok helyet a dobópaklinak.



A JÁTÉK CÉLJA

Az Átalakítás fázisban az egymást követő körökben Terepkártyákat szereztek, használják a Specialisták képességeit, kockákat mozgattak szigetről szigetre, és színes kockákból tornyokat építettek. Gyűjtésük azokat a lapokat, amelyek adott színű kockákért a legtöbb csillagot adják, és így megszerezhetik a legmagasabb kockatornyokat a Kiértékelés fázis során. Az a játékos nyer, aki a legtöbb kockát szerzi meg.

A JÁTÉK MENETE

A játék két fázisból áll: **Átalakítás** és **Kiértékelés**.

Az Átalakítás fázis során a játékosok az óramutató járása szerint sorban jönnek, és a körük során Terepkártyákat gyűjtenek, valamint kockákat mozgatnak és helyeznek egymásra. Az Átalakítás fázis akkor ér véget, amikor a Terepkártyák húzópaklija elfogy.

A Kiértékelés fázis során színek szerint megyünk sorba. A játékosok az összegyűjtött adott színű Terepkártyáik értékei alapján következnek egymás után, és kockatornyokat vesznek el, amíg a táblán lévő összes kockát fel nem veszi valaki.

A játék végén a legtöbb kockát gyűjtő játékos nyer.

ÁTALAKÍTÁS

Az a játékos kezd, aki legutoljára volt egy szigeten. Utána a többiek az óramutató járása szerint követik. A körökben az alábbiakat hajtsd végre ebben a sorrendben:

- 1 Osztás
- 2 Választás
- 3 Mozgatás

1. OSZTÁS

Ossz 3 Terepkártyát a húzópakli tetejéről, és mindegyik Specialista felé rakj le egyet **képpel felfelé**. A kártyákat sorban, balról jobbra haladva rakd le a Specialista fölé. Ha egy Specialista felett már van egy vagy több kártya, akkor az új kártyát helyezd ezek fölé, egy oszlopot képezve belőlük. Úgy rakd le a kártyákat, hogy mindegyik jól látszódjon.



2. VÁLASZTÁS

Válaszd ki az egyik Specialistakártyát, és **vedd el az összes felette lévő Terepkártyát**. A Specialistakártyát ne vedd el. Az elvett Terepkártyák közül válassz ki **egyet**, és rakd le magad elé képpel felfelé. A többi, ebben a körben magadhoz vett Terepkártyát a köröd végén el fogod dobni.

A kiválasztott **Specialistakártya**, az elvett Terepkártyák **száma** és a megtartott Terepkártya **színe** egyaránt fontos lesz a következő lépésben.



Szeizmikus érték

Csillagérték



Fontos! A megtartott kártyák **szeizmikus és csillagértéke** is fontos lesz a Kiértékelés fázisban. A nagyobb csillagérték, és egyenlőség esetén a kisebb szeizmikus érték jobb.

3. MOZGATÁS

VÁLASZSZ EGY KOCKÁT

Válassz ki egy kockát, amit mozgatni fogsz. A kiválasztott kocka felső oldalán látható **értékének 1 és 5 közé** kell esnie, és **ugyanolyan színűnek** kell lennie, mint az előző lépésben megtartott Terepkártya színe. Ezen kívül vagy egy kockatorony tetején kell lennie, vagy a táblán, és nem lehet rajta másik kocka.

Mozgatás előtt a kocka értékét meg kell növelned 1-gyel. Vedd fel a kockát, és fordasd át úgy, hogy a felső oldalán eggyel nagyobb értéket mutasson, mint korábban. Nem választhatsz olyan kockát, aminek a felső oldalán 6-os érték van, mert ezt az értéket már nem tudod tovább növelni.

MOZGASD A KOCKÁT

Mozgasd a kockát a tábla egyik oldalával párhuzamosan, szigetről szigetre lépegetve. Nem mozgathatod átlósan.

A kockával **legalább egy** lépést meg kell tenned, és **legfeljebb** annyit léptetheted, **ahány kártyát** ebben a körben **felvettél**.

Minden lépéssel olyan szigetre kell érkezned, amin legalább egy másik kocka már van. Ahhoz, hogy egy szigetre lépjél, a kockádnak **nagyobb értéket** kell mutatnia, mint a sziget legfelső kockája, amire érkezik. Nem mozgathatod a kockát üres szigetre vagy keresztül egy üres szigeten.

A kiválasztott Specialistakártya képessége ebben a körben módosítja a mozgatásra vonatkozó szabályokat. Nem vagy köteles ezt a képességet használni.





Természetvédő (Conservationist):
Dönthetsz úgy, hogy nem mozgatod a kiválasztott kockát. A kocka színének meg kell egyeznie a megtartott lap színével, és 1-gyel meg kell növelned a kocka értékét.



Szeizmológus (Seismologist):
Ha a kiválasztott kockád alatt van egy másik kocka, dönthetsz úgy, hogy mindkét kockát mozgatod. Ha két kockát mozgatsz, azok a teljes mozgatás alatt együtt mozognak. Csak a felső kocka értékét vedd figyelembe mozgatáskor, és az alsó kocka értéke nem változik.



Geográfus (Geographer):
Választhatsz bármilyen színű, egy torony tetején lévő kockát, ami a köröd elején egy olyan színű kockán van, mint a választott Terepkártyád színe. A szokásos szabályok szerint kell megnövelned a kocka értékét és mozgatnod.



Ökológus (Ecologist):
Mozgatás közben olyan kockára is léphetsz, ami azonos értékű, mint a mozgatott kockád értéke.



Oceanográfus (Oceanographer):
Üres szigetekre is léphetsz, át is mozoghatsz rajtuk, és a mozgást is befejezheted üres szigeten.



Agrárszakember (Agriculturalist):
Egy második, ugyanolyan színű kockát is mozgathatsz. A rendelkezésre álló lépéseket szét kell osztanod a két kocka között. Ha egy második kockát is mozgatsz, annak az értékét is meg kell növelned 1-gyel, és legalább 1-et lépned kell vele. Legalább 2 Terepkártyát kellett elvenned ebben a körben, hogy használhasd ezt a képességet.

A KÖR VÉGE

Miután mozgattad a kockádat, a kiválasztott Terepkártyán kívül dobod el a többi, ebben a körben felvett lapot. A kiválasztott lapot képpel felfelé rakd le magad elé, a korábbi körökben szerzett lapjaid mellé. A megszerzett lapokat csoportosítsd színek szerint, és úgy rendezd el őket, hogy minden játékos láthassa a rajtuk szereplő értékeket.

Ez után az óramutató járása szerinti következő játékos jön.

KIÉRTÉKELÉS

Az Átalakítás fázis véget ér, amikor a Tereplapok húzópaklija elfogy, és egy játékos körének elején már nem tudtok új lapokat osztani. Ez után kiértékeljük sorban a hat színt.

Amikor kiértékeltek egy színt, minden játékos adja össze az adott színű, megtartott Terepkártyáinak csillagértékeit.

A legnagyobb csillagértékkel rendelkező játékos elveszi a legmagasabb kockatornyot, aminek a tetején adott színű kocka van. A második legnagyobb csillagértékkel rendelkező játékos elveszi a második ilyen kockatornyot, és így tovább.

Ha a legkisebb csillagértékkel rendelkező játékos után is van még elvehető kockatorony adott színű kockával a tetején, akkor a legnagyobb csillagértékű játékoskal kezdve folytatódik a kockatornyok elvétele. Ezt addig folytassátok, amíg az összes olyan kockatornyot elvettétek, aminek a tetején adott színű kocka van.

Ha két vagy több játékosnak azonos csillagértéke van, akkor az egyenlőséget az a játékos nyeri, akinek az adott színből kisebb szeizmikus értékkel rendelkező Terepkártyája van.

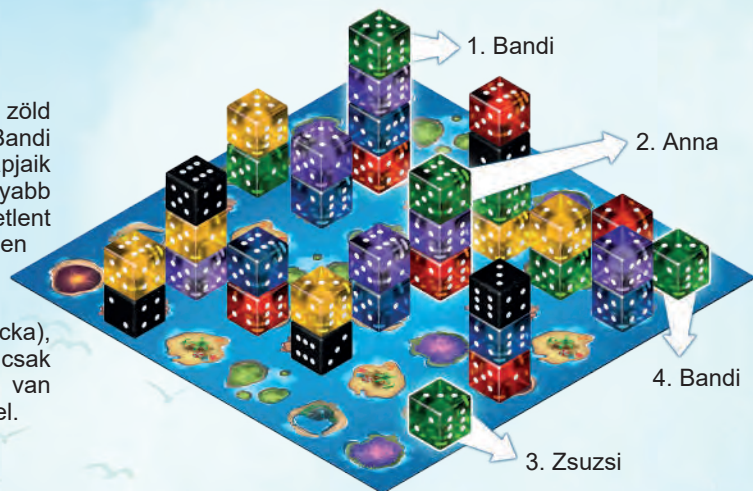
Ha egy játékosnak nincs olyan Terepkártyája mint az éppen kiértékelte szín, akkor nem vehet el kockatornyot.

PÉLDA

Ebben a példában a zöld színt értékeljük ki.

Annának és Bandinak is 4 csillagértékben vannak zöld lapjaik, Zsuzsi lapjai 2 csillagot érnek. Az Anna és Bandi közötti döntetlen feloldásához ellenőrzik a zöld lapjaik szeizmikus értékeit. Bandi lapjain a legalacsonyabb szeizmikus érték 1, Anna lapjain 2, így a döntetlent Bandi nyeri. A játékosok Bandi, Anna, Zsuzsi sorrendben veszik el azokat a kockatornyokat, amiknek a tetején zöld kocka van.

Bandi viszi el a legmagasabb ilyen tornyot (4 kocka), Anna a következő legmagasabbat (3 kocka). Zsuzsi csak egy 1-kockás tornyot tud vinni. Mivel még mindig van elvihető torony, az utolsó, 1 kockából állót Bandi viszi el.



A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amikor befejezitek a Kiértékelés fázist, és a táblán az összes kockát elvittétek. A legtöbb kockával rendelkező játékos nyer.

Ha két vagy több játékosnak azonos számú kockája van, közülük az nyer, akinek a csillagértékek összege az összes Terepkártyáján összeadva **nagyobb**. Ha ez is egyenlő, a döntetlent az nyeri, akinek a lapjain a szeizmikus értékek összege **alacsonyabb**.

STÁBLISTA

Coral tervezője: Richard Maass

Islands tervezője: Rohan Dargad

Vezető fejlesztő: Caezar Al-Jassar

Fejlesztők: Bez Shahriari, Brett J. Gilbert és David Digby

Illusztrátor: Sabrina Miramon

Grafikus tervezés: Sebastian Koziner és Rocio Ogñenovich

Szerkesztőasszisztens: Simon Milburn

Coral tábla újratervezése: Mike Nudd

Szabálykönyv szerkesztője: Brett J. Gilbert

Szabálykönyv ellenőrzése: Paul Grogan, David Digby, Jason Rosso, Matt Thomasson és Francesco Testini

Tesztelők: Cambridge tesztelőcsapat, Matthew Dunstan és Clan McBain, aquawindmill, Cookie, el Holgo, FUNFRIENDLYCHIP, Keldborg, KinneFamily, trebz és Austin McK.

Az Alley Cat Games köszöni Sumit Dargadnak, John Shultersnek és Sarah Graybillnek, hogy bemutatták Rohan játékát.

Bandi	Anna	Zsuzsi
Archipelago 1★ The leaves stretch out towards the sky 3★ The leaves stretch out towards the sky 6★ The leaves stretch out towards the sky	Archipelago 2★ The leaves stretch out towards the sky 4★ The leaves stretch out towards the sky 7★ The leaves stretch out towards the sky	Archipelago 5★ The leaves stretch out towards the sky

Unfinished Business by Rohan Dargad

Everyday, for hundreds of jobs that are done
There are still plenty that are left undone.

That book you never read.
That friend you never made.
That class you never took.
That dish you wanted to cook.
That girl you wanted to date.
That vacation you wanted to take.

As a mountain of these jobs is built,
It keeps adding to your guilt
To complete them you need positive intent.
Doing so is the only way to be content.
Pay heed to these pedestrian words, don't wait.
Get up and finish what's undone, least it's too late.

**Rohan
Dargad
emlékére**



WWW.ALLEYCATGAMES.COM

Gyártotta a Longpack
Kínában

Kiadta és importálta az
Alley Cat Games Ltd
20-22 Wenlock Road,
London, N1 7GU

Magyar fordítás: Farkas Tivadar