

szigetet kell elérned és elforgatnod. Ezt csak abban a körben teheted meg, amelyben még nem repültél sehova vagy nem néztél még meg egy tárgylapkát sem. Ellenkező esetben várnod kell a következő körödig.

A játék vége

Amikor elérted a Kincses szigetet, ezt a játékosársaid tudomására kell hoznod azzal, hogy bejelentetted nekik, hogy megoldottad a Kincses sziget rejtélyét. Nézd meg még egyszer a három segédkártyát, majd navigálj el az általad helyesnek vélt szigethez.

Abban az esetben, ha a segédkártyán látható elemek nem egyeznek meg a sziget körül látható táj elemeivel, elvesztetted a játékot. Fordítsd vissza a segédkártyákat, hogy elfedd a nagy kincs lelőhelyét a többiek elől. A többi játékos folytathatja utazásait, és megpróbálhatják megfejteni a Kincses sziget rejtélyét.

Ha a megfelelő szigethez sikerült elnavigálnod a léghajódat, megnyerted a játékot. Mutasd meg a játékosársaidnak a 3 segédkártyát és gyűjtsd be a nagy kincset. Ezáltal Te lettél a legmerészebb kalandor, aki megtalálta a 13 sziget legendás kincsét.

Tanács: ha szeretnétek, ahelyett, hogy a nagy kincskártyát használnátok, tehettek egy kisebb dobozt is a játéktábla mellé, amelyet megtölthettek a saját kis meglepetéseitekkel a nagy kincs kártyája helyett. Így lesz sokkal izgalmasabb a 13 sziget legendás kincse utáni vadászat.

A 13 SZIGET KINCSE

The Treasure of the 13 Islands

Merész kalandjáték 2–4 kincsvadász részére

6 éves kortól

Szerző: Marco Teubner

Illusztráció: Adam Stower

Játékidő: 20 perc

Vagy akkora stratégia, és elég bátor ahhoz, hogy felfedezd a 13 sziget kincsét? Akkor irány a felhők közé, állítsd be az útvonalat egy igazán izgalmas kalandhoz! Kormányozd a léghajódat a szirtek, vulkánok között, és kövesd utadat a sűrű ködön keresztül is. Ritka műtárgyakat és rejtélyes tárgyakat kell összegyűjtened a szigeten. Egy kutatókból álló csoport fontos jeleket fog számodra átadni, amelyek segítségével megtalálhatod a legendás kincset. De az időd lejár, mivel más pilóták is a kincs keresésére indultak, és már a sarkadban is vannak! Vajon kinek sikerül elsőként kibogoznia a 13 sziget rejtélyét és megszerezni a legendás kincset?

A játék tartalma

1 kör alakú játéktábla (9 darabból áll)



1 pilótamaszk



4 léghajó (+matricák)



4 karakterjelölő



1 nagy kincsjelölő (kártyalap)



30 kör alakú lapka a megkeresendő tárgyakkal



1 játékszabály

5 kincshez vezető segédkártyalap



3x5 veszteségkártya



15 küldeteskártya



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



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

Mindent megelőző megjegyzés

Fontos! A legelső játék előtt óvatosan szedd ki a játék összes elemét a kartonkeretekből! A kartonkereteket ezután eldobhatod. A matricákat a megfelelő színű léghajófigurára ragaszd fel.

Előkészületek

A 13 sziget kincse játékot igazán egyszerű előkészíteni. Csak ezeket kell tennetek:

- Állítsátok össze a játéktáblát az összes elem felhasználásával.
- Válasszatok karakterjelölőt, és vegyétek el a színben hozzá tartozó léghajót.
- A kártyákat válogassátok szét fajtánként, keverjétek meg, és képpel lefelé alkossatok belőlük három paklit: küldeteskártyák (kék hátlap), veszteségekártyák (piros hátlap) és a kincshez vezető segédkártyák (barna hátlap).
- A veszteségekártyákat képpel lefelé fordítva tegyétek a játéktábla mellé.
- A nagy kincsjelölőt tegyétek a játéktábla mellé.
- A kincshez vezető segédkártyákból 3 lapot fordítsatok képpel felfelé. A megmaradt segédkártyákat tegyétek vissza a játék dobozába anélkül, hogy megnéznétek azokat.
- A küldeteskártya-paklit tegyétek a játéktábla mellé. Minden játékos húz egy küldeteskártyát, amit képpel felfelé fordítva letesz maga elé. Kétszemélyes játék esetén a kék színű jelölt küldeteskártyákat vegyétek ki a pakliból.
- A megkeresendő tárgyak lapkait képpel lefelé fordítva keverjétek meg, és osszátok szét a 13 szigeten az alábbiak szerint:
 - o A veszélyt jelző 3 szigetre (=javítás alatt lévő sziget) nem kerül lapka.
 - o 3–4 játékos esetén minden további szigetre 3 lapkát helyeztetek.
 - o Kétszemélyes játék esetén a kék színű lapkákat vegyétek ki a játékból. Minden szigetre két lapkát helyeztetek el.
- Készítsétek elő a pilótamaszkot.
- A léghajófigurákat helyezzétek el a start mezőkön. Egy start mezőn csak egy léghajó lehet.



A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. A legfiatalabb játékos kezd, és hangosan megnevezi azt a szigetet, ahova el szeretne jutni.

Az alábbi két lehetősége van minden játékosnak a saját körében:

- Elirányíthatja a léghajóját a megnevezett szigetre, hogy egy megkeresendő tárgylapkát megnézzen.
- Ugyanazon a szigeten marad, ahol a körét kezdi, és egy távolabbi tárgylapkát néz meg. Ezután a következő játékos kerül sorra.

Az ég szabályai – Etikai kódex a léghajókapitányoknak

Mindig onnan indulsz, ahol a léghajód az előző kört befejezte.

A léghajó irányításához csak egy ujjadat használhatod.

Nem irányíthatod két ujjad használatával a léghajódat. Ha a mutatóujjad a léghajódon van, a pilótamaszknak minden esetben az arcod előtt kell lennie. Nem nézheted meg, hogy éppen hol tartasz az utazásban vagy merre kell továbbrepülnöd a körödben. Csak ekkor mozgathatod egy ujjal, „vakon” a léghajódat a játéktáblán. Ha valamelyik kapitány elér egy szigethez anélkül, hogy bármilyen fennakadása lenne, a többiek vitathatják a korrektségét, és szóvá is tehetik. Egy szigethez való eljutás csak akkor számít érvényesnek, ha a léghajó valamelyik részével hozzáér a kapitány (part, tengerpart). Természetesen olyan messzire utazhatsz, amilyen messze csak szeretnél, és befejezheted a körödet anélkül is, hogy elérnél bármelyik szigethez. A következő körödben pontosan arról a helyről fogsz indulni, ahol most megálltál.



Sziklák, tengerpart és pálmafák – a 13 sziget

Ha elértél egy szigethez anélkül, hogy bármilyen akadályba (vulkánkitörés és égiháborúk az akadályok) ütköztél volna, felfedezhetsz a szigeten lévő tárgyak közül egyet. Egy tárgylapkát megfordíthatsz és megnézhetsz. Abban az esetben, ha ez a tárgy szerepel a küldeteskártyádon, elveheted a szigetről a lapkát. Ha nem szerepel a küldetéseid között, fordítsd vissza képpel lefelé.

Ha elértél egy szigethez az utolsó körödben, két lehetőség van. Felfedezhetsz egy tárgyat a szigeten vagy továbbmehetsz egy másik szigetre, hogy az ott lévő tárgylapkák közül válassz. Új úti cél választása esetén érintsd meg a léghajódat, és vedd magad elé a pilótamaszkot. Mielőtt elindulsz, eltolhatsz minden akadályt az útvonaladról.

Vulkánkitörés és égiháborúk – az akadályok

A játéktáblán lévő lyukak jelentik az akadályokat az útvonaladon. Ha a léghajód egy lyukat érint az útja során, a köröd azonnal véget ér, mivel a léghajód alkalmatlanná válik a további repülésre. Húzz egy veszteségekártyát, és tedd le magad elé. A következő körödet ott kell majd kezdened, ahol „zátonyra futottál”. A léghajódat a következő köröd elején helyezd a lyuk mellé, onnan indulj.

Abban az esetben, ha olyan veszteségekártyát húzol, amelyet már korábban is szereztél, a léghajód nagyobb sérülést szerzett. A léghajódat helyezd át azon szigetek egyikére, amelyiken valamilyen veszély/sérülés szimbólum található (javítás alatti szigetek), mivel a léghajódat meg kell javítani. A két veszteségekártyát keverd meg, és tedd a veszteségekártyák aljára. A következő körödet erről a szigetről kell majd kezdened.

Ókori műalkotások és ritka növények – a küldetések

Minden küldeteskártyán két különböző tárgy van, amiket meg kell találnod a szigeten.

Amikor már felfedezted mindkét tárgyat a küldeteskártyákról, húzhatsz egy segédkártyát, amely a segítségére lesz a nagy kincs megtalálásában. Jegyezd meg a segédkártyán látottakat, majd képpel lefelé fordítva teld vissza azt a helyére. Ezután húzz egy újabb küldeteskártyát.

Ragyogó arany és csillogó gyöngyök – a 13 sziget kincse

Miután sikerült megnézned mindhárom segédkártyát, össze kell raknod a rajta látottakat.

Csak egyetlen sziget van a játéktáblán, amely megfelel a kártyákon látott feltételeknek, és ezen a szigeten található meg a kincset. Ahhoz, hogy a kincset megtaláld, a megfelelő