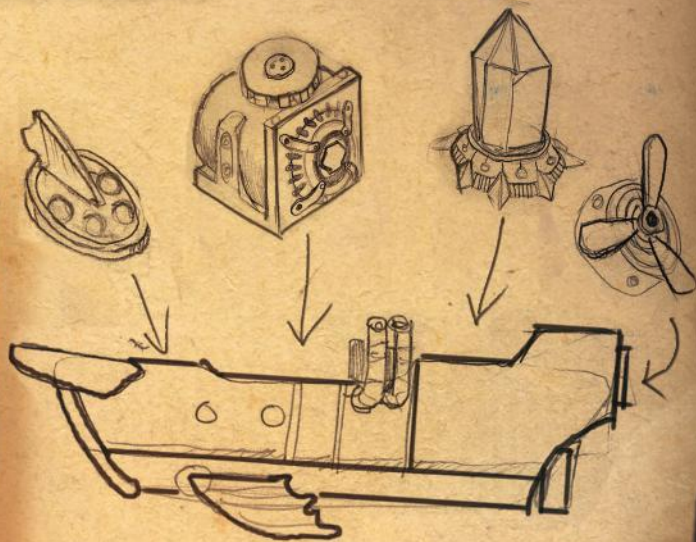
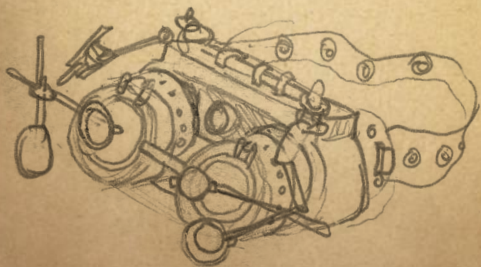


A TILTOTT SIVATAG

TÜLÉLÉSRE SZOMJAZVA

ÁTTEKINTÉS

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



TARTALOM

49 kártya, a következő felosztásban:

- 31 viharkártya
- 12 felszerelés-kártya
- 6 kalandorkártya

48 homokjelölő

24 kétoldalú sivatag/városlapka

6 bábu (kalandorok)

6 jelölőkapocs

4 Éghajó alkatrész

- propeller
- motor
- napkristály
- navigátor panel

1 viharerősség-jelző

1 talp a viharerősség-jelzőhöz

1 repülő modell

ELŐKÉSZÜLETEK

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 leshetitek meg a lapkákat!



2. Sivatag létrehozása

Keverjétek meg a sivatag-/városlapkákat és a sivatag oldalukkal felfelé, véletlenszerűen helyezték el azokat egy 5x5-ös négyzetben a jobb oldalon látható módon, közepén 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 közepén lévő lyuk szimbolizálja a Vihart, mely a játék során mozogni fog a “játéktáblán”.

3. Homokjelzők elhelyezése

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

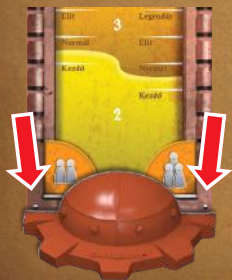


4. Az Éghajó alkatrészei

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

5. A vihar erősségének beállítása

Állítsátok a talpába a viharerősség-jelzőt és rakjátok fel egy kapcsot a játékosok számának (bal alsó sarok) és a kívánt nehézségi szintnek megfelelően! (Például három fő esetén, ha ez az első kooperatív játékotok, állítsátok a jelzőt a “Kezdő” szintre, a három játékos szimbólum felett!)



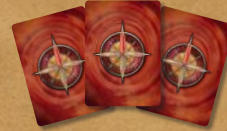
Erősségjelző beállítása.



Nehézségi szint kiválasztása.

6. Kártyák szétválogatása

Válogassátok szét a vihar- (piros hátlap), a felszerelés- (fogaskerék hátlap) és a kalandorkártyákat! Keverjétek meg a viharkártyákat és rakjátok lefordítva, hogy az iránytű a Sivatagtól elfelé mutasson, a piros ágával északra! Keverjétek meg a felszerléspaklit és képpel lefelé tegyétek a Sivatag mellé!



Viharkártya pakli



Felszerelés pakli



Kalendor pakli



7. Kalandorok megjelenése

Keverjétek meg a 6 kalandorkártyát és véletlenszerűen osszátok 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 kapcsot minden kalandorkártya legfelső értékéhez (legtöbb esetben ez 4)! Amikor isztok, ennek a csúsztatásával jelzitek majd.

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

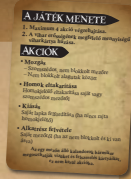


A JÁTÉK MENETE

Az a játékos kezd, aki utoljára ivott vizet, majd balra halad a kör. A játékosok köre két fázisból áll:

1. **Maximum 4 akció végrehajtása.**
2. **A vihar erősségének megfelelő mennyiségű viharkártya húzása.**

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



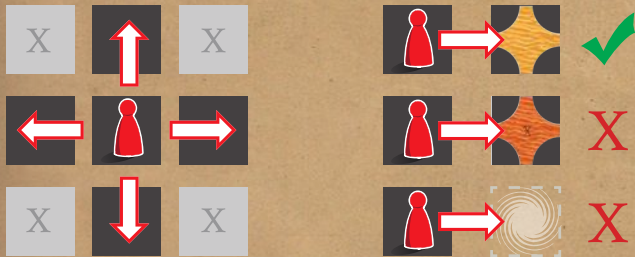
1. 4 AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

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

- Mozgás
- Ásás
- Homok eltakarítása
- Alkatrész felvétele

Mozgás

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



Homok eltakarítása

1 akcióért eltávolíthatsz egy homokjelölőt a saját lapkádról vagy egy szomszédos lapkáról (fentről, lentől, balról vagy jobbról). Az eltávolított homokjelölőt rakd a tábla mellé a többihez!

Ásás

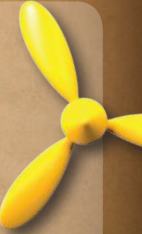
Ha kalandoroddal egy olyan lapkán állsz, melynek sivatag oldala van felfelé, de nincs rajta homokjelölő, "kiáshatod" azt 1 akcióért. Fordítsd meg a lapkát, hogy a kiásott (város) oldala legyen felfelé (ügyelj rá, hogy az ikonok a jobb alsó sarokban legyenek)! Ezután hajtsd végre a szimbólumnak megfelelő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

Megjegyzés: Az ásás akció nem visszafordítható. Ha egyszer felfordítottál 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 sietniük, 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 egy lapkán álló kalandorok bármikor megoszthatják vizüket és felszerelőkártyáikat **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:

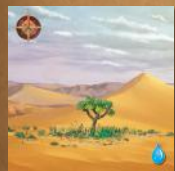


A Vízhordozó 4 akciót hajt végre:

Az 1. és 2. akciót takarítás (két homokjelölő eltávolítása). A 3. akciót mozgás, átlép egy szomszédos mezőre. A 4. akciót ásás, mellyel felfordítja 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. Ahhoz, hogy mindenki részesüljön ebből az előnyből, össze kell hangolnotok a kalandorok mozgását.

Figyelmeztetés: A vízszimbólumú lapkák egyike valójában délibáb!



Kút



Déliab

Fogaskerék (12 lapka)

Amikor kiásol egy mezőt ilyen szimbólummal a jobb alsó sarkában, 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 felszerelésekártyákat csak a kártya birtokosa használhatja fel, azonban bármikor átadhatod a lapodat egy veled azonos mezőn álló másik kalandornak. A legtöbb felszerelésekártya bármikor kijátszható (lásd a kártyákon), azonban nem fordíthatják vissza egy viharokártya hatását. Bármennyi lehet egy kalandornál, nincs kézlimit.



Az alkatrészek nyomai (2 lapka alkatrészenként)



Sor

A Sivatag rengeteg nyomot rejt. Minden alkatrészhöz 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 felfedez egy alkatrészhöz a második nyomot, azonnal helyezd az alkatrészt a sor- és oszlopjelző lapkák által mutatott keresztmetszetbe!

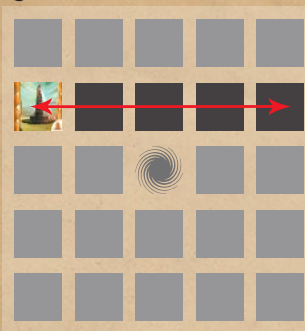


Oszlop

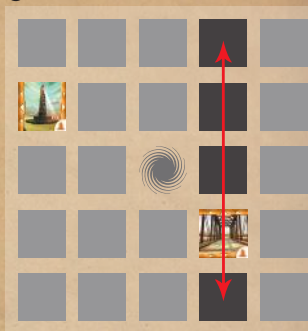


Példa:

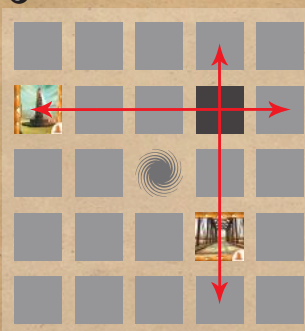
1



2



3



4

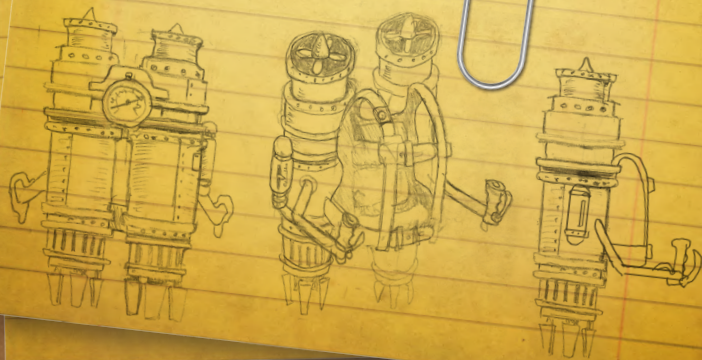
Alkatrész helye



- 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).
- Mikor a második nyomot is kiásza valaki,
- a kalandorok meg tudják határozni annak az alkatrésznek a helyét,
- 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 *Tűzű 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 *Tűzű Nap* kártyák ellen is. **Az alagút mezőn álló kalandorok nem veszítenek a vizükből**, amikor a *Tűzű Nap* kártyát felfedték (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 átnézhetitek a dobópakli lapjait!



Homokfúvás

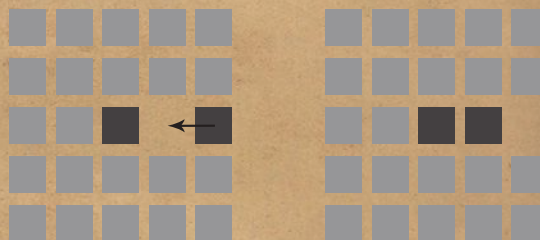
Ezek a kártyák azt mutatják meg, merre és mennyit mozog a vihar. A négyzeteknek megfelelő számú lapka fog a kártyán jelzett irányban az üres részre mozogni. A kalandorok, a homokjelzők és az alkatrészek mind az adott lapkával együtt mozognak.

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



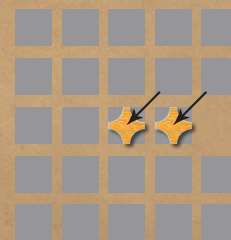
Az első lapka a viharba kerül.

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



A második lapka a viharba kerül.

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



Homokjelölő helyezése a mozgott lapkákra.



átjárható



blokkolt

Az egy mezőre rakható homokjelölők száma nincs korlátozva. Azonban, ha a második homokjelölő is felkerül valahová, az minden mozgást ellehetetlenít, így a helyszín blokkoltá 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!

Ásd ki magad!

Ha valamelyik kalandor olyan mezőn áll, ahol kettő vagy több homokjelölő van, a további akciói előtt először addig kell takarítás akciót végrehajtania, amíg a jelölők számát 1-re vagy 0-ra nem csökkenti. A többi kalandor segíthet neki, de csak a saját körében.

Átmeneti szélcsend

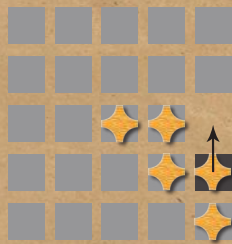
Ha nincs mozgatható mező (pl.: még egy mezőt kellene balra mozgatni, de már nincs rá lehetőség), a kalandorok átmenetileg fellelegezhetnek. Semmi nem mozog és nem kerül fel újabb homokjelölő.

Példa:

1



2



3



4



1 A kalandor húz egy "A vihar északra mozog 3-at" kártyát. 2 A vihar alatt lévő lapkát északra tojja, 3 majd a második lapkát is északra tojja. Nincs harmadik lapka, amit mozgatni tudna, tehát 4 1 homokjelölőt rak minden mozgatott lapkára. Mivel ezeken 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 játékostól kezdve ennyi kártyát kell majd húzni a körök végén. Ha a viharerősség-jelző eléri a halálfejet, minden kalandor elsöpör a vihar, és elvesztették a játékot.



Tűzö Nap

4 *Tűzö Nap* kártya van a viharpakliban. Amikor *Tűzö 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 szomjan hal, és a játék vereséggel zárul.



Amikor kifogy a viharkártya húzópakli

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



A JÁTÉK VÉGE

Győzelem!

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

Kudarc

3 módon veszíthetitek el a játékot:

1. **Szomjúság:** Ha bárki eléri a  jelet a vízkészlet-jelölőjén.
2. **Eltemetve:** Ha homokjelölőt kellene felraknotok és már nincs a készletben.
3. **Elsöpör a vihar:** Ha a viharerősség-jelző eléri a  szimbólumot.

NEHÉZSÉGI SZINTEK

Nyertetek a kezdő szinten? Miért ne próbálnátok ki milyen, ha kezdéskor a normál, elit vagy legendás jelölésre állítjátok a vihar erősségét? De akkor is más a játék, ha különböző kalandorokból álló csapatot állítotok 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 játékelményt 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. Így született 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 szomjaztál!

Impresszum

Matt Leacock játéka

Illusztráció: Tyler Edlin

Doboz illusztráció: C.B. Canga



Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

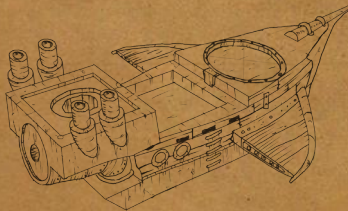
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

WWW.REFLEXSHOP.HU



GAMERIGHT®

A végtelen fantázia játéka.

www.gamewright.com

©2017 Gamewright, a Ceaco Inc. részlege.

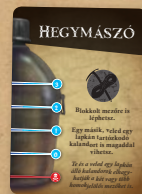
Minden jog fenntartva.

A KALANDOROK BEMUTATÁSA



Régész

Egy mezőről 2 homokjelölőt is eltakaríthatsz egy akcióért.



Hegymászó

Blokkolt mezőre is léphetsz. Egy másik, veled egy lapkán tartózkodó kalandort is magaddal vihetsz. Te és a veled egy lapkán álló kalandorok elhagyhatják a két vagy több homokjelölős mezőket is.



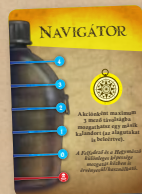
Felfedező

Mozoghatsz és takaríthatsz átlósan, és a homokfűvót is használhatod átlós irányba.



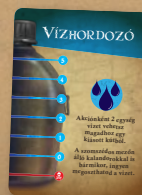
Meteorológus

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



Navigátor

Akciónként maximum 3 mező távolságra mozgathatsz egy másik kalandort (az alagutakat is beleértve). A Felfedező és a Hegymászó különleges képessége mozgás közben is érvényesül/használható.



Vízhordozó

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



Kell lennie kiitnak...