



By **Shane Steely & Jared Tinney**

Illustrated by
FELIDEUS

Walk The Plank! © 2013 Mayday Games, All Rights Reserved

Előszó

A (Pallósétában) egy hajó legrettenetesebb kalózlegénységének bőrébe bújtok. A kapitány összehív benneteket, és közli veletek, hogy túl lusták és ostobák vagytok ahhoz, hogy részesüljete a rumból és a zsákmányból, ezért úgy döntött, hogy csökkenti a létszámot, és mindössze ketten maradhatnak a legénységben. Ahhoz, hogy rátermettségedet bizonyítsd, harcolnod kell, le kell löknöd mások kalózeit a pallóról, miközben a sajátjaidat próbálad életben tartani. Az utolsó kettő életben maradt kalóz lesz a játék győztese.

Játékelemek

- 1 hajólapka
- 3 pallólapka
- 1 krakenlapka
- 1 “a kapitány kedvence” kezdőjátékos-jelölő
- 15 kalózfígura (színenként 3 darab)
- 1 szellemkalóz-figura
- 50 kártya (színenként 10 darab)
- szabálykönyv

Impresszum

Kiadó: Mayday Games, Inc

Játéktervezők: Shane Steely és Jared Tinney

Gyártásvezető: Ryan Bruns

Illusztrátor: Felideus Bubastis

Grafikai kivitelező: Allison Litchfield

Fejlesztő: Daniel Peterson

Szerkesztő: Kenny Montaña

 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





50 kártya



krakenlapka



1 "a kapitány kedvence" jelölő

1 hajólapka



15 kalózfigura



1 szellemkalóz-figura

3 pallólapka

Előkészületek


1. Helyezzétek a játéktér közepére a hajólapkát, majd annak szélétől vezessen a 3 pallólapka a krakenlapka széléig, ahogy ez az alábbi képen is látható.
2. Minden játékos válasszon magának egy-egy szint, és vegye magához a színéhez tartozó kalózfigurákat és kártyákat, majd helyezze mindenki a összes saját kalózfiguráját a hajólapkára!
3. Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára nézett kalózos filmet, ő megkapja “a kapitány kedvence” jelölőt.



Játékmenet

A játszma több fordulóból áll. Egy-egy forduló elején minden játékos kiválaszt hármat a kártyái közül, majd képpel lefelé maga elé helyezi azokat olyan sorrendben, amilyen sorrendben ki szeretné majd játszani.

Amikor minden játékos kiválasztotta és lerakta a három kártyáját, a játékos, akinél “a kapitány kedvence” jelölő van, megfordítja az első kártyáját és végrehajtja az azon látható akciót. Fontos, a felfordított akciót, amennyiben lehetséges, mindig kötelező végrehajtani. Ezt követően a kezdőjátékostól balra ülő játékoson a sor, aki szintén kijátssza az első kártyáját, és így tovább, amíg minden játékos sorra nem került. Miután mindenki kijátssza az első kártyáját, ez a folyamat megismétlődik a második és a harmadik kártyákkal is.

Miután minden játékos kijátssza a harmadik kártyáját is, a játékosok visszaveszik a kezükbe a kártyáikat, kivéve azokat, amelyeken  szimbólum van, mivel ezeket nem lehet két, egymást követő fordulóban is kijátszani.

A kijátsszott koponyás kártyák a következő forduló során képpel felfelé, kicsit félretolva a játékosok előtt maradnak, és majd annak a fordulónak a végén lehet őket visszavenni. Egy-egy forduló végén a játékos,

Játékmenet

akinél “a kapitány kedvence” jelölő van, átadja azt a tőle **jobbra** ülő játékosnak, majd új forduló kezdődik. Ez azt jelenti, hogy az a játékos, aki az előző forduló játékosrendjében az utolsó volt, most az első lesz. Ne feledjétek, a játék menete továbbra is az óramutató járása szerint zajlik.

Amikor egy játékosnak már egy kalóza sem marad életben, kiesik a játékból. Amint valaki az utolsó kalózát is elveszíti, sem az aktuális, sem a további fordulókban nem játszik ki újabb kártyákat. A Lökj balra/ jobbra! kártyák esetében a kiesett játékost figyelmen kívül kell hagyni, és a következő, még élő kalózzal rendelkező játékos lesz a célpont. A játék a megszokott módon folytatódik egészen addig, amíg már csak kettő (vagy kevesebb) kalóz marad életben, vagy ha az életben maradt kalózok mind ugyanolyan szintűek.

Amikor a két feltétel közül legalább az egyik teljesül, az adott fordulót még végig kell játszani, tehát még végre kell hajtani a játékosok előtt képpel lefelé lévő kártyákat. Az utolsó forduló után, minden játékos győztesnek számít, akinek van élő kalóza, jutalmuk, hogy újra a hajó legénységéhez tartozhatnak. Ha ugyanabból a színből marad 1-3 kalóz életben, a játéknak egy győztese van. Két játékos pedig akkor osztozik a győzelmen, ha mindkettőjüknek 1-1 életben maradt kalóza van. Amennyiben pedig egy játékosnak sem marad egyetlen túlélője sem, akkor valóban ti vagytok a fedélzet legrettenetesebb kalózái... Nincs győztes.



Bizonyos kártyákon “koponya” szimbólum látható, ezeket nem lehet két egymást követő fordulóban kijátszani. Annak a fordulónak a végén, amelyben egy vagy több játékos ilyen kártyát játszik ki, ezeket a kártyákat képpel felfelé félre kell tenni, így minden játékos láthatja, hogy mely játékosok mely kártyákat nem használhatják majd a következő fordulóban. Akkor is félre kell tenni ezeket a kártyákat, ha végül a hatásukat nem sikerült érvényesíteni. Minden olyan kártya, amit az előző fordulóban félre kellett tenned, az aktuális forduló végén visszakérül a kezvedbe. Az egy “mező” mozgás a három pallólapka egyikére vagy magára a hajóra történő mozgást jelenti.

Minden kalóz, aki az utolsó pallólapkáról a krakenlapkára lép, meghal és játékon kívülre kerül a játék további részére. Minden lapkán bármennyi kalóz állhat egyszerre.

A kijátszott kártyád akcióit, amennyiben lehetséges, kötelező végrehajtani, még akkor is, ha az számodra az adott pillanatban előnytelen. Ne feledjétek, ti vagytok a legénység legostobább kalózái, előfordulhat, hogy véletlenül egy barátotokat lökitek le a pallóról, vagy egyszerűen csak lerohantok róla, egyenesen a kraken szájába...

Kártyák



Lökj balra! + Lökj jobbra!

Az egyik kalózzal meglöksz egy másik kalózt, aki a tőled balra vagy jobbra ülő játékoshoz tartozik (a kijátszott kártyától függően). A meglökött kalóz egy mezőt lép a kraken irányába, vagy egyenesen a krakenlapkára. Ehhez az akcióhoz egy kalóznak ugyanazon a lapkán kell tartózkodnia, mint annak a kalóznak, akit meg szeretnél lökni. Amennyiben több olyan lapka is van, amelyen neked is, és a tőled balra/jobbra ülő játékosnak is van kalóza, eldöntheted, hogy melyik kalózát lököd meg. Amennyiben egy lapka sincs, amelyen neked, illetve az érintett játékosnak is lenne kalóza, akkor a kijátszott kártyának nincs hatása. Ezek a kártyák nem veszik figyelembe a kisesett játékosokat, ez egyben azt is jelenti, hogy amennyiben már csak ketten maradnak játékban, a Lökj balra! és Lökj jobbra! kártyáknak ugyanaz a hatásuk. A kártyák hatása nem érintheti azt a játékosot, aki kijátszotta őket.



Lökj bárkát!

Hasonlóan működik, mint a Lökj balra! és Lökj jobbra! kártyák (lásd fent), de ez a kártya lehetővé teszi, hogy az egyik lapkáról egy tetszőleges kalózt lökj meg, aki így egy mezővel közelebb lép a krakenhez (vagy egyenesen a krakenlapkára). Amennyiben kizárólag a saját kalózzal tudod meglökni, akkor ezt kötelezően meg kell tenned. Ez olyankor fordulhat elő, amikor az összes kalózkod ugyanazon a lapkán tartózkodik, és nincs ott egy ellenfélhez tartozó kalóz sem. Ennek a kártyának nincs hatása, amennyiben a kalózkod egyedül áll egy pallólapkán.



Nyújtsd meg a pallót! + Kurtítsd meg a pallót!

Ezek a kártyák a játékban lévő pallólapkák számát módosítják. A palló megnyújtásával egy újabb pallólapka kerül az utolsó pallólapka és a krakenlapka közé. Legfeljebb három pallólapka lehet, így amennyiben már három pallólapka van játékban, a nyújtásnak nincs hatása. A palló megkurtításával el kell távolítani az utolsó, krakenlapka melletti pallólapkát, az összes kalóz, aki ezen a lapkán tartózkodott, az óceánba esik és azonnal meghal.

Legalább egy pallólapkának kötelező a hajó és a kraken között lennie, így ha csak egy pallólapka van játékban, a kurtításnak nincs hatása.

Kártyák



Vonszold az óceánba! + Húzd a hajóra!

A vonszolással egy saját kalózkodat mozgatod egy ugyanazon a lapkán lévő másik kalózzal együtt (akár egy másik sajátoddal) egy mezőnyit a krakenlapka irányába. A húzásnak ellentétes a hatása, a saját kalózkodat és egy, ugyanazon a lapkán lévő másik kalózt (akár egy másik sajátodat) a hajó irányába lépteted vissza egy mezővel. Ahhoz, hogy ezeket a kártyákat használhasd, legalább még egy kalóznak tartózkodnia kell azon a mezőn, ahol az akciót végrehajtó kalózkod áll. Azaz, amennyiben egy kalózkod egyedül áll egy lapkán, ezeknek az akcióknak nincs hatása.



Rohangálj ide-oda!

Mozgasd egy kalózkodat vissza egy mezővel a hajó irányába vagy előre a kraken irányába! Amennyiben az összes kalózkod a hajón van, az egyiküknek ki kell lépnie az első pallólapkára.



Nem akarok meghalni!

Mozgasd az egyik kalózkodat egy vagy két mezővel vissza a hajó irányába. A Rohangálj ide-oda! kártyával ellentétben ennek a kártyának nincs hatása, ha az összes kalózkod a hajón van.



Roham!

Az egyik kalózkod egy mezőt előrelép a kraken irányába, majd egy másik, tetszőleges kalózt meglöki azon a lapkán, ahová érkezett, így ez az érintett kalóz eggyel közelebb kerül a végétéhez. Amennyiben nincs kit meglökní, a kalózkod akkor is lép egyet, de semmi egyéb nem történik. Amennyiben a célmezőn csak saját kalózáid tartózkodnak, akkor kötelező az egyiküket meglöknöd. Ezzel a kártyával az is megtörténhet, hogy valamelyik kalózkod egyszerűen lefut a pallóról és meghal, mivel...nos...ostoba.

*Figyeld meg a kártya alján látható szimbólumot: ezt a kártyát kizárólag a második vagy harmadik akciódént játszhatod ki. A Roham! kártyának nincs hatása, ha első kártyaként lett kijátszva.

Szellemkalóz

Az elsőként kieső játékos a **szellemkalózzal** játszhat tovább. Bár a szellem nem kényszeríthet más játékosokhoz tartozó kalózokat a krakenlapkára, bonyodalmakat okozhat azzal, hogy a hajón maradt kalózokat az első pallólapkára löki.

1. A szellemkalóz a hajón kerül játékba, és nem is hagyhatja el azt.
2. A szellemkalózt irányító játékos a Lökj balra!, Lökj jobbra! és a Lökj bárkit! kártyáit megtartja, az összes többit pedig eldobja.
3. Minden forduló elején a szellemkalózt irányító játékos kiválasztja az egyik "lökj" kártyáját, és lerakja azt maga elé képpel lefelé a megszokott módon. Mielőtt felfordítanátok a forduló első kártyáját, a szellemkalózt irányító játékos bejelenti, hogy mikor kerül majd kijátszásra a szellemkártya, ami a megszokott körsorrendben történik majd az 1., 2., vagy 3. kártya aktiválásakor. A szellemkalózt irányító játékos fordulónként csak egy kártyát játszhat ki.

Example: Boglárka, Emese, Kende és Zalán (Pallósétát) játszanak. Emese esett ki elsőként, így ő a szellemkalóz. Emese a Lökj balra! kártyát helyezi le maga elé képpel lefelé, miközben a többi játékos a megszokott módon 3-3 kártyát helyez maga elé képpel lefelé. Emese a 2. kártyát jelenti be. Boglárkánál van "a kapitány kedvence" jelölő, így kijátssza az első kártyáját. Emese kimarad, hiszen úgy döntött, kártyáját a 2. kártyák végrehajtásakor fogja kijátszani. Kende kerül sorra, majd Zalán. Boglárka kijátssza a második kártyáját, majd Emese következik, és most kijátssza a kártyáját. Emese nem játszik ki kártyát, amikor a 3. kártyákat hajtják végre a többiek.

4. A Lökj bárkit! kártyán koponya szimbólum látható, így kijátszásakor azt a forduló végén félre kell tenni képpel felfelé, és a következő forduló végén lehet majd csak visszavenni.
5. Ötfős játék esetén a másodikként kieső játékos is szellemkalózként folytathatja a játékot, így két szellemkalóz is kijátszhat egy-egy kártyát fordulónként.

