

Anthony Rubbo

Kockázatos Kaland



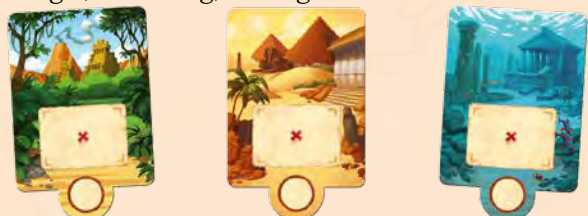
A játékelemek

- 1 tábor

Illesszék össze a két részt.



- 3 ásatás – 1x dzsungel, 1x sivatag, 1x tenger



- 3 expedíciótábla – 1x dzsungel, 1x sivatag, 1x tenger



- 3 expedíciókorong



- 30 felszereléskártya – 8x skarabeusz (sárga), 12x kedvezmény (zöld), 10x bónusz (piros)



- 12 kedvezménylapka



- 30 órakering



- 4 kocka

Minden kockán:
3x konzervdoboz, 2x térkép és
1x csákány és ásó



- 16 kincstérkép



- 27 leletlapka – 6x A – lelet és 21x B – lelet



- 12 lelet-jokerlapka



- 12 kalandor (műanyag talppal) – 3x sárga, 3x kék, 3x piros, 3x zöld



- 8 játékos-jelölő – 2x sárga, 2x kék, 2x piros, 2x zöld



- 4 kezdőfelszerelés



- 1 játékszabály

A játék célja és áttekintése

A játékosok 3 kalandor szerepébe bújva egy érintetlen világot fedeznek fel, és ezáltal dicsőséget szereznek. **Három különböző terület vár felfedezésre:**

A 3 ásatás: Ezeken a területeken szerezhetnek a játékosok dicsőséget az értékes leletek feltárásával.



Az expedíció: A játékosok egymást megelőzve próbálnak az úton minél több dicsőséget megszerezni.



A tábor: Itt a játékosok olyan felszereléseket találnak, amik megkönnyítik a leletek felkutatását és az expedícióknál a bónuszok megszerzését.



A soron lévő játékos a lépése kezdetekor ráállítja a különböző területekre a kalandorait. A leletek és a felszerelés megszerzéséhez, valamint előrelépéshez az expedíción megadott kockakombinációkra van szüksége. **Amikor** felállította a kalandorait, azzal **meghatározta** azt, hogy milyen dolgokat szeretne megszerezni. Csak azután veszi magához a kockákat és dob **egy**et az összes kockával.

Végül a játékos magához veszi azokat a dolgokat, amiket sikerült megszereznie a szükséges kockakombinációk kidobásával. Ha szerencséje volt, akkor ugyanabban a körben egyszerre több dolgot is megszerezhetett, de csak azoknál a helyeknél kaphat valamit, amelyeknél állt kalandora.

A játék az óramutató járásával megegyező irányban addig folytatódik, amíg az egyik olyan feltétel bekövetkezik, amelyik a játék végéhez vezet.

Mindenki összegzi a megszerzett dicsőségpontjait. A játékot az nyerte, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.



A játéktér kialakítása

A tábor

- Fektessek a **tábort** az asztal közepére.
- Tegyék a **felszeréskártyákat** megkeverés után egy lefordított pakliba rendezve a tábor mellé. A felső 4 lapot felfordítva helyezték a tábor felszerelésmezőire (a lehelyezés iránya: jobbról balra).
- Az **órákorongokat** a tábor óramezőjére kell halmozni.
- Helyezzék a **kedvezménylapkákat** a tábor mellé.

A 3 ásatás

- Fektessek a **3 ásatást** a tábor alá.
- A **leletlapkákat** válogassák szét A és B jelölésük szerint, majd külön-külön keverjék meg. 5 darab B jelölésű leletlapka kerüljön lefordítva mind a 3 ásatásra, majd 2 darab A jelölésű leletlapka kerüljön a B jelűekre. A maradék leletlapkákat tegyék vissza a játék dobozába.
- A **kockákat** helyezték készenlétbe az ásatások mellé.

Az expedíció

- Válasszanak egy kezdőjátékost, aki lefordítva megkeveri a **3 expedíciókorongot**, és lefordítva egy toronyba rendezi azokat maga előtt. Ezután felfordítja a legfelső korongot, és a megfelelő **expedíciót** az ásatások alá helyezi. A felfordított expedíciókorongot a játékos maga elé fekteti.
- A **kincstérképeket** megkeverés után egy lefordított pakliba rendezve az expedíció mellé kell tenni. A felső 3 kincstérképet fordítsák fel és fektessék a pakli mellé.
- A **jokerlapkákat** helyezték készenlétbe az expedíció mellé.

A játékosok eszközei

- Mindenki válasszon egy szint és vegye magához a színében a **2 játékos-jelölőt**, a **3 kalandort** és a kezdőfelszerelést.
- Minden játékos helyezze egyik játékos-jelölőjét a tábor mellé, a másikat pedig az expedíció mellé.
- Mindenki vegyen el egy **órákorongot** és tegye a kezdőfelszerelésére.



A játékmenet

A **Kockázatos Kaland** több körből áll. Egy kör a kezdőjátékos lépésével kezdődik, és akkor ér véget, amikor az óramutató járásával megegyező irányban az utolsó játékos befejezi a lépését. Egy lépés a következő 3 szakaszból

áll, ebben a sorrendben:

■ 1. szakasz: kalandorok felállítása

■ 2. szakasz: kockadobás

■ 3. szakasz: feltöltés

1. szakasz: kalandorok felállítása

Az aktuális játékos ráállítja kalandorait a tábor, az ásatás és/vagy az expedíció kalandormezőire.

A játékos tetszése szerinti mezőket választhat azzal a kikötéssel, hogy az expedíció kalandormezőire csak 1 kalandort állíthat.



Példa: András két kalandort állít a tábor kalandormezőire és egy kalandort állít a sivatag ásatás kalandormezőjére.

Miután a játékos felállította a 3 kalandorát, lépését a ■ 2. szakasszal folytatja.

2. szakasz: kockadobás

A soron lévő játékos fogja a 4 kockát és egyszer dob velük. Megnézi a dobása eredményét és ellenőrzi, hogy sikerült-e megszereznie egy leletet vagy egy felszereléskártyát és/vagy előreléphet-e az expedíciótáblán. Ha szükséges, akkor egy óra segítségével megváltoztathat egy kocka által mutatott eredményt.

Egy kockát csak egyszer használhat.

Javaslat: A könnyebb áttekinthetőségért mindig helyezték a használt kockát ahhoz a kalandorhoz, amelyiknél felhasználták.

A három területen a következő dolgokat lehet megszerezni:

A három ásatás:



Egy lelet megszerzéséhez a játékosnak a kockákkal ki kell dobnia a leleten látható szimbólumokat.

Ha ez sikerül, akkor megkapja a leleten látható dicsőségpontokat, majd a kapott pontok mértékében előrelép a dicsőségmezőkön.

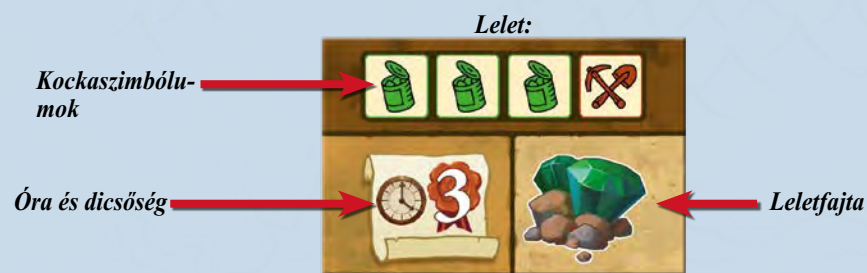
Ha egy óra is látható a dicsőségpont mellett, akkor a játékos kap egy órát a táborból, a pontok mellé.

A játékos a leletet felfordítva maga elé teszi.

AZ ÓRA:

A játékos bead a saját készletéből egy órakorongot a közös készletbe, amiért átfordít egy kocka által mutatott szimbólumot egy általa választott másik szimbólumra.

A soron lévő játékos lépésében **maximum 4 órakorongot használhat ilyen módon.**



Példa: Bélának sikerült 3 konzervdobozt dobni, amiért elveheti, és maga elé teheti a leletet. 2 dicsőségpontot kap, amit játékos-jelölőjével lelép a dicsőségmezőkön.

A játékban 3 leletfajta van: drágakövek, szarkofág és szobor. Ezekkel lehet a felszereléskártyákat aktiválni és/vagy a játék végén a kincstérképeket teljesíteni.



Az expedíciók:



Azért, hogy a játékos a kalandorával az expedíció útján egy mezőt előreléphessen, egyik kalandorát a következő kalandormezőre kell állítania, és a kockákkal ki kell dobnia a kalandormező mellett álló szimbólumot.

A játékos egy lépésében akár több mezőt is előrehaladhat az expedíció útvonalán, ha több mező távolságra állítja a kalandorát. Ilyen esetben a játékosnak az expedíció útvonalán maga mögött hagyott **minden** szimbólumot ki kell dobnia a kockákkal. Ha nem sikerül az összeset kidobnia, akkor **egyáltalán nem léphet tovább**.

Amikor a játékos elér egy mezőt, akkor ráhelyezi a jelölőjét a megfelelő mezőre és elveszi a mezőért járó jutalmat.



Példa: Cintia az egyik kalandorát az expedíció első mezőjére állította, majd dobott egy csákány és ásó szimbólumot. Mivel teljesítette a szükséges követelményt, jelölőjét a játékos-jelölő mezőre teheti.



Óra – Elvesz egy órakorongot a táborról és a kezdőfelszerelés kártyájára teszi.



Kincstérkép + jokerlapka – Elvesz egy jokerlapkát és egy kincstérképet a felfordított készletből, vagy a lefordított pakliból.



Dicsőség – A mező által megadott mértékben előrelépteti a játékos-jelölőjét a dicsőségmezőkön.

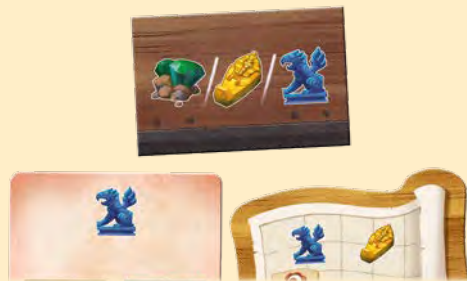
A játékos a következő lépésében a játékos-jelölőjétől kiindulva haladhat tovább az expedíció útvonalán. Több játékos játékos-jelölője is állhat ugyanazon a helyen. Akkor, amikor egy játékos eléri az útvonal utolsó mezőjét, a játékosok a megkezdett kört még végigjártasszák. A kezdőjátékos lépése kezdetekor felfordítja a következő expedíciólapkát, majd a megfelelő expedíciót kicseréli az asztalon fekvővel. Az új expedíciót minden játékos játékos-jelölője a startmezőn kezdi.



Példa: Cintia az egyik kalandorát két mező távolságra állította a játékos-jelölőjétől az expedíció útvonalán. Két konzerv szimbólumot kellett volna dobnia, de mivel csak egy konzerv szimbólumot dobott, így nem teheti előrébb a jelölőjét.

JOKERLAPKÁK

A jokerlapkákat használhatják arra, hogy egy tetszés szerinti felszereléskártyát aktiváljanak és/vagy a játék végén egy kincstérképet teljesítsenek.



KINCSTÉRKÉP:

A játékosok a kincstérképeiket tartásuk előtt titokban. A kincstérképeken különböző leletek láthatóak, amikkel a játékosnak a játék végén rendelkeznie kell ahhoz, hogy megkapja a kincstérképen feltüntetett dicsőségpontot. Azok a leletek vagy jokerlapkák, amiket a felszereléskártya aktiválásához használt, szintén beszámíthatóak a kincstérkép teljesítéséhez. Minden lelet vagy jokerlapka csak egy kincstérképhez használható.



A tábor:



A játékosok a táborban feltöltik készleteiket felszereléssel, órákat szereznek és a játékos-jelölőjüket előrehelyezik a dicsőségmezőkön.

Egy óra megszerzéséhez a játékosnak tetszése szerinti három kockát az óramező feletti mezőkre kell tennie, és csak azután vehet el a közös készletből egy órakerongot. Ez az egyetlen terület, ahol a játékosok kalandoruk használata nélkül szerezhetnek valamit.

Egy felszereléskártya megszerzéséhez a játékosnak azokat a szimbólumokat kell a kockákkal kidobni, amiket a felszereléskártya feletti mezők mutatnak (amelyikhez a kalandorát állította).

A játékos nem használhatja abban a körben az órát vagy a felszerelést, amelyikben felvette, csak a következő körtől használhatja azokat.



Példa: Béla nem tudja a dobott szimbólumokat hatékonyan felhasználni, ezért 3 kocka felhasználásával szerez egy órakerongot, amit lerak a kezdőfelszerelés kártyájára.



Példa: Bélának sikerült a felszereléskártya megszerzéséhez szükséges szimbólumokat kidobni, a kártyát felfordítva leteszi maga elé.

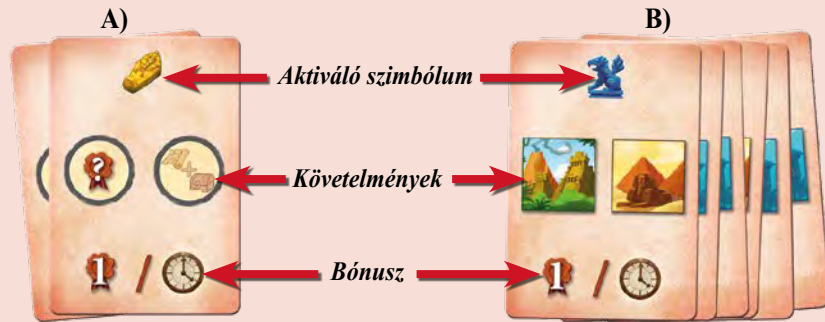
A felszereléskártyák három fajtája:

BÓNUSZOK

A bónuszkártyák a játékosoknak választhatóan egy további dicsőségpontot vagy egy órát adnak, ha a játékos megfelel a követelményeknek. **Kétféle bónuszkártya van:**

A) Ezek a kártyák egy bónuszt adnak a játékosnak, ha dicsőségpontot vagy kincstérképet + jokerlapkát szerez egy expedícióban.

B) Ezek a kártyák egy bónuszt adnak a játékosnak, ha a játékos egy leletet szerez a feltüntetett ásatások valamelyikén.



Ahhoz, hogy a játékos a bónuszkártyát használni tudja, előtte aktiválnia kell egy aktiváláshoz megfelelő lelettel vagy egy jokerlapkával. Ezt a leletet a játékos a kártya felső részére helyezi. Miután így aktiválta a kártyát, a játék végéig használhatja.



Példa: Bélának szerencsésen alakult a kockadobása, ezért előreléphet a dicsőségmezőkön, és megkapja a sivatagi ásatáson feltárt leletet is. Mivel két bónuszkártyáját már korábban aktiválta, így két bónuszt is kap. A plusz egy dicsőségpontot és az órákorongot választja.

Ha a játékos egy leletet vagy jokerlapkát lerakott egy felszereléskártyához, akkor azokkal másik kártyát már nem aktiválhat. Ezek a dolgok a játék végéig azokhoz a kártyákhoz tartoznak. A bónusz és a kedvezmény azonban akár körönként újra használható.

Miután a játékos mindent elvett amit akart, illetve tudott, a játék a **3. szakasszal** folytatódik.

KEDVEZMÉNYEK

Ha a játékos egy kedvezménykártyát szerzett, akkor elveszi hozzá a megfelelő kedvezménylapkát, amit rátesz a kártyára. **Kétféle kedvezménykártya van:**

A) Ezeknek a kártyáknak nincsen aktiváló szimbólumuk és a következő köről használhatóak. A játékos a két szimbólum közül körönként csak az egyiket használhatja.

B) Ezeknek a kártyáknak van aktiváló szimbólumuk és használat előtt aktiválni kell egy aktiváláshoz megfelelő lelettel vagy egy jokerlapkával.



Akkor, amikor a játékos meg akar szerezni egy leletet, használhatja a kártya által biztosított engedélyt, ha az a megfelelő ásatást mutatja. A játékos ráhelyezheti a kedvezménylapkát, mint további kockaszimbólumot a megfelelő ásatásra. A játékos tetszése szerinti kedvezménylapkát használhat fel egyszerre. A felhasznált kedvezménylapkát a játékos visszakapja a **3. szakaszban a feltöltéskor**, és a következő körökben újra használhatja.



Példa: András arra használja a két kedvezménylapkáját, hogy a „tengeri” ásatásnál megszerezzen egy leletet. Így még maradt két konzerv szimbóluma. Egyet felhasznál arra, hogy az expedícióban előrelépjön, a másik kocka elveszik.

SKARABEUSZOK

Kétféle skarabeusz-kártya van: amiken testrészek, és amiken fejrészek vannak. Minden testrész a játék végén 1 dicsőségpontot ér. Minden komplett skarabeusz, ami egy fejrészből és egy testrészből álló szett, 2 dicsőségpont helyett 4 dicsőségpontot jelent.



1 dicsőségpont



1 dicsőségpont



4 dicsőségpont

3. szakasz: feltöltés

Ha a játékos egy vagy több felszereléskártyát megszerzett, akkor a maradék kártyákat jobbról balra elcsúsztatja, majd a jobb oldalon üresen maradt helyeket egymás után feltölti a felszereléskártyákból kialakított pakliból.

Ha a játékos egy vagy több leletet megszerzett, akkor felfordítja a következő leleteket az aktuális pakliból.

Ha a játékos megszerzett egy felfordított kincstérképet, akkor a helyére felfordít egy újat.

A játékos visszaveszi magához a 3 kalandorát és a felhasznált kedvezménylapjait.

A játékot az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos folytatja.



A játék vége és az értékelés

A játék véget ér az után a kör után, amelyben az alábbi feltételek közül egy vagy több teljesült:

1) Elfogynak a lapok a felszereléskártyák-pakliból és már nem lehet az üres helyeket teljesen feltölteni.



2) Nincsen több lelet a három ásatás közül az egyikben.



3) Befejeződött a második expedíció.



A játékosok most kapják meg a dicsőségpontokat az összegyűjtött skarabeuszokért és a teljesített kincstérképekért.



A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb dicsőségpontot gyűjtötte. Egyezőség esetén az érintettek közül az nyer, akinek több felszereléskártyája van.

Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor a játéknak több nyertese van.



Példa: András 6 dicsőségpontot kap az összegyűjtött skarabeuszokért (4 pont a komplett skarabeuszért és 1-1 pont a két fejrészért). Mivel 3 kincstérkép elvárásait is teljesítette, ezért +10 pontot kap (2+3+5).