

mezejére, az útjába kerülő Kalandorokat és bajtársakat tedd vissza a dobozba.
Lépj a kalandorral/kalandorokkal: egy kalandorral két irányba, vagy két kalandorral egy-egy irányba.

Ha olyan mezőre léptél, ahol kard, gyógynövény vagy aranyrög van, akkor gyűjtsd be a jelzőket.

Ha olyan mezőre lépsz, ahol bajtárs van, akkor a bajtárs attól kezdve együtt mozog a kalandorral.

Ha olyan mezőre érsz, ahol ködörny van, akkor harcba kell bocsátkoznod. Ha a kalandorod rendelkezik a kívánt harci erővel (piros szám), akkor megnyerte a csatát, és a ködörnyet maga elé helyezi, képpel felfelé. Ha elveszted a csatát, akkor a harcot vívó kalandorod és bajtársai is kiesnek a játékból.

Kalandor: 1 harci erő
+bajtársak: 1 harci erő
+kard: 1 dobás a dobókockával/kard (a dobás pontértéke számít)
+a kardon lévő kék szám
+aranyrög: 1 harci erő vagy 1 dobás a kockával
+gyógynövény: annyi harci erő, amit a jelzón lévő zöld szám mutat.

Ha elveszted a csatát, akkor a harcot vívó kalandorod és bajtársai is kiesnek a játékból.

A csatában részt vett eszközök visszakerülnek a dobozba.

A játék vége

Ha a bajtársak és a kardok mind elfogytak a közös készletből.

A győzelmi pontok összeszámolása a játszott forgatókönyv szerint történik.

Wolfgang Kramer és Michael Kiesling

ADVENTURE LAND

Kalandok Földje

Egy izgalmas stratégiai játék 2–4 személy részére 10–99 éves korig

A Kalandok Földjén Agamis király uralkodik. Gazdag városok, hatalmas erdőségek, csipkézett hegycsúcsok, egy méltóságteljes folyó és ködös területek tarkítják az országot. A hatalmas folyó aranyban gazdag, az erdőség híres a gyógyfüveiről, a hegyek tele vannak bányákkal, a városokban messze földön híres minőségű kardokat kovácsolnak. Azonban rengeteg veszély leselkedik a vidéken. A nagy folyó mindkét partján lévő ködös terület veszélyes ködörnyek hazája, amelyek ártatlanokra támadnak. Ezek a támadások újabbán megszorodtak, és Agamis király tart tőle, hogy hamarosan a városokat is fenyegetni fogják. Ezért a király Kalandorokat hív a világ minden tájáról, hogy jöjjenek a Kalandok Földjére a városok védelmére, toborozzanak bajtársakat és harcoljanak a ködörnyek ellen.

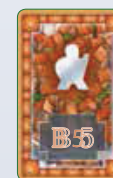
Mielőtt elkezdték a játékot, válasszatok ki egyet a három forgatókönyvből. A forgatókönyvek különböző célokat tartalmaznak, és más-más élményt nyújtanak a játék folyamán. Azt ajánljuk, hogy kezdjétek a játékot az első forgatókönyvvel, a Közösséggel, amely a legegyszerűbb a három forgatókönyv közül. A második forgatókönyv (A csodálatos) már sokkal több dologra kell egyidejűleg figyelniük a játékosoknak. Ez a leírás a játék alapszabályait tartalmazza, amelyek érvényesek mindhárom forgatókönyvre. Mindegyik forgatókönyv tartalmaz külön leírást is, amely nem csak a győzelem feltételeit, hanem a szabálmódosításokat is tartalmazza. Győzzön a legbátrabb!

A játék a következő elemeket tartalmazza:



1 db játéktábla

110 db terepkártya



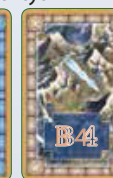
30 db
városkártya



20 db
erdőkártya



18 db
folyókártya



28 db
hegykártya



14 db
köd-kártya



Importálja: **Gémker-Gémklub Kft.**
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!



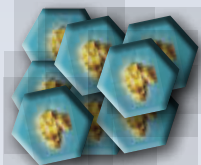
30 db bajtársfigura



28 db kardjelző



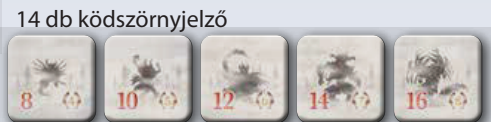
20 db gyógynövényjelző



18 db aranyrögjelző

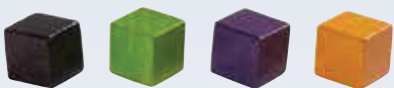


40 db Kalandorfigura
(10 fekete, 10 zöld, 10 lila, 10 narancs)



14 db ködszörnyjelző

4 x 4 x 3 x 2 x 1 x



4 pontjelző kocka
(1 fekete, 1 zöld, 1 ibolya, 1 narancs)



1 db vízitündér



3 db forgatókönyv



3 db dobókocka

Előkészületek:

Helyezd a táblát az asztal közepére. Keverd meg az alábbi elemeket, és helyezd képpel lefelé a tábla mellé külön kupacokban:

- terepkártyák
- ködszörnyjelzők
- kardjelzők,
- gyógynövényjelzők

Helyezd a 30 bajtársfigurát és a vízitündér-figurát, valamint az aranyrögjelzőket a tábla mellé.

Válaszd ki a kívánt forgatókönyvet, és helyezd a tábla mellé, hogy minden játékos láthassa.

Minden játékos választ egy színt, és az ahhoz tartozó pontjelölőt a 0-val ellátott mezőre teszi. A játékosonkénti Kalandorok, bajtársak és kardok száma függ a játékosok számától. Mielőtt elkezditek a játékot, a fel nem használt figurákat tedd vissza a dobozba:

játékosok száma	Vissza a dobozba	
	kalandorok száma színenként	bajtársak és kardok száma színenként
2	0	8
3	2	5
4	2	2

órával és bajtársával egy olyan mezőre lép, ahol egy bajtárs áll, s ezért kap még 2 győzelmi pontot, így újabb 2 helyel előrébb megy a pontozósávon. Ha a következő körében egy másik kalandorával egy olyan mezőre lép, ahol szintén áll egy bajtárs, ezért kap egy újabb győzelmi pontot, és így tovább. Ha Martin kap egy aranyrögöt, akkor 2 újabb helyel megy előrébb a pontozósávon. Még abban az esetben is megtartja ezt a két győzelmi pontot, ha később a játék során felhasználja ezt az aranyrögöt. Ha Martin legyőz egy ködszörnyet, akkor annyi pontot kap, amennyit a ködszörnyön levő babérkoszorúban lévő piros szám mutat.

2-es forgatókönyv: 2 legyőzött ködszörny 5 és 6 babérkoszorús ponttal: $5+6=11 \times 2$ (2 szörny)=22 győzelmi pont.

„A Csodálatos csapat”: 3 kalandorból és 5 bajtársból áll: $8 \text{ figura} \times 3=24$ győzelmi pont.

2 aranyrögjelző: $2 \times 2=4$ győzelmi pont.

2 gyógynövényjelző 3 és 4 ponttal: $3+4=7$ győzelmi pont.

3 kardjelző 0, 1 és 3 extra ponttal (kék pontok): $0+1+3=4$ győzelmi pont.

Együtt összesen: $22+24+4+7+4=61$ győzelmi pont.

3-as forgatókönyv: 3 legyőzött ködszörny 8, 7 és 7 babérkoszorús ponttal:

$8+7+7=22$ győzelmi pont.

A legtöbb ködszörny legyőzéséért járó extra pontok: $7=7$ győzelmi pont.

2 aranyrögjelző: $2 \times 2=4$ győzelmi pont.

A második legtöbb aranyrögjelzőért járó extra pontok: $3=3$ győzelmi pont.

A legtöbb kalandor és bajtárs a városban: B5/B6/C6/C7 (4 mező) megosztva =4 győzelmi pont.

A legtöbb kalandor és bajtárs a városban: E5/F4/F5 (3 mező) =3 győzelmi pont.

A 2. legtöbb kalandor és bajtárs a nagyvárosban K10 körül (12 mező): $12:2=6$ győzelmi pont.

Pontlevonás 2 kalandor+1 bajtársért a városon kívül, és 5 ködszörny még a táblán: $5 \times 3=-15$ győzelmi pont.

Együtt összesen: $22+7+4+3+4+3+6-15=34$ győzelmi pont.

GYORS ÚTMUTATÓ:

A játék célja:

Különböző mind a három forgatókönyvben.

Előkészületek a játékhoz:

Helyezd a játéktáblát az asztal közepére. A játékosok számától függően helyezd el a kalandorokat, bajtársakat, kardokat, aranyrögöket és gyógynövényeket, valamint a terepkártyákat, ködszörnyeket és a vízitündért. Helyezd el a kalandorokat a kezdőterületre (1, 2, 3, 4, A, B, C, D; két játékos esetén 5 és E is).

Helyezd a terepkártyákat, ködszörnyeket, kardokat, gyógynövényeket, aranyrögöt, bajtársakat és a vízitündért a játéktábla mellé. Fordíts fel 8 terepkártyát (és még annyi újabb kártyát, ahány ködkártya lett húzva), és helyezd a játéktáblára a kártyákon levő koordináták szerinti helyre. (Helyezd a vízitündért mindig a legújabban felfedezett aranyrög tetejére.)

Döntsétek el, hogy melyik forgatókönyv szerint játszottok.

A játék menete

Húzz két terepkártyát a pakli tetejéről (plusz még egyet minden egyes ködkártyáért), és helyezd el a rajtuk lévő dolgokat a táblán. A ködszörnyeket képpel felfelé, a többit képpel lefelé. A vízitündér figuráját mozgasd minden egyes aranyrög felhelyezésekor az aranyrög

Megnyerted a csatát? Helyezd a legyőzött ködszörnyet magad elé, képpel lefelé.

A kalandorod és a bajtársai a játéktáblán maradnak.

Elvesztetted a csatát? A kalandorod, a bajtársai, a felhasznált kardjai, gyógynövényei és aranyrögei kiesnek a játékból, és visszakérülnek a dobozba. A ködszörny a helyén marad.

Ha úgy gondolod, hogy nem tudod megnyerni a csatát, akkor nem szükséges kardot, gyógynövényt és/vagy aranyrögöt feláldoznod. Ekkor csak a kalandorodat és annak bajtársait veszíted el.

Fontos: Ha egy ködszörny olyan mezőn jelenik meg, ahol már áll egy kalandor, akkor a csata azonnal elkezdődik. A csata után az a játékos folytatja a körét, aki a ködszörnyet felhelyezte.

Példa: A ködszörny 12-es harci erővel rendelkezik (piros szám). Odalépsz a kalandoroddal (harci erő: 1 pont) és két bajtársaddal (+2 pont) a ködszörny mezőjére. Felhasználsz 2 kardot a csatához. Az egyik kardnak 2, a másikkal 1 extra pontja van (kék számok a kardjelzőkön). Kétszer dobhatsz a dobókockával (2 kard), az egyik 3, a másik 2. Összeadva összesen 11 a harci erő, ami még kevés legyőzni a 12-es erejű ködszörnyet. Ezért még hozzáadsz 1 gyógynövényjelzőt, aminek az értéke 4 (zöld szám a jelzőn), és így te nyered a csatát. Helyezd a ködszörnyet képpel lefelé magad elé. Nem kapsz vissza semmilyen extra gyógynövénypontot.



A helyett, hogy az értékes gyógynövényjelződet használnád, használhatsz 1 aranyrögöt, hogy vagy 1-et adj a harci erődhöz, vagy újradobhasd az egyik dobókockát. Ha 1-et vagy 2-t dobasz megint, és nincs több aranyrögöd vagy egyéb (gyógynövény, kard) felhasználható tárgyad, akkor elvesztetted a csatát.

Ha már nem maradt több bajtárs az asztalon, amit a játéktáblára tudnál helyezni, akkor vegyél egyet a dobozból. Ha nem maradt még felhasználatlan kardjelző az asztalon, akkor vedd elő az összes felhasznált kardjelzőt a dobozból, képpel lefelé keverd el azokat, és húzzál egyet belőlük.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha már nincs több kardjelző és nincs több bajtárs a tábla mellett a közös kupacban. A megkezdett kört még befejezzük, hogy minden játékos azonos számú kört játsszon.

Abban a ritka esetben, ha egyetlen kalandor sem tud már többet lépni, a játék véget ér, annak ellenére, hogy még van felhasználható bajtárs vagy kardjelző a közös kupacban.

Ha néhány játékos már nem tud lépni, de a többiek még igen, akkor a nem mozduló játékosok nélkül folyik a játék tovább. (A nem mozdulók pontjai megmaradnak, csak nélkülük folyik tovább a játék.)

A módszer, ahogy a pontjainkat összeadjuk, és meghatározzuk, hogy ki a győztes, mindegyik forgatókönyvben különböző.

PÉLDÁK A GYŐZTES PONTOK KISZÁMÍTÁSÁRA

1-es forgatókönyv: Martin lép az egyik kalandorával és egy bajtárssal, és azonnal kap egy győzelmi pontot. Ezért 1 hellyel előbbre lép a pontozósávon. Ezután ugyanezzel a kaland-

Minden játékos elhelyezi egy-egy Kalandorját az 1, 2, 3, 4 számú sor elé, valamint az A, B, C, D jelű oszlop elé. Két játékos esetén az 5. számú sor és az E jelű oszlop elé is kerül egy-egy figura.

(előkészület két játékos esetén)

Fordíts fel 8 terepkártyát, és helyezd el az ezeknek megfelelő jelzőket vagy bajtársakat a játéktáblára. (Bővebben lásd a játék menete résznél.)

Fontos: miután az összes, ködkártyák által előírt akciót végrehajtottatok, húzzatok helyettük újat.

A kihúzott terepkártyákból képezetek egy dobópaklit.



A játék menete

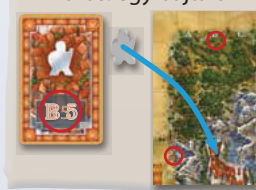
A legfiatalabb játékos kezd, és az óramutató járásával megegyező irányban haladjatok tovább.

Minden játékos két akciót hajt végre, amikor rákerül a sor:

- 1. Fordíts fel két terepkártyát, és helyezd le a megfelelő jelzőket és/vagy bajtársakat a játéktáblára.**
- 2. Lépj a kalandorral/kalandorokkal.**

1. Fordíts fel két terepkártyát, és helyezd le a megfelelő jelzőket és/vagy bajtársakat a játéktáblára a koordinátáknak megfelelő helyre. Ezután a felhasznált kártyák képpel felfelé a dobópakliba kerülnek.

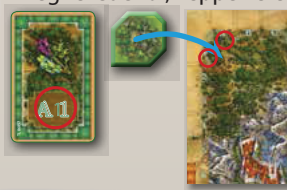
Város: egy bajtárs



Folyó: egy aranyrögjelző

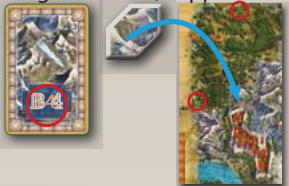


Erdő: egy gyógynövényjelző megnézetlenül, képpel lefelé

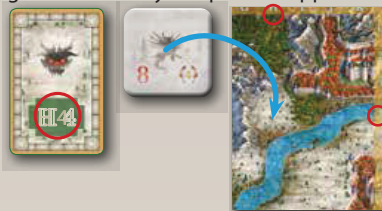


Vízitündér-szabály: amint egy aranyrögjelző kerül a játéktáblára, a vízitündért azonnal rá kell helyezni az aranyrögre. Ha a vízitündér már a folyón van, akkor húzd végig a vízitündért a folyón az éppen megjelenő aranyrögjelzőre. **FIGYELEM: minden kalandor és bajtárs, amelyek a vízitündér útjába kerülnek, azonnal kiesnek a játékból, és vissza kell tenni őket a dobozba.**

Hegy: egy kardjelző megnézetlenül, képpel lefelé



Köd: a legfelső ködszörny a kupacból képpel felfelé.



FONTOS: Miután a ködkártya húzása után felhelyezted a ködszörnyet képpel felfelé a játéktáblára, húzz újabb terepkártyát, és helyezd el a megfelelő jelzőt és/vagy bajtársat. Tehát a ködkártya nem számít bele a két terepkártya húzásába!

2. Lépés a kalandorral/kalandorokkal

Kétféle lehetőség van a kalandor(ok) mozgására:

Haladj egy kalandorral egy irányba addig, bármennyit, kétszer, vagy pedig lépj két kalandorral egyszer szintén bármennyit. Dönthetsz úgy is, hogy csak egy kalandorral lépsz egyszer (1 mezőt is lehet). Vagy akár azt, hogy egyáltalán nem lépsz.

A LÉPÉS SZABÁLYAI:

FONTOS: Léphetsz a kalandorral olyan messzire, amennyire csak szeretnél déli (le) és keleti (jobbra) irányba, de nem léphetsz északi (fel) és nyugati (bal) irányba.

A kalandor átléphet más kalandorok, bajtársak és jelzők felett (kivéve a ködszörnyeket).

Nem lépheted át a ködszörnyeket és a vízitündért sem!

Ha egy kalandorral lépsz (bajtárssal vagy anélkül, lásd alább) egy mezőre, ahol jelző vagy bajtárs van, akkor a következőket cselekedheted:

Folyó: Ha egy aranyrögjelző van a mezőn, akkor azt vedd fel, és helyezd magad elé.

Erdő és hegy: Nézd meg a gyógynövény- vagy kardjelző értékét, és helyezd el a jelzőt magad elé, képpel lefelé fordítva.

Város: A bajtárs csatlakozik a kalandorodhoz. Ettől kezdve a két karakter együtt mozog a táblán. Egy kalandornak bármennyi bajtársa lehet.

Köd: Ködszörny ellen muszáj felvenned a harcot. (Lásd alább.)

A kalandor lépése befejeződhet olyan mezőn, ahol jelző vagy bajtárs áll, vagy akár üres mezőn is. De nem fejezheti be mozgását olyan mezőn, ahol egy másik játékos Kalandorja vagy a vízitündér figurája áll. Ha egy Kalandor olyan mezőn áll, ahol éppen megjelenik egy tárgy, azt a játékos azonnal megkapja, ha megjelenik ott egy bajtárs, akkor az azonnal csatlakozik a Kalandorhoz.

Ha egy Kalandor folyó mezőn áll, amikor aranyrögjelző jelenik meg, akkor azt még felveheti és maga elé teheti, mielőtt még a vízitündér miatt visszamenne a dobozba.

Mozgás nem végződhet olyan mezőn, ahol már áll egy kalandor vagy a vízitündér figurája.

Példa: Martin következik, húz két terepkártyát. Felfordítja az elsőt: J3 (elhelyez egy bajtársat a J3 mezőre). Felfordítja a második terepkártyát: D7 (elhelyez egy ködszörnyet a D7 mezőre). Mivel ködkártyát húzott, ezért kell húznia még egy kártyát: I4 (elhelyez egy gyógynövényjelzőt az I4-es mezőre). Martin most lép a kezdőhelyen a 3-as sorban lévő kalandorával a J3-as mezőre, és az itt álló bajtárs csatlakozik hozzá. Ezután az E2 mezőn levő kalandorával lép az E9 mezőre, és maga elé teszi az ott lévő aranyrögjelzőt.

A ködszörny harci ereje:

Egy harc akkor kezdődik, amikor egy kalandor olyan mezőre lép, ahol ködszörny van. Ahhoz, hogy legyőzz egy ködszörnyet, legalább akkora harci erővel kell rendelkezned, mint a ködszörny (ezt a rajta lévő piros szám jelzi).



A kalandorod harci ereje az alábbiaktól függ:

Kalandor: Minden kalandor 1-es harci erővel rendelkezik.

+Bajtárs(ak): Minden egyes bajtárs 1-gyel növeli a kalandor harci erejét.

+Kardok: A csata kezdete előtt te határozod el, hogy hány kardot akarsz használni a csatában. (Maximum 3-at lehet.) Minden egyes felhasznált kardért egyszer dobhatsz a kockával. A dobások összegét szinten add hozzá a kalandorod harci erejéhez.

Ha a felhasznált kard extra értéket is tartalmaz (kék szám), ezt is add hozzá a harci erődhöz. Ne használd a dobókockát, ha aranyrögöt akarsz használni.

= Kalandor harci ereje

Ha a harci erőd nem éri el a ködszörny harci szintjét, még mindig megnyerheted a harcot gyógynövényt és/vagy aranyrögöt használva.

+gyógynövény: A gyógynövényjelző harci ereje a jelzőn van (zöld szám).

Annyi gyógynövényjelzőt használhatsz, amennyit akarsz.

Add hozzá a gyógynövények erejének összegét a harci erődhöz.

A felhasznált gyógynövényjelzők kikerülnek a játékból

+aranyrög: Kétféleképpen használhatod az aranyrögöt a harc folyamán:

1: Ahány aranyrögjelzőt visszateszel a közös kupacba, annyiszor 1 értékkel nő a harci erőd.

2: Tégy vissza 1 aranyrögöt, és dobj újra egyet az egyik dobókockával. Az új dobott értéket adhatod hozzá a harci erődhöz. Ha nem tetszik az érték, akkor újabb aranyrög visszaadásával újabb újradozáshoz szerzel jogot. Az előző dobás értékét ezzel elveszted. Ha ez az érték ismét nem megfelelő neked, megismételheted az egész eljárást újabb aranyrög visszaadásával.

Nem muszáj feltétlenül felhasználnod a kardjaidat egy csatában. A kalandor legyőzheti a ködszörnyet kizárólag a saját, a bajtársai, a gyógynövényei és az aranyrögei segítségével is.

