

A SZÉTSZAKADT TÉRKÉP

JÁTÉKSZABÁLY

Rumini egy zátonyra futott hajó roncsaiban szétszakadt térképre bukkant. Segíts neki összeilleszteni a térképdarabokat, hogy megtalálhassa az összes elveszett varázseszközt!

A játék célja:

Elsőként összegyűjteni a varázseszközöket. Két játékos esetén 6, három játékosnál 5, négyenél pedig 4 varázseszköz begyűjtése a cél.

A játékban szereplő kártyák típusai:

varázseszköz-kártyák (térképrajzok, fordító víz, látszó, látószelence, kalap, vascsöppentő, hírharang, hangfogó), **térkép-kártyák** (hajó, sziget, cápa, világítótorony), **hajóablak-kártyák**, **kincskártyák**, **bazárkártyák**

Előkészületek:

A játékosok számától függően mindenki húz 4/5/6 db varázseszköz-kártyát, amelyet képpel lefelé maga elé tesz. Ezeket a varázseszközöket kell a játék során megszereznie. A többi varázseszköz-kártyát tegyük félre!

A négyzet alakú térkép-kártyákat fajtánként szétválogatjuk,

és képpel felfelé az asztalra tesszük a négy paklit. Egy-egy lapot leveszünk mindegyikből, és tetszőleges sorrendben egymás mellé helyezjük azokat. Ez lesz a játéktér első négy lapja, ezek mellé kell a többi területkártyát illeszteni.

A bazár- és kincskártyákat tegyük elérhető helyre.

A hajóablakot ábrázoló kártyákat megkeverjük. Mindenki húz négy lapot, ezután a paklit képpel lefelé fordítva az asztalra helyezzük. (A játék során a játékosok a kezükben tartott négy hajóablak-kártyával játszanak. A kijátszott kártyák helyett a pakliból újat húznak, úgy, hogy a kezükben mindig négy lap legyen.)

A játék menete:

A térkép-kártyák sarkán látszanak a varázseszközök, amelyeket össze kell gyűjtenünk. Ezeket abban az esetben tudjuk megszerezni, ha a térkép-kártya minden oldalához sikerült újabb térkép-kártyát illeszteniünk. Amikor a térkép-kártya alul, felül, jobb és bal oldalán is érintkezik egy másik térkép-kártyával, akkor az a játékos, aki befejezte a térképlap „körbeépítését”, megszerzi a lapon ábrázolt varázseszközt.



Térkép-kártyák



Varázseszközök

A térkép-kártyákat a játékosok a hajóablak-kártyák segítségével tudják az asztalra helyezett többi térképlaphoz illeszteni. A hajóablak-kártyák azt mutatják, hogy a térkép-kártyán látható rajzok egymáshoz képest hogy helyezkedjenek el.

Példa: a játékos kezében van egy olyan hajóablak-kártya, ahol a hajóablakon kitekintve bal oldalon cápa, jobb oldalon sziget látható. Ez a kártya azt mutatja, hogy az asztalon levő térképen is létre kell hoznia egy olyan részt, ahol bal oldalon cápa, jobb oldalon sziget látható.

Ezt kétféleképpen teheti meg:

1. Ha a játéktéren van szigetlap, akkor a cápás pakliból húz egyet, amit a sziget bal oldalára helyezhet.
2. Ha a játéktéren cápalap található, akkor annak jobb oldalára egy szigetlapot helyezhet a szigetet ábrázoló térkép-kártya-pakliból.



Hajóablak-kártya

Ha olyan hajóablak-kártyát akarunk kijátszani, ahol az ablakban egymás alatt-felett látszanak a képek, akkor a játéktérben is ugyanígy, a lent levő lapok alá vagy fölé kell illeszteni az új térkép-kártyát.

A térkép-kártyákat mindig üres helyre tegyük le, egymásra nem pakolhatók!

A játékosok a kezükben levő hajóablak-kártyából annyit játszhatnak ki, amennyit tudnak vagy akarnak. Miután valaki befejezi a körét, pótolja a kijátszott lapokat, vagyis annyi lapot húz az asztalra helyezett pakliból, amennyit a kör során kijátszott.

A következő játékos akkor kezdheti meg a saját körét, amikor az előző játékos befejezte a lapjai kijátszását.

A kijátszott hajóablak-kártyákat félretesszük, és ha elfogy a pakli, ezeket újrakeverjük.

Amennyiben menet közben elfogy valamelyik fajta térkép-kártya, akkor a játék további részében a játéktérről helyezük át a szükséges lapot az általunk választott helyre. Csak olyan lapot lehet a játéktérről felvenni, ami nincs teljesen körbeépítve. A már letett lapokat ugyanabban a körben nem mozgathatjuk kétszer!

Ha valaki körbeépít egy területlapot, akkor megszerzi a rajta levő eszközt. Ezt azzal jelzi, hogy felfordítja a játék elején kihúzott varázseszközei közül a megfelelőt.

Amennyiben olyan varázseszközt sikerült megszereznie, amire nincs szüksége, akkor kap egy bazárkártyát. Ha összegyűjtött három bazárlapot, becserélheti őket egy tetszőleges varázseszköze. Ilyenkor ugyanígy felfordíthatja a varázseszközt ábrázoló kártyáját, mintha a térképek segítségével szerezte volna.

Előfordul, hogy valamelyik körben nem tudunk varázseszközt szerezni, de az is megtörténhet, hogy egyetlen kör során több térkép-kártyát is sikerül körbeépítenünk.

Ha egy játékos olyan térkép-kártyát épített körbe, amin kincsesláda is van, akkor az eszközlapon kívül húzhat egy kincskártyát is. Ezt nem muszáj azonnal felhasználnia, egy későbbi körre is kijátszhatja.

Kincskártyák

A kincskártyák között akadnak segítő lapok, de olyan is van, amivel egy másik játékos akadályozhatunk.

Segítő lapok:

Zászló: ha egy területlapra ráhelyezi valaki, akkor bárki építi is körbe, a zászlót lehelyező játékosé lesz a rajta levő eszköz.

Joker területlap: A játékos egy általa választott térképlapot helyezhet le tetszőleges helyre a játéktéren.



Zászló, Joker
és Kalóz

Az ellenfelet akadályozó lapok:

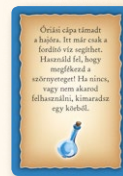
Kalóz: ezzel a lappal egy másik játékos már megszerzett eszközét kaparinthatjuk meg. Ez úgy történik, hogy a kalózkártya kijátszása után visszafordíthatjuk az egyik játékos már megszerzett varázseszköz-kártyáját (ezt neki újra meg kell majd szereznie), a saját lapjaink közül viszont felfordíthatjuk ugyanazt az eszközt. Ha nincs szükségünk a játékostól megszerzett varázseszköze, akkor húzhatunk egy bazárlapot.

Eseménylapok: ezeket a lapokat bármikor, amikor a játékos sorra kerül, odaadhatja egy általa választott játékosnak. Az eseménylapok kétféle cselekvésre készíthetők a kiválasztott személyt. Vagy beadja az esemény által megjelölt eszközt (a már felfordított lapot újra lefordítja), vagy – ha inkább ezt választja – kimarad egy körből.

A játékot az nyeri, akinek elsőként sikerül felfordítania a játék elején kihúzott varázseszköz-lapokat!

Jó játékot kíván a Keller és Mayer!

Játéköltet: Gröber Gabriella és
Kömüves András
Illusztráció: Kálmán Anna



Esemény-
lap



www.kelleresmayer.hu