

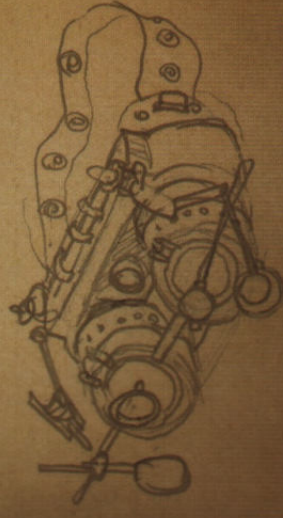
A TILTOTT SIVATAG

TULÉLESRE SZOMJAZNA

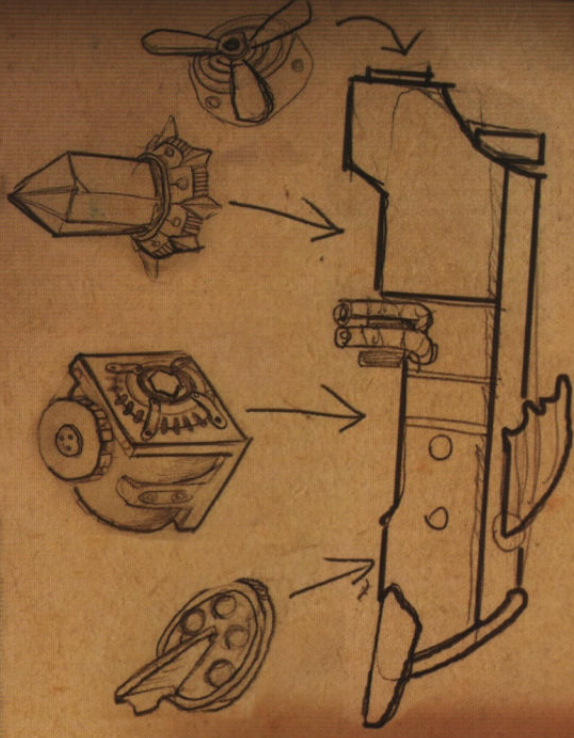


ÁTTEKINTÉS

Kalandor csapatoddal a küldetésetek az volt, hogy kiássátok egy ősi sivatagi város romjait, és megkeressétek a legendás repülő szerkezetét, melyet a szóbeszéd szerint a Nap látott el energiával. A megérkezésetek előtti pillanatokban egy váratlan homokvihár miatt helikopteretek lezuhan. Elveszve a hatalmas sivatagban, a környörtelen vihar erejének kitéve egyetlen reményetek a túlélésre, ha gyorsan felfedezitek a várost, megtaláljátok az Éghajó alkatrészeit, és kimenekültök vele a sivatagból. Ha bármelyik társad szomjan hal, vagy a vihar nagyon felerősödik, az egész csapat veszít, és ti is egy újabb leletté váltok A Tiltott Sivatagban.



Kell lennie kűttnak...



TARTALOM

49 kártya, a következő felosztásban:

- 31 viharokkártya
- 12 felszerelőkártya
- 6 kalandorkártya

48 homokjelölő

24 kétoldalú sivatag/városlapka

6 bábu (kalandorok)

6 jelölőkapocs

4 Éghajó alkatrész

- propeller

- motor

- napkeresztály

- navigátor panel

1 viharerősség-jelző

1 talp a viharerősség-jelzőhöz

1 repülő modell



ÉLŐKESZÜLETEK

1. Lapkák tanulmányozása

Nézzétek át figyelmesen a 24 sivatag/városlapkát, mert a túléléshez elengedhetetlen, hogy ismerjétek a

lehetőségeiteket (lásd "Különleges lapkák és szimbólumok")! Ez után fordítsátok mindet a sivatag oldalával felfelé!

Fontos: Ez után már nem teshettek meg a lapkákat!

2. Sivatag létrehozása

Keverjétek meg a sivatag/városlapkákat és a sivatag oldalukkal felfelé, véletlenszerűen helyezétek el azokat egy 5x5-ös négyzetben a jobb oldalon látható módon, középen egy lapkányi helyet kihagyva! Ügyeljetek rá, hogy a lapkák egy irányba álljanak (az iránytű szimbólum a bal felső sarokban legyen)! Hagyjatok egy kis helyet a lapkák között! Ez lesz a Tiltott Sivatag, amelyen a bábuitokkal mozogni fogtok. A középen lévő lyuk szimbolizálja a Vihart, mely a játék során mozogni fog a "játéktáblán".

3. Homokjelzők elhelyezése

A jobb oldalon látható módon helyezetek 8 homokjelzőt a Sivatagra, a világos oldalukkal (nem az x jelölésével) felfelé! A többi homokjelzőt rakjátok egy halomba a Sivatag mellé!

4. Az Éghajó alkatrészei

Szedjétek szét a hajót, és az alkatrészeket tegyétek a Sivatag mellé! Ezeket az eltemetett alkatrészeket próbálja a csapat a város különböző pontjain megtalálni.

5. A vihar erősségének beállítása

Állítsátok a talpába a viharerősség-jelzőt és rakjatek fel egy kapcsolót a játékosok számának (bal alsó sarok) és a kívánt nehézségi szintnek megfelelően! (Például három fő esetén, ha ez az első kooperatív játékokot, állítsátok a jelzőt a "Kezdő" szintre, a három játékos szimbólum feletti!)

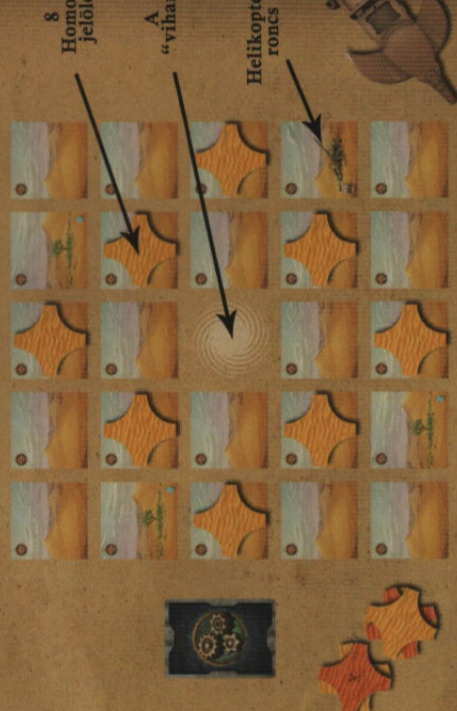


Erősségjelző beállítása.

Nehézségi szint kiválasztása.

6. Kártyák szétválogatása

Keverjétek meg a vihar-kártyákat és képezetek belőlük egy lefordított paklit a Sivatag fölé úgy, hogy a hátoldalon látható iránytű piros "Észak" ága a Sivataggal ellentétes irányba mutasson! Keverjétek meg a felszerelés-paklit és képpel lefelé tegyétek a Sivatag mellé!



7. Kalandorok megjelenése

Keverjétek meg a 6 kalandorkártyát és véletlenszerűen osszatok egyet minden játékosnak! Mindenki olvassa fel hangosan a szerepét és képességét (lásd "Kalandorok bemutatása")! A győzelemhez minden játékos különleges képességét ki kell használni. A kártya bal oldala a kalandor vízkészletét mutatja. Tegyetek egy kapcsolót minden kalandorkártya legfelső értékéhez (legjobb esetben ez 4)! Amikor isztok, ennek a leteléré csúsztatásával jelzitek majd.

Vegyétek el a kártyátnak megfelelő színű bábút és rakjátok a helikopter roncsára! Rakjátok vissza a nem használt kalandorkártyákat és bábukat a dobozba!



A JÁTEK MENETE

A legszorosabb játékos kezd, majd balra halad a kör. A játékosok köre két fázisból áll:

1. Legfeljebb 4 akció végrehajtása.
2. A vihar erősségének megfelelő mennyiségű vihar-kártya húzása.

A fázisokat a következő oldalakon részletezzük. Egy rövid összefoglaló minden kalandorkártya hátulján is látható.

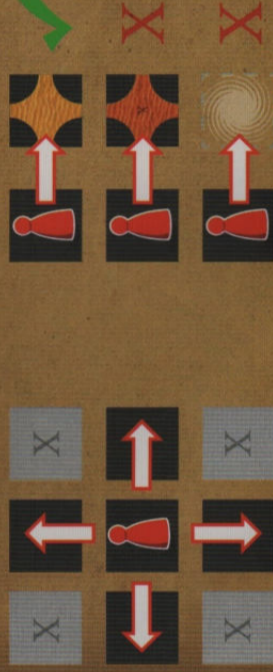
1.4 AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Minden körben végrehajthatok legfeljebb 4 akciót (0, 1, 2, 3 vagy 4 akciót). A leghatékonyabb, ha a kalandorok tanácsot adnak egymásnak, és megvitatják a legjobb akciólehetőségeket. A következő akciók bármilyen kombinációja választható:

- Mozgás
- Homok eltakarítása
- Ásás
- Alkatrész felvétele

Mozgás

1 akcióért átléphetek egy szomszédos, nem blokkolt mezőre: felfelé, lefelé, balra vagy jobbra, de átlósan soha. Szintén 1 akcióért mozoghatok a nem blokkolt alagutak között (lásd "Alagutak"). Egy mező akkor számít blokkoltnak, ha 2 vagy több homokjelző van rajta. Szintén nem lehet a vihart jelzőlő üres helyre lépni.



Homok eltakarítása

1 akcióért eltávolíthatok egy homokjelzőt a saját lapkátról vagy egy szomszédos lapkátról (fentről, lentről, balról vagy jobbról). Az eltávolított homokjelzőt rakd a tábla mellé a többihez!



Ásás

Ha kalandoroddal egy olyan lapkán állsz, melynek sivatag oldala van felfelé, de nincs rajta homokjelző, "kiáshatod" azt 1 akcióért. Fordítsd meg a lapkát, hogy a kiásott (város) oldala legyen felfelé (ügyelj rá, hogy az ikonok a jobb alsó sarokban legyenek)! Ezután hajtsd végre a szimbólumnak megfelelő utasításokat (lásd "Különleges lapkák és szimbólumok")!

Megjegyzés: Az ásás akció nem visszafordítható. Ha egyszer lefordítottál egy lapkát, azt az akciót elköltötted.

Alkatrész felvétele

1 akcióért felveheted az Éghajó egy alkatrészét egy nem blokkolt, már kiásott mezőről. Vedd magad elé az alkatrészt! Amint a kalandorok összegyűjtötték mind a négy alkatrészt, a győzelemhez még a felszállóhelyre kell szietniük, ahol összeállítják a hajót.

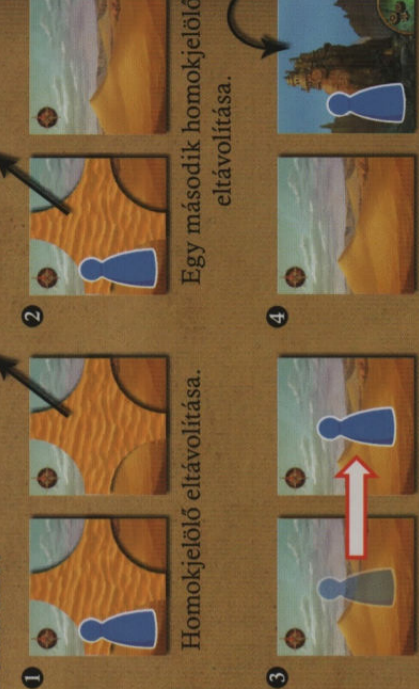
Megjegyzés: Ha az alkatrész még ki nem ásott mezőn van, először ki kell ásnod, hogy felvehesd azt.

Víz és felszerelés megosztása

A fentebb részletezett akciókon kívül az egymással egy lapkán álló kalandorok bármikor megoszthatják vizüket és felszereléskártáikat ingyen. A víz megosztásához az egyik kalandor annyival mozgatja lejjebb jelölőkapcsát, amennyivel a másik feljebb.

Megjegyzés: Soha nem lehet több vized, mint a kalandor kártyádon jelzett maximális készlet.

Példa kör:



Homokjelző eltávolítása.

Egy második homokjelző eltávolítása.

Átlépés egy szomszédos mezőre.

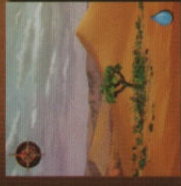
A mező kiásása.

A Vízhozó 4 akciót hajt végre:

Az 1. és 2. akció takarítás (két homokjelző eltávolítása). A 3. akció mozgás, átlép egy szomszédos mezőre. A 4. akció ásás, mellyel lefordítja azt a lapkát, melyen áll.

KÜLÖNLEGES MEZŐK ÉS SZIMBÓLUMOK

Víz (3 lapka)



Három sivataglapkán van vízszimbólum a jobb alsó sarokban, ezek alatt tehát víz rejtőzhet. Amikor kiásol egy ilyen mezőt és az kutat rejt, minden kalandor, aki azon

a mezőn áll, két vonással feljebb csúsztathatja a vízkészlet-jelölőjét. Ez csak a kiásás pillanatában, és kizárólag egyszer érvényesül. Ahhoz, hogy mindenki részesüljön ebből az előnyből, össze kell hangolnotok a kalandorok mozgását.



Kút



Délibáb

Figyelmeztetés: A vízszimbólumú lapkák egyike valójában délibáb!

Fogaskerek (12 lapka)

Amikor kiásol egy mezőt ilyen szimbólummal a jobb alsó sarokban, egy értékes felszereléshez jutsz, mely segít majd titeket. Azonnal húzd fel a legfelső lapot a felszerelés húzópakliból és képpel felfelé rakd le magad elé, majd olvasd el az instrukciókat! Tartsd meg, amíg fel nem használod! **Fontos:** A felszereléskártyákat csak a kártya birtokosa használhatja fel, azonban bármikor ingyen átadhatod a lapodat egy veled azonos mezőn álló másik kalandornak. A legtöbb felszereléskártya bármikor kijátszható (lásd a kártyákon), azonban nem fordíthatják vissza egy vihar-kártya hatását. Bármennyi lehet egy kalandornál, nincs kézilimit.

Az alkatrészek nyomai (2 lapka alkatrészenként)

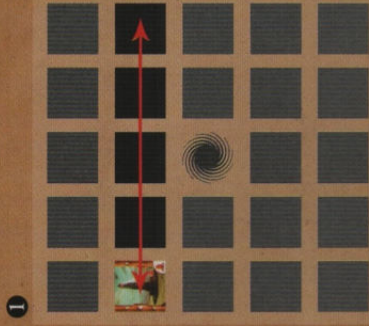


A Sivatag rengeteg nyomot rejt. Minden alkatrészhez két nyom tartozik, melyek együttesen kijelölik azt a mezőt, melyen az alkatrész található: az egyik nyom az oszlopot (észak-dél irány), míg a másik nyom a sort (kelet-nyugat irány) jelöli ki. Amint

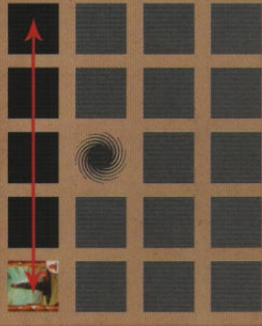
felíted egy alkatrészhez a második nyomot, azonnal helyezd az alkatrészt a sor- és oszlopjelző lapkák által mutatott keresztmetszetbe!



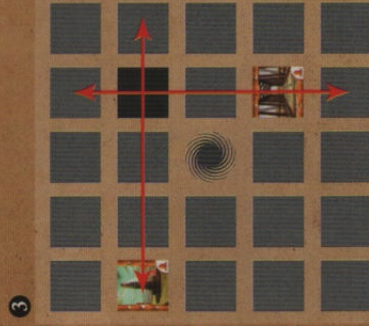
Példa:



1

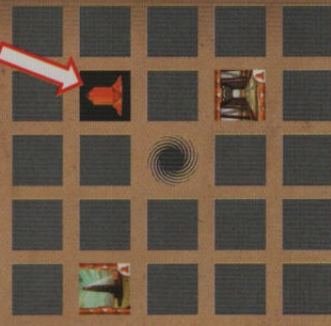


2



3

Alkatrész helye

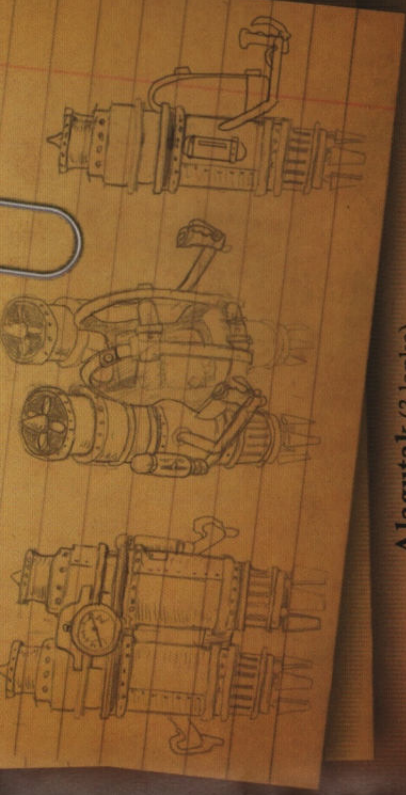


4

1 Amikor a kalandor kiásza az első nyom mezőt, megtudja, hogy a napkristály talán a második sorban lesz (ne feledd, hogy a vihar mozgása miatt a lapkák is mozognak, így ez a nyom is helyet változtathat). 2 Mikor a második nyomot is kiásza valaki, a kalandorok meg tudják határozni annak az alkatrésznek a helyét, 4 és azonnal le is rakják a jelzett mezőre. Ezek után, ha a lapka mozog a vihar miatt, az alkatrész is megy vele.

Megjegyzések:

- Nem rakhatsz le alkatrészt, amíg mind a két nyom ki nincs ásva, még akkor sem, ha nagy eséllyel meg is tudod mondani, hol lehet az alkatrész. (Emlékezz, hogy a lapkák elmozdulhatnak egyik körről a másikra!)
- Amennyiben a nyomok a viharra mutatnak, helyezték az alkatrészt az üres helyre! Amelyik lapka a vihar fázisa során legközelebb oda mozdul, az a mező lesz az alkatrész helye.



Alagutak (3 lapka)

Az ősi város földalatti alagutak egész hálózatából áll - tökéletes védelem a *Tűző Nap* ellen. Bármelyik két, már kiásott alagút között közlekedhetsz 1 akcióért. Nem érkezhetsz viszont olyan alagút mezőre, amin kettő vagy több homokjelölő van.



Az alagutak védelmet jelentenek a *Tűző Nap* kártyák ellen is. Az alagút mezőn álló kalandorok nem veszítenek a vízűkből, amikor a *Tűző Nap* kártyát felfeditek (lásd "Viharkártyák felhúzása").



Felszállóhely (1 lapka)

Ez nagyon fontos mező, mivel a kalandoroknak itt kell "megépíteni" a Hajót, amint az alkatrészek rendelkezésre állnak. Figyeljete rá, hogy mindig homokmentes legyen!

2. VIHARKÁRTYÁK FELHÚZÁSA


Az akciók végrehajtása után a vihar fázisa következik. Húzz fel a vihar erősségének megfelelő számú kártyát a vihar húzópakliból! (Például, ha az erősség 3-as szintű, húzz három kártyát!) A kártyákat egyesével kell felfedni, az iránytű ikon a lap alján legyen. A rajtuk lévő utasítás végrehajtása után képpel felfelé tegyék a kártyákat a dobópaklira!

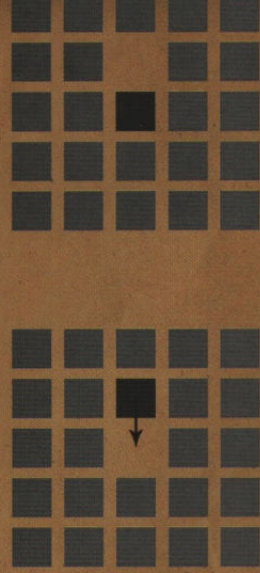


Megjegyzés: A játék során bármikor átnevezhetitek a dobópakli lapjait!

Homokfúvás

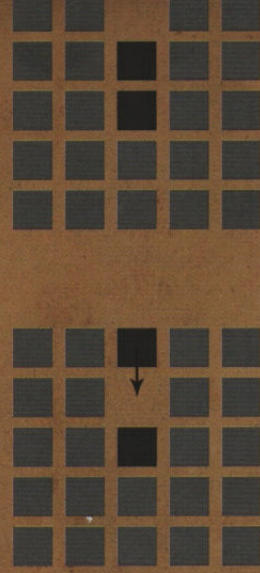
Ezek a kártyák azt mutatják meg, merre és mennyit mozog a vihar. A négyzeteknek megfelelő számú lapka fog a kártyán jelzett irányban az üres részre mozogni. A kalandorok, a homokjelzők és az alkatrészek mind az adott lapkával együtt mozognak.

Például, ha a kártya ezt mutatja , mozgassatok két lapkát balra! Tojásokat az üres helytől jobbra lévő lapkát az üres helyre, ahogy az ábrán látható:



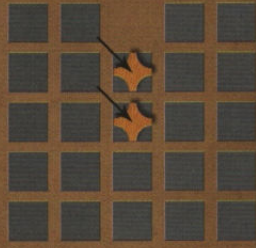
Az első lapka a viharba kerül.

Az első lapka mozgatása után ismét tojásokat az üres helytől jobbra lévő lapkát balra!



A második lapka a viharba kerül.

A lapkák mozgatása után rakjatok homokjelölőt minden mezőre, amely mozogt! A már kiásott mezőkre ugyanúgy homok kerül, mint bármelyik másikra.



Homokjelölő helyezése a mozgatott lapkákra.

Az egy mezőre rakható homokjelölők száma nincs korlátozva. Azonban, ha a második homokjelölő is felkerül valahová, az minden mozgást ellehetetlenít, így a helyszín blokkoltrá válik. A második (és harmadik, negyedik stb.) jelölőt az X oldalával felfelé kell lerakni, ezzel jelezve, hogy a mező átjárhatatlan.

Megjegyzés: Ha alkatrészt tartalmazó mezőre kell homokjelölőt raknotok, először a homokjelölőket rakjátok le, utána a kupac tetejére rakjátok vissza az adott alkatrészt!

sd ki magad!

a valamelyik kalandor olyan mezőn áll, ahol kettő vagy több homokjelölő van, a további akciói előtt először addig kell a homok eltakarítása akciót végrehajtania, amíg a jelölők számát 0-re vagy 0-ra nem csökkenti. A többi kalandor segíthet neki, de csak a saját körében.

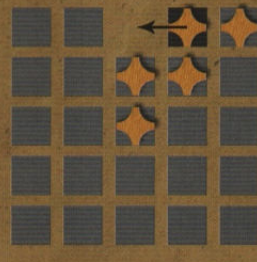
tmeneti szélcsend

a nincs mozgatható mező (pl.: még egy mezőt kellene balra mozgatni, de már nincs rá lehetőség), a kalandorok átmenetileg állégozhatnak. Semmi nem mozog és nem kerül fel újabb homokjelölő.

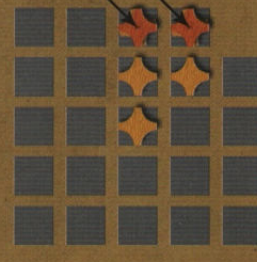
álda:



2



4



A kalandor húz egy "A vihar északra mozog 3-at" kártyát. A vihar attól lévő lapkát északra tojja, majd a második lapkát is északra tojja. A harmadik lapka, amit mozgatni tudna, tehát 1-1 homokjelölőt minden mozgott lapkára. Mivel ezekben a lapkákon már két homokjelölő van, így átjárhatatlanná váltak.

Eltemetve

Ha homokjelölőt kellene felraknotok és már egy sem maradt a készletben, a kalandorokat eltemette a homok, és elvesztették a játékot!

A vihar erősödik

3 Erősödő vihar kártya van a viharpakliban. Mikor Erősödő vihar kártyát húzol, csúsztasd egy vonással feljebb a viharerősség-jelzőt! A következő játékos körével kezdve ennyi kártyát kell majd húzni a körök végén. Ha a viharerősség-jelző eléri a halálfejet, minden kalandort elsöpör a vihar, és elvesztették a játékot.

Tűző Nap

4 Tűző Nap kártya van a viharpakliban. Amikor Tűző Nap kártyát húzol, minden kalandornak, aki nem áll alagútban, vagy nem védi Napernyő, vizet kell innia (minden játékos egy vonással lejjebb csúsztatja a vízkészlet-jelölőjét). Ha bármelyik kalandor eléri a szimbólumot, az a kalandor szorjjan hal, és a játék vereséggel zárul.



Amikor kifogy a vihar kártya húzópakli

Amikor a vihar kártyák húzópaklija elfogy, azonnal keverjétek meg a vihar kártyák dobópakliját, és képezzenek belőlük új húzópaklit! Amennyiben ez a fázis közben történik, a még szükséges vihar kártyák húzását folytassátok az új húzópakliból!

A JÁTEK VÉGE

Győzelem!

A felszállóhelyre! Amint megvan mind a négy szükséges alkatrész, a kalandoroknak el kell jutniuk a felszállóhelyre, ahol az összes alkatrész a Hajóba építve elrepülnek a győzelem felé! *Emlékeztető: a felszállóhely nem lehet blokkolt (így sem rálépni nem lehet, sem felszállni nem lehet róla).*

Kudarck

3 módon veszíthettek el a játékot:

1. Szomjaság: Ha bárki eléri a szimbólumot, az a kalandor elvesztette a játékot.
2. Eltemetve: Ha homokjelölőt kellene felraknotok és már nincs a készletben.
3. Elsöpör a vihar: Ha a viharerősség-jelző eléri a halálfejet, az a kalandor elvesztette a játékot.

NEHEZSÉGI SZINTEK

Nyertek a kezdő szinten? Miért ne próbálnátok ki milyen, ha kezdéskor a normál, elit vagy legendás jelölésre állítjátok a vihar erősségét? De attól is teljesen más a játékérzet, ha különböző kalandorokból álló csapatot állítottok össze!

NEHÁNY SZÓ A GYÁRTÓTÓL

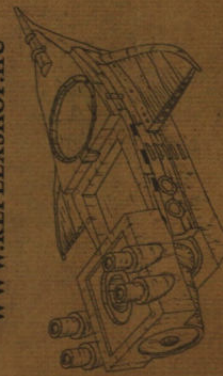
Amikor 2010-ben kiadtuk *A Tiltott Sziget* társasjátékot, sejtettük, hogy a játék telitalálat lesz, de soha nem gondoltunk rá, hogy folytatást készítsünk hozzá. Nos, mégis itt vagyunk. Kihívás elé állította Matt Leacock-ot, hogy olyan játékot alkosson, mely ismerős elemeket tartalmaz (kooperatív, változó táblával), mégis új játékélményt nyújt. Azt akartuk, hogy egyszerre legyen vonzó az új játékosok számára, de emelje a tétet azoknak is, akik úgy érzik *A Tiltott Sziget* már nem jelent kihívást. Számukra születt meg ez az új játék, olyan izgalmas mechanizmusokkal, mint a játék közben is folyton mozgó "tábla" vagy az alkatrészek elhelyezésének egyedi módja. Reméljük, elértük a kitűzött céljainkat és pont ilyen kalandra szomjaztat!

Impresszum

Matt Leacock játékka
Illusztráció: Tyler Edlin
Doboz illusztráció: C.B. Canga

reflexshop

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
WWW.REFLEXSHOP.HU



GAMERIGHT®

A végtelen fantázia játékka.
www.gamewright.com

©2018 Gamewright, a Geaco Inc. részlege.
Mindenképp figyelembe venni.

A KALANDOROK BEMUTATÁSA

Régész

Egy mezőről 2 homokjelölőt is eltakaríthat az akcióért.



Hegymászó

Blokkolt mezőre is léphetsz. Egy másik, veled egy lapkán tartózkodó kalandort is magaddal vihetsz, amikor mozogsz. A veled egy lapkán álló kalandorok elhagyhatják a két vagy több homokjelölős mezőket, akár nélkülük is.



Felfedező

Mozgathatsz és takaríthat az átlósan, és a homokfűvőt is használhatod átlós irányba.



Meteorológus

Akciókat áldozhatsz arra, hogy kevesebb vihar kártyát kelljen húznod a köröd végén (1 kártya akciónként). 1 akcióért cserébe megnézhet az anyai lapot a vihar pakli tetejéről, amennyi a vihar aktuális erőssége, és egyet ezek közül a pakli aljára tehetsz.



Navigátor

Akciónként maximum 3 mező távolságba mozgathatsz egy másik kalandort (az alagutakat is beleértve). A Felfedező és a Hegymászó különleges képessége az ilyen mozgások során is használható.



Vízhozó

Akciónként 2 egység vizet vehetsz magadhoz egy kiásott kútból. A szomszédos mezőn álló kalandorokkal is bármikor, ingyen megoszthatod a vízkészletet.

