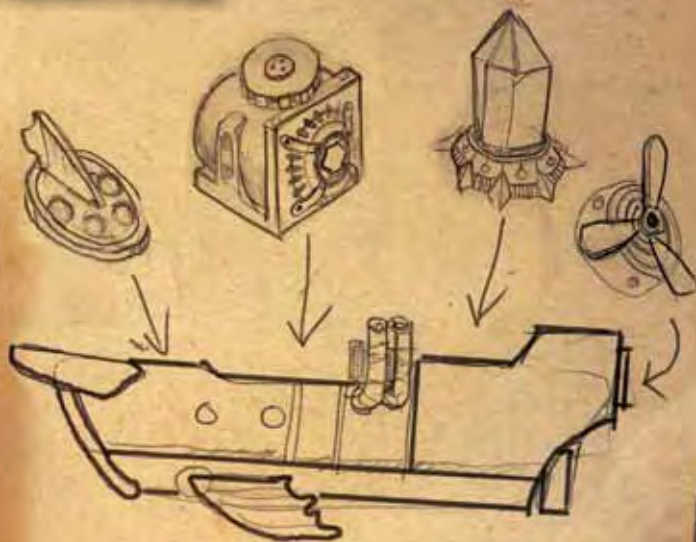
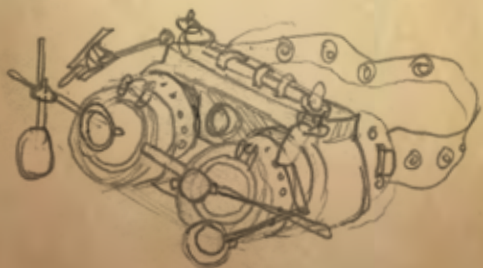


FORBIDDEN DESERT™

THIRST FOR SURVIVAL

ÁTTEKINTÉS

Kalandorokból álló csapatod küldetése egy ősi sivatagi városban megtalálni a legendás Égi Hajót, amelyet a híresztelések alapján a Nap látott el energiával. Megérkezésetek előtti pillanatokban egy váratlanul kitört homokviharban helikopteretek a sivatagba zuhan. A hatalmas sivatagban rekedve, kitéve a könyörtelen Homokviharnak a csapat egyetlen reménye a túlélésre, ha minél gyorsabban átkutatjátok az eltemetett várost, megtaláljátok az Égi Hajó alkatrészeit, majd újraépítve azt el tudtok menekülni. Azonban a szomjúság vagy a Homokvihar erősödése miatt csapatod el is veszhet, így válva véglegesen a Tiltott Sivatag egyik új leletévé.



TARTALOM

49 kártya az alábbiak szerint:

- 31 Homokvihar kártya
- 12 Felszerelés kártya
- 6 Kalandor kártya

48 Homokjelző

24 kétoldalú sivatag/város lapka

6 fa figura (Kalandorok)

6 jelölő (klip) méréshez

Az Égi Hajó 4 alkatrésze:

- légcsavar
- hajtómű
- napkristály
- navigációs panel

1 Homokvihar Erősség MÉRŐ

1 talp a Homokvihar Erősség MÉRŐHÖZ

1 Égi Hajó modell

ELŐKÉSZÍTÉS:

1. Lapkák áttanulmányozása

Nézd át a 24 darab kétoldalú sivatag/város lapka mindkét oldalát (különös tekintettel a "Különleges lapkákra és szimbólumokra" - lásd később). Azután fordítsd mindegyiket a sivatagi oldalukkal felfelé. **Fontos: megfordításuk után már nem lesheted meg a lapkák városi oldalát!**



2. A Sivatag létrehozása

Keverd meg a sivatag/város lapkákat és véletlenszerűen helyezd el őket egy 5 x 5 alakzatba a középső rész kihagyásával olyan módon, ahogyan a jobb oldalon látod. Ellenőrizd, hogy a lapkák mindegyike egy irányba nézzen (az iránytű szimbólum legyen látható a bal felső sarkukban). Lerakások hagyj egy kis helyet a lapkák között. Ez az alakzat lesz a Tiltott Sivatag, ahol a játékosok figurái, mint egy játéktáblán mozognak. A közepen lévő lyuk jelenti a Homokvihart, amely a játék során a táblán „mozog”.

3. Homokjelzők elhelyezése

Az első 8 jelzőt tedd rá a lapkákra, ahogyan a jobb oldalon látod, úgy, hogy azok világosabb oldala nézzen felfelé (nem az, amin egy „X” látható). A maradék lapkákat halmozd fel a játéktábla közelében.



4. Az Égi Hajó alkatrészeinek elhelyezése

Vedd ki az Égi Hajó 4 alkatrészét és helyezd őket a tábla közelébe. A csapatod ezen alkatrészeket próbálja felkutatni az eltemetett városban.

5. Állítsd össze a Homokvihar Erősség Mérőt

Illeszd bele a Homokvihar Erősség Mérőt a talpba és tedd rá a méréshez szükséges jelölőt a játékosok számának (alul a sarkokban látható) és az általuk választott nehézségi szintnek megfelelően (példaként lent látható három játékos esetén a beállítás, amikor első alkalommal játsszák ezt a csapatjátékot Novice (Újonc) szinten).



Helyezd a Mérőt a talpba!



Állítsd be a nehézségi fokot!

6. Kártyák elkülönítése

Válogasd szét a kártyákat az alábbiak szerint: Homokvihar pakli (piros hátú lapok), Felszerelés pakli (fogaskerekek a hátoldalán) és a Kalandorok kártyalapjai. Keverd meg és helyezd a Homokvihar paklit képpel lefelé a sivatag fölé (a kártyák hátoldalán lévő iránytű fogja szimbolizálni az északi irányt), ahogyan lent látod. Keverd meg a Felszerelés paklit is és helyezd képpel lefelé a sivatag oldalához.



Homokvihar pakli



Felszerelés pakli



Kalandorok kártyái



7. Kalandorok megjelenése



Keverd meg a 6 darab Kalandor kártyát és véletlenszerűen adj minden játékosnak 1-1 lapot. Hangosan olvasd fel a kapott kártyára írt szerepet és annak képességeit, így játékosársaid is megismerik a Kalandorok erősségeit (több információt a „Kalandorok megismerése” részben találsz). A győzelem érdekében minden játékosnak ki kell használnia a kapott Kalandorban rejlő képességeket. A kártya bal oldalán található a Kalandornál található vízkészlet mennyiségét. A vízkészlet méréshez helyezz egy jelölőt a legfelső értékhez (a legtöbb esetben ez 4). Ahogy a Kalandor vízkészletének mennyisége csökken, úgy mozgass lefelé a jelölőt.

A kapott kártya színének megfelelő színű fabábút helyezd a „Zuhanás helyszíne” lapkára. A nem használt Kalandor kártyákat és fabábukat helyezzedek vissza a játék dobozába.

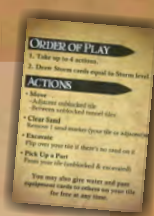


A JÁTÉK MENETE

A játékot a "legsomjasabb" játékos kezdi, majd balra haladva következnek a többiek. Minden fordulóban az alábbi sorrendet kövesd:

1. Hajts végre legfeljebb 4 cselekvést.
2. Húzz fel a Homokvihar erősségének megfelelő számú Homokvihar kártyát.

A fentiek leírását lásd a későbbiekben. A fenti sorrendet, valamint egy rövid útmutatót minden Kalandor kártya hátulján megtalálsz.



1. HAJTS VÉGRE 4 CSELEKVÉST

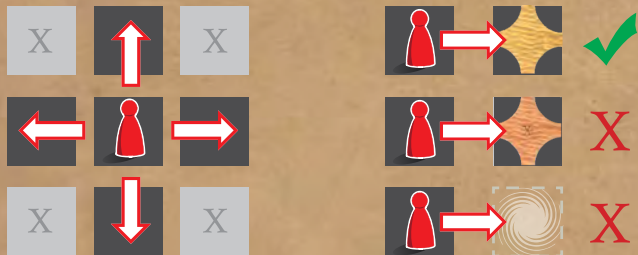
Minden fordulóban maximum 4 cselekvést hajthatsz végre (ez lehet akár 0, 1, 2, 3 vagy 4 cselekvés is). Játékosársaidnak lehetősége van (sőt bátorítjuk is erre őket!), hogy tanácsaikkal segítsék a lehető leghatékonyabb cselekvések kiválasztását.

Az alábbi lehetőségeket bárhogyan kombinálva hajtsd végre cselekvéseidet:

- mozgás
- ásás
- homok eltávolítása
- alkatrész felvétele

Mozgás

1 cselekvésért mozgathatod a bábudat egy a jelenlegi meződdel szomszédos, nem blokkolt mezőre vízszintesen vagy függőlegesen, de sohasem átlósan. Szintén 1 cselekvésért mozoghatsz 2 nem blokkolt átlagút lapka között (lásd későbbiekben: „Alagutak!”). Egy lapka blokkoltnak tekinthető, amennyiben 2 vagy annál több Homokjelző van rajta. A bábuval szintén nem lehet mozogni az üres helyre, ahol a „Homokvihar” van.



Homok eltávolítása

1 cselekvésért eltávolíthatod 1 Homokjelzőt jelenlegi tartozódási helyéről, vagy az azzal szomszédos mezőről (lent, fent, bal, jobb). Az eltávolított jelzőt tedd vissza a játékmező melletti Homokjelző halomba.

Ásás

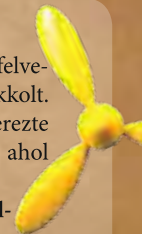
Amennyiben bábud olyan sivatag oldalú lapkán áll, amin nincs egyetlen Homokjelző sem, abban az esetben 1 cselekvésért áshat azon a helyen. Fordítsd meg a lapkát, így az adott lapka városi oldala felszínre kerül (úgy helyezd el, hogy a kártyán lévő ikon a jobb sarokban legyen). Azután kövesd a kártyán található szimbólummal kapcsolatos utasításokat (lásd a „Különleges lapkák és szimbólumok”-nál).

Megjegyzés: egy ásás akciót nem tehetsz semmissé. Ha egyszer megfordítottad a lapkát, az 1 cselekvésed elköltésre került és ez nem visszafordítható.

Alkatrész felvétele:

1 cselekvésért a sivatagban megjelent Égi Hajó 1 alkatrészét felveheted egy olyan lapkáról, ami már kiásásra került és nem blokkolt. Ezután helyezd az alkatrészt magad elé. Ha a csapat megszerezte mind a 4 alkatrészt, indul a versenyfutás a Felszállóhelyhez, ahol összeszerelve az Égi Hajót a csapatod győzni tud.

Megjegyzés: ha az alkatrész egy még ki nem ásott lapkán található, akkor először azt ki kell ásni.



Víz és Felszerelés megosztása

Az eddig felsorolt cselekvések mellett az azonos lapkán álló Kalandorok a játék folyamán bármikor ingyen megoszthatják vizüket és felszerelésüket egymással. Vízmegosztásánál az egyik játékos 1 vagy több egységgel csökkenti a nála lévő vízkészletét és a másik játékos ugyanennyivel növeli azt. **Megjegyzés: soha nem lehet több víz nálad, mint amennyi a Kalandorod kártyáján jelölve van.**

Példa egy fordulóra:



Homokjelző eltávolítása

Második Homokjelző eltávolítása

Mozgás egy szomszédos mezőre

Lapka kiásása

A Vízhordó az alábbi 4 cselekvést hajtotta végre:

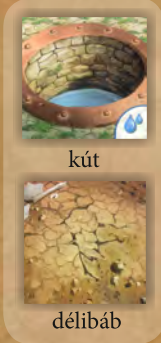
Az első 2 cselekvésért 2 db Homokjelzőt távolított el. Harmadik cselekvésért mozgott vízszintesen a következő lapkára, majd negyedik cselekvésékként kiásotta azt (átfordította a városi felére).

KÜLÖNLEGES LAPKÁK ÉS SZIMBÓLUMOK:

Víz (3 lapka)



3 sivatagi lapka vízcsepp szimbólumot tartalmaz a jobb alsó sarokban. A szimbólum lehetséges vízelőhelyet jelent. Amint kiásod az ilyen lapkát egy kutat találsz és a lapkán található Kalandorok egyszer (és csakis egyetlen alkalommal) 2 adag vizet hozzáadnak vízkészletükhöz. Így egyeztetned kell csapattársaidal, hogy mikor ásod ki a kutat a lehető legjobb eredmény elérése érdekében.



Figyelmeztetés: az egyik kút csak déláb. Itt nem találsz vizet, amikor kiásod.

Felszerelés (12 lapka)



Amikor a jobb alsó sarkában egy ilyen szimbólummal rendelkező lapkát ásol ki, egy értékes felszerelést találsz, ami segíti csapatodat a játék során. Azonnal húzd fel a Felszerelés pakli legfelső lapját, helyezd magad elé és olvasd el használati utasítását. Tartsd magadnál, amíg fel nem használod. **Fontos:** a felszerelést csak az a Kalandor használhatja, akinek a tulajdonában van. Azonban a felszerelés ingyen átadható bármelyik olyan kalandornak, aki azonos lapkán áll veled. A legtöbb felszerelés bármikor kijátszható (lásd az adott felszerelés kártyáján), de általános szabályként fontos megemlíteni, hogy a már felhúzott Homokvihar kártya hatását látva nem játszhatjuk ki. Bármennyi lehet egy Kalandornál.

Alkatrész helyét meghatározó nyomok (2 lapka minden egyes alkatrészhöz)

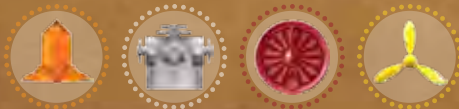


sor

A sivatag homokjába rejtve megtalálhatóak az Égi Hajó alkatrészeihez vezető nyomok is. Minden alkatrészhöz 2 nyom mutatja az utat: az egyik a sort mutatja meg (kelet-nyugati irány), a másik az oszlopot (észak-déli irány). Amikor az adott alkatrészhöz tartozó második nyomot kiásod, azonnal helyezd le azon alkatrészt a nyomok kereszteződésében.

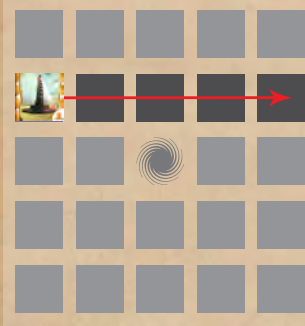


oszlop

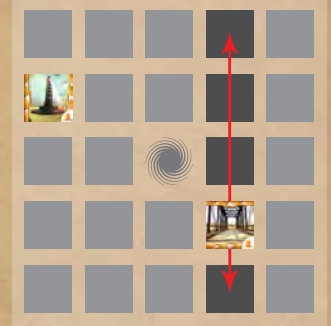


Példa:

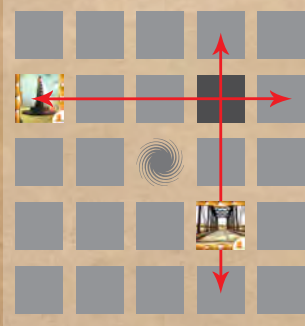
1



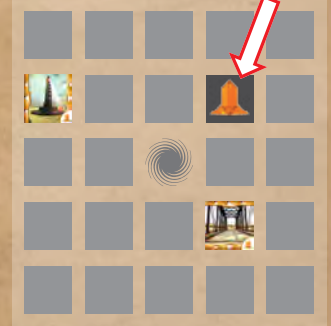
2



3



4



alkatrész helye

1 Amikor a Kalandor kiásza az első nyomot, az megmutatja, hogy a napkristály valahol a második sorban található meg (ne feledd, hogy a Homokvihar elmozdithatja a lapkákat és a nyom így helyet is változtathat). 2 A második nyom is kiásásra kerül. 3 és a Kalandor meg tudja határozni az alkatrész pontos helyét, 4 valamint az adott alkatrészt azonnal ráhelyezi a lapkára. Innentől kezdve az alkatrész a lapkával együtt mozog a Homokvihar hatásai miatt.

Megjegyzések:

- Ameddig az adott alkatrészhöz tartozó 2 nyom nem kerül kiásásra, nem helyezheted el az alkatrészt egyetlen lapkán sem, bármilyen jó ötleted is van annak leleghelyéről (és ne feledd, hogy a lapkák el is mozoghatnak).

- Ha a nyomok a Homokviharban mutatják az alkatrész helyét, helyezd azt az üres helyre. Amint egy lapka az üres helyre mozog, tedd az alkatrészt arra a lapkára és az lesz az alkatrész helye (vele mozog tovább).



Alagutak (3 lapka)

Az ősi városban található földalatti csatornarendszer kiváló védelmet nyújt a napsugarak ellen. Két kiásott alagút között a Kalandorok 1 cselekvésért mozoghatnak, de csak abban az esetben, ha az Alagutak nem blokkoltak (nincs 2 vagy több Homokjelző azon a lapkán).

Az Alagutak védelmet nyújtanak az Erős Napsugárzás kártyák hatásai ellen, így az Alagut(ak)on álló Kalandoroknak ebben az esetben nem kell vizet fogyasztaniuk a készletükből (lásd később a „Húzz Homokvihar kártyákat” részben).



Felszállóhely (1 lapka)

Fontos helyszín, mivel az Égi Hajó összeszereléséhez és a győzelemhez az összes Kalandornak el kell érnie a Felszállóhelyet. Tartsd homoktól mentesen!

2. HÚZZ HOMOKVÍHAR KÁRTYÁKAT




A Kalandorok cselekvései után mozog a Homokvihar. Ekkor a Homokvihar erősségének megfelelő számú Homokvihar kártyát kell felhúzni egyesével (3 kártyát összesen, ha a Homokvihar erőssége 3-as). Húzd fel az elsőt, nézd meg, hajtsd végre a rajta látható hatást, majd tedd az eldobott Homokvihar lapokhoz. Ezután húzd fel a következő Homokvihar kártyát.

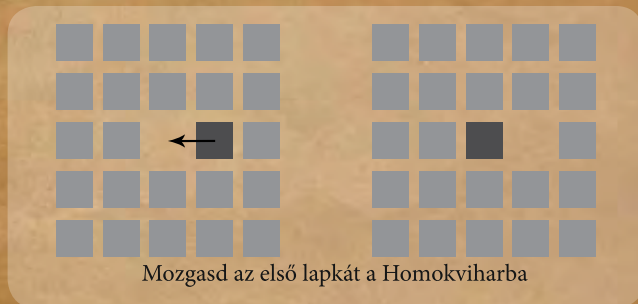
Megjegyzés: az eldobott Homokvihar a lapokat a játék során bármikor átnézheted.



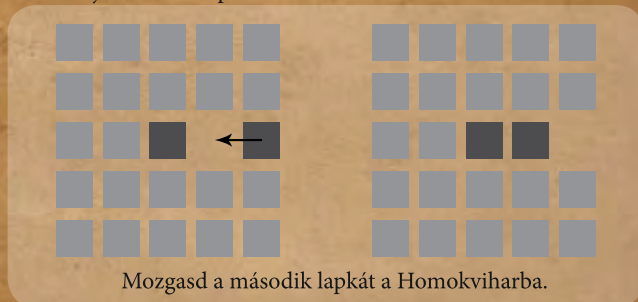
Szélfújás

A kártyák hatására az azon látható számú lapka kerül mozgásra az üres hely felé (ami a „Homokvihar Szem”-ét szimbolizálja). A lapkákon található Kalandorok, Homokjelzők és /vagy alkatrészek az adott lapkával együtt mozognak.

Például, ha a kártyán ez látható  mozgass két lapkát balra. Mozdasd az üres hely melletti jobb oldali lapkát azonnal az üres helyre, ahogy azt lent is látod:



Miután az első lapkát elmozgattad, azonnal mozgasd az üres hely melletti jobb oldali lapkát is.



Minden egyes lapka mozgatása után helyezz egy Homokjelzőt a mozgatott lapkára. A már kiásott lapkára is helyezz Homokjelzőt, ha azt mozgattad.



átjárható

blokkolt

Egy lapkán bármennyi Homokjelző lehet. Azonban, amikor a lapkára rákerül a második Homokjelző, az a lapka blokkolttá válik (nem lehet rajta keresztül mozogni), amíg a lapkán a Homokjelző száma 1-re vagy 0-ra csökken. A második és utána minden további Homokjelzőt, annak az „X”-et tartalmazó oldalával helyezd rá a lapkára, így jelezve, hogy a lapka blokkolt.

Megjegyzés: amennyiben olyan lapkára kell Homokjelzőt tenned, amin alkatrész van, először emeld fel az alkatrészt, majd tedd rá a Homokjelzőt és helyezd vissza az alkatrészt a lapkára, a Homokjelző(k) tetejére.

Kiszabadulás

Amennyiben a Kalandor olyan lapkán áll, amelyen 2 vagy több Homokjelző található, a Kalandor betemetődött a sivatag homokjába. Bármilyen más cselekvése előtt el kell tüntetni annyi Homokjelzőt, hogy azon a lapkán 1 vagy 0 Homokjelző maradjon. A csapatod tagjai szintén segíthetnek kiásni az eltemetődött Kalandort.

Szünetel a Homokvihar

Amennyiben nincs olyan lapka, amelyet mozgatni tudnál a kártya vagy akár több kártya által meghatározott irányba, a csapat szuszszanhat egy kicsit. Semmi nem mozog, így Homokjelző sem kerül elhelyezésre.

Példa:



Eltemet a homok

Amennyiben Homokjelzőt kell letenned, de már nem tudsz miből, csapatod eltemetődött a dűnék között, így elvesztettétek a játékot.

Erősödik a Homokvihar

A Homokvihar pakliban 3 db „Erősödik a Homokvihar” kártya található. Amikor ilyen kártyát húzol, mozgasd egy szinttel feljebb a Homokvihar Erősség Mérőn található jelzőt. Ez meghatározza, hogy mennyi kártyát kell a következő alkalommal már a pakliból húzni. Ha a jelző eléri a Koponya szimbólumot, akkor a Homokvihar ereje egyszerűen elsöpri a Kalandorokat és a csapat elvesztette a játékot.



Erős Napsugárzás

A Homokvihar pakliban 4 db „Erős Napsugárzás” kártya található. Amikor ilyen kártyát húzol az összes Kalandornak, aki nem tartózkodik Alagút lapkán vagy nem védi Napernyő, inni kell 1 egység vizet a készletéből (mozgasd a kalandor kártyán lévő jelzőt 1 egységgel lejjebb). Ha a jelző eléri a Koponya szimbólumot, a kalandor belehal a szomjúságba és a csapat elvesztette a játékot.



Amikor a Homokvihar pakli elfogy

Amikor a Homokvihar pakli lapjai elfogynak, azonnal meg kell keverni az eldobott lapokat és új paklit képezni. Ha ez a Homokvihar lapok húzása közben történik, folytasd a még hátralévő lapok húzását az új pakliból.

A JÁTÉK VÉGE

Győzelem

Irány a Felszállóhely! Amint a Kalandorok megszerezték a 4 alkatrészt, el kell mindenkinek érni a Felszállóhelyet, ahol összeszerelve az Égi Hajót, azt elindítva megmenekülnek a győzelembe. Ne feledd, hogy a felszálláshoz a Felszállóhelynek is blokkolatlan állapotban kell lennie.

Kudarc

A csapat az alábbi 3 helyzetben veszít:

1. **Szomjúság:** ha bármelyik Kalandor vízkészlet mérője eléri a Koponya szimbólumot.
2. **Eltemetve:** ha Homokjelzőt kell letenned, de már nem tudsz miből.
3. **Elsöpör a Homokvihar:** a Homokvihar Erősség Mérő jelzője eléri a Koponya szimbólumot.

NEHÉZSÉGI SZINTEK

Ha már győztél az Újonc (Novice) szinten, próbáld ki magad Normál (Normal), Elit (Elite) vagy Legendás (Legendary) szinten is. Próbáld ki más-más Kalandor párosításokat!

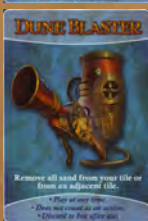
FELSZERELÉS



IDŐNYERŐ

Végrehajthatsz 2 extra cselekvést a körödben.

- bármikor kijátszható;
- használata nem számít cselekvésnek;
- használat után tedd vissza a kártyát a dobozba.



HOMOKFŰVŐ

Távolíts el minden Homokjelzőt saját vagy egy szomszédos lapkáról (bal, jobb, lent és fent).

- bármikor kijátszható;
- használata nem számít cselekvésnek;
- használat után tedd vissza a kártyát a dobozba.



FÖLDBELÁTÓ

Nézd meg egy még ki nem ástott lapka városi oldalát.

- bármikor kijátszható;
- használata nem számít cselekvésnek;
- használat után tedd vissza a kártyát a dobozba.



NAPERNYÓ

Minden a lapkádön tartózkodó Kalandor a következő körödig védve van az Erős Napsugárzástól.

- bármikor kijátszható;
- használata nem számít cselekvésnek;
- használat után tedd vissza a kártyát a dobozba.



TITKOS VÍZTARTALÉK

Felhasználása esetén a tulajdonos lapkáján tartózkodó minden Kalandor szerez 2 egység vizet.

- bármikor kijátszható;
- használata nem számít cselekvésnek;
- használat után tedd vissza a kártyát a dobozba.



HÁTIRAKÉTA

Mozog bármely nem blokkolt lapkára. A veled egy lapkán tartózkodó másik Kalandor is veled utazhat.

- bármikor kijátszható;
- használata nem számít cselekvésnek;
- használat után tedd vissza a kártyát a dobozba.

KALANDOROK MEGISMERÉSE



Régész (Archeologist)

A Régész bármelyik lapkáról 1 cselekvésért nem 1, hanem 2 Homokjelzőt képes eltávolítani.



Dűnelovas (Climber)

A Dűnelovas áthaladhat a blokkolt lapkákon is (2 vagy több Homokjelzővel rendelkező lapkák). Amikor mozog más Kalandort is magával tud vinni. A Dűnelovossal közös lapkán álló Kalandorok nem minősülnek betemetettnek és elhagyhatják azt a lapkát még akkor is ha a lapka 2 vagy több Homokjelzőt tartalmaz.



Felfedező (Explorer)

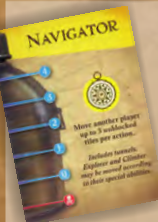
A Felfedező átlós irányban is mozoghat, tüntethet el Homokjelzőt és használhatja a Homokfűvőt.



Meteorológus (Meteorologist)

A Meteorológus cselekvéseire cserébe kevesebb Homokvihár kártyát húzhat köre végén (1 cselekvés/kártya).

1 cselekvésért a Homokvihár pakli felső lapjait megnézheti (annyit, amennyi annak aktuális erőssége) és azok közül egyet a pakli aljára tehet.



Navigátor (Navigator)

A Navigátor más Kalandort mozgathat egy cselekvésért maximum 3 lapkát és csak nem blokkolt lapkákon keresztül. A Felfedzőt átlósan, a Dűnelovost blokkolt lapkákon keresztül is mozgatni tudja. A Dűnelovas ebben az esetben is magával tud vinni egy másik Kalandort (akár a Navigátort is).



Vízhordó (Water Carrier)

Egy cselekvésért a Vízhordó 2 egység vizet vehet magához egy kiásott kútból. A szomszédos mezőn álló (bal, jobb, lent és fent) Kalandornak is képes vizet adni, ami nem kerül cselekvésbe. A játékot 4 helyett 5 egység vízzel kezdi.



GAMERIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | Tel:617-924-6006
e-mail:jester@gamewright.com | www.gamewright.com

©2013 Gamewright, a division of Ceaco Inc.
All rights reserved.



Kell lennie kiútnak...