

fordította: Beorn (2018)
lektorálta: Hipszki László

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás

SPIRIT ISLAND

A GAME BY R. ERIC REUSS








THE COOPERATIVE
SETTLER-DESTRUCTION
STRATEGY GAME

KOOPERATÍV TELEPES-PUSZTÍTÓ STRATÉGIAI JÁTÉK



FABLED
NEXUS

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezető	3
Játékmenet áttekintése	3
A szabályfüzet használata	3
Kezdőjátékosoknak	3
 Játéktartozékok	4
 A játék előkészítése	6
A hódítótábla	6
Sziget és a közös készlet	6
Játék előkészületek	6
A hódítók kezdőakciója	6
 A játék menete	8
Szellemfázis	8
Gyorshatalom-fázis	8
Hódítófázis	9
Lassúhatalom-fázis	10
Fordulóvége-fázis	10
 Játékkoncepció	12
Győzelem és vereség	12
Félelem és rettegés	12
Táblák és tartományok	13
Jelenlét és szent helyek	13
Energia és kártyák kijátszása	13
Szellemek	14
Hódítók	15
Rontás	15
A dahan	16
Hatalmak	16
Időszakos hatások	17
Hatalomkártyák megszerzése	18
Hatalom- és félelemhatások	18
 Tipppek és trükkök	20
A játékmenet egyszerűsítése	20
Alapvető stratégiák	21
 Opcionális szabályok	22
Szólómód	22
Ellenségek	22
Forgatókönyvek	23
Tematikus térképek	23
Pontozás	23
 Háttértörténet	24
Az eddig eltelt idő	24
Az ellenség előretör	26
 Referenciák	28
Ellenségek és forgatókönyvek nehézsége	28
Készítők	28
Tervezői jegyzetek	29
Szószedet / Index	30
Jelmagyarázat	32

A természet egyik nagyhatalmú szelleme vagy, aki társaival egy világtól elzárt, távoli szigeten él. A közelmúltban azonban az ismert tengeren túlról érkező hódítók megkezdték szeretett szigetetek gyarmatosítását, az őslakos dahan* módszeres lemészárlását, és ezzel súlyosan megzavarták a természet egyensúlyát. Most a sziget szellemeinek össze kell szedniük minden erejüket, hogy közösen vissza tudják szorítani a behatolókat, mielőtt odaveszne minden remény a szigeten.

JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

A **Spirit Island** egy kooperatív társasjáték, 1-4 játékos részére, ahol mindnyájan egy-egy nagyhatalmú természetszellemet fogtok alakítani, aki minden erejével védelmezi csodálatos szigetét a hódítók ellen, és közben még tekintettel kell lennie az őslakos dahan jólétére is. Minden fordulóban az összes szellem egyszerre cselekszik, felhasználva a hatalmát arra, hogy visszaverje a behatolókat, közben támogassa a szigetét, és segítse a dahant is. Ám a szellemek kezdetben még eléggé kicsik, ezért egyre újabb trükköket kell megtanulniuk ahhoz, hogy fel tudják venni a versenyt a hódítókkal, akik akcióikkal (a játék során automatizált módon) egyre jobban elterjeszkedjenek a szigeten, újabb és újabb településeket hozva létre közben. A győzelemhez a szellemeknek (a dahan segítségével) el kell pusztítaniuk a behatolókat, és örökre elijeszteniük a túlélőket. Azonnal elveszíthetitek azonban a játékot, ha a szigetet túlterheli a rontás, ha minden szellem elűzetik, vagy ha túl lassúak vagytok, és nem űzitek vissza időben a hódítókat, mielőtt azok mindenhol megtelepednének.

Miután elsajátítottátok a szabályokat, egy **Spirit Island** játék 90-120 percet vesz majd igénybe - kicsit kevesebb időt 1-2 játékos, illetve kicsit többet 4 játékos esetén.

A SZABÁLYFÜZET HASZNÁLATA

A szabályfüzetet három nagy fejezetre osztottuk fel: a játék előkészítése, a játék menete és a játék koncepciója. Javasoljuk, hogy elsőként a játék-előkészületek fejezetet olvasd el, majd - attól függően, hogy mi illik leginkább a játéktanulási stílusodhoz - tetszőleges sorrendben olvasd el a másik két fejezetet is. A játék menete fejezetben megismerheted a játék szabályait, míg a játék koncepciójáról szóló fejezetben a sajátos játékmecanikákat. E két utóbbi fejezet szorosan összekapcsolódik egymással.

KEZDŐJÁTÉKOSOKNAK

A **Spirit Island** egy összetett játék, sok tartozékkal. Ha az első, vagy második alkalommal játszol ezzel a játékkal, akkor javasoljuk, hogy:

- Válassz egy alacsony komplexitású szellemet magadnak: Villámgyors Csapás (Lightning's Swift Strike), Föld Életerejé (Vital Strength of the Earth), Napsütötte Folyóhullám (River Surges in Sunlight), vagy Lángként Lobbanó Árnnyak (Shadows Flicker Like Flame).
- Vedd el a választott szellemed fejlődéskártyáját. Válogasd össze egy pakliba, a fejlődéskártyádon szereplő felsorolásnak megfelelő sorrendben a kisebb- és nagyobb hatalom-kártyáidat. A játék során, ha egy új hatalomkártyát kapnál, egyszerűen húzd fel a kezdedbe a listán szereplő következő hatalomkártyádat az összeválogatott paklid tetejéről, a megszokott módszer helyett.

Ha mindnyájan most játszotok először a **Spirit Island** társasjátékkal, akkor javasoljuk, hogy:

- Ne használjátok rontáskártyát, ehelyett használjátok a játéktábla előre nyomtatott rontásmezőjét.
- Ne használjátok ellenséget, vagy forgatókönyvet, mert ezek mind megnövelik a játék nehézségét, és a szükséges szabályok számát is.

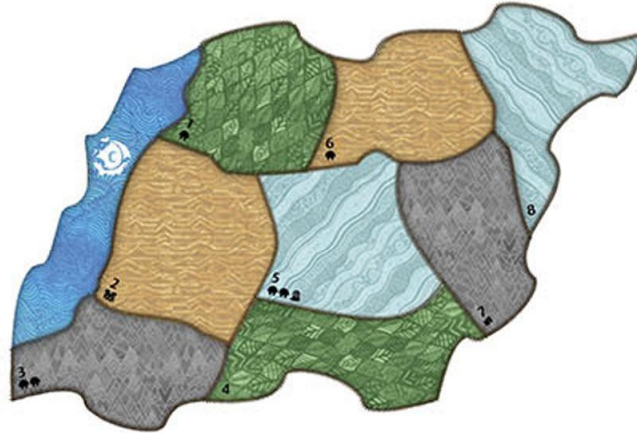
Ha a csapatotok már készen áll egy nagyobb kihívást jelentő játékra, akkor elsőként a Brandenburg-Porosz Királyságot ajánljuk megfelelő ellenségnek, ami igazából új szabályok bevezetése helyett csak a kezdeti játékelőkészítés lépéseit módosítja. Az Angol, vagy a Svéd Királyság ellenségként választása ugyanis alapvetően megváltoztatja a játékszabályokat.

* A fordító megjegyzése: „a dahan” kifejezés jelenti az egész őslakos népet, míg az „egy dahan” a nép egyik tagját, azaz egy dahanfigurát jelent.

HÓDÍTÓTÁBLA



4 MODULÁRIS SZIGETTÁBLA



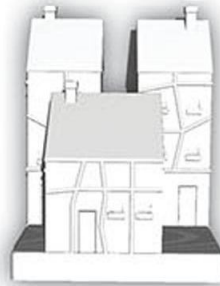
8 SZELLEMTÁBLA (kétoldalas)



36 DAHAN



20 VÁROS



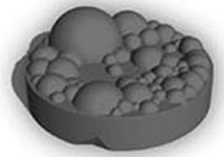
32 FALU



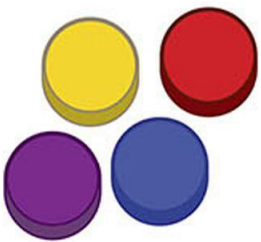
40 FELFEDEZŐ



38 RONTÁS



52 JELENLÉTJELZŐ (mind a 4 színben 13)



12 HATÁSJELZŐ (mind a 4 színben 3)



32 ENERGIAJELZŐ (20 db 1-es) (12 db 3-as)



20 FÉLELEMJELZŐ



8 JÁTÉKSEGÉDLET-KÁRTYA



4 FEJLŐDÉSKÁRTYA



15 FÉLELEMKÁRTYA



2 RETTEGÉSSZINT-OSZTÓKÁRTYA



2 RONTÁSKÁRTYA



15 HÓDÍTÓKÁRTYA



22 NAGYOBBHATALOM-KÁRTYA



36 KISEBBHATALOM-KÁRTYA



32 EGYEDIHATALOM-KÁRTYA



3 ELLENSÉGKÁRTYA

THE KINGDOM OF BRANDENBURG-PRUSSIA		
Additional Loss Condition None		Stage II Escalation Land Rush: On each board with add 1 to a land without .
Level	Fear Cards	Game Effects (cumulative)
1	9 (3/3/3)	Fast Start: During Setup, on each board add 1 to land #3.
2	9 (3/3/3)	Surge of Colonists: When making the Invader Deck, put 1 of the Stage III cards between Stage I and Stage II. (New Deck Order: 111-3-2222-3333)
3	10 (3/4/3)	Efficient: When making the Invader Deck, remove an additional Stage I card. (New Deck Order: 11-3-222-3333)
4	11 (4/4/3)	Aggressive Timetable: When making the Invader Deck, remove an additional Stage II card. (New Deck Order: 11-3-222-3333)
5	11 (4/4/3)	Ruthlessly Efficient: When making the Invader Deck, remove an additional Stage I card. (New Deck Order: 1-3-222-3333)
6	12 (4/4/4)	Terrifyingly Efficient: When making the Invader Deck, remove all Stage I cards. (New Deck Order: 3-222-3333)

3 EMLÉKEZTETŐLAPKA



4 FORGATÓKÖNYVKÁRTYA



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



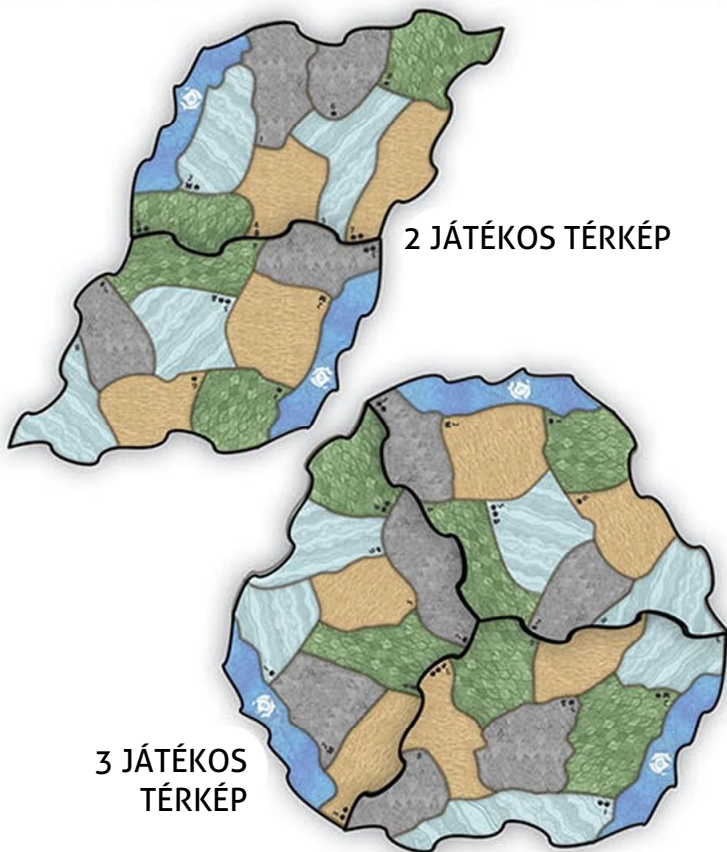
A félelempaklit így kell összeállítanod.

A HÓDÍTÓPAKLI ELKÉSZÍTÉSE

A hódítópakliba 12 kártya kerül:

- 3 db I-es jelű kártya a tetejére,
- 4 db II-es jelű kártya középre, és
- 5 db III-as jelű kártya az aljára.

Keverd össze külön az egyes jelek szerinti összes kártyát képpel lefelé, majd anélkül, hogy megnéznéd őket, készítsd el belőlük a közös paklit. A nem kellő kártyákat tedd vissza a dobozba. (A játékban 4 db I-es jelű, 5 db II-es jelű és 6 db III-as jelű kártya van, így minden típusból csak egyet kell eltávolítanod.)



3 JÁTÉKOS
TÉRKÉP

A 4 JÁTÉKOS TÉRKÉPET LÁSD
A KÖVETKEZŐ OLDALON

A **Spirit Island** előkészítését az alábbi lépések szerint kell végrehajtani. Azonban, ha egy forgatókönyvet szeretnétek lejátszani, először válasszátok ki azt, mert megváltoztathatja az előkészítés lépéseit.

A HÓDÍTÓTÁBLA

A hódítótábla előkészítése:

1. Tedd a hódítótáblát a játéktér egyik oldalára.
2. Tegyél játékosonként 4-4 félelemjelzőt a félelemgyűjtőbe (Fear Pool).
3. Keverd meg a félelemkártyákat, és tedd az első 9 lapot (anélkül, hogy megnéznéd őket) képpel lefelé egy pakliban a bal felső (Victory) mezőre. Tedd a „Terror Level III” osztókártyát az alsó 3, a „Terror Level II” osztókártyát pedig a második 3 kártya fölé, a paklit három részre osztva ezáltal. A kimaradt félelemkártyákat tedd vissza a dobozba (anélkül, hogy megnéznéd őket).
4. Készítsd el a hódítópaklit a bal oldali szövegdozban ismertetett módon, majd tedd a paklit képpel lefelé a hódítótábla bal alsó sarkában lévő felfedezés (Explore) akciómezőre.
5. Válassz véletlenszerűen egy rontáskártyát, és tedd le az egészséges sziget (Healthy Island) oldalával felfelé a rontásmezőre (Blight). Ha nem használtok rontáskártyát, akkor a hódítótábla utasításának megfelelő számú rontásjelzőt tegyél ide (játékosonként 5-5 rontásjelzőt).

SZIGET ÉS A KÖZÖS KÉSZLET

A sziget előkészítése:

- Játékosonként véletlenszerűen válassz 1-1 szigettáblát, és állítsd össze azokat a balra látható (illetve a következő oldalon lévő) ábrának megfelelően.
- Népesítsd be a szigetet dahanfigurákkal és (a dobozból és nem a hódítótábláról elvett) rontásjelzőkkel, az egyes tartományok szimbólumainak megfelelően.

A közös készlet előkészítése:

- Keverd össze a kisebb- és nagyhatalom-kártyákat külön-külön egy-egy paklivá, és tedd ezeket a paklikat képpel lefelé a hódítótábla mellé, hagyva helyet a dobott lapoknak is.
- Tedd az energijelzőket, a városokat, a falvakat, a felfedezőket és a dahanfigurákat a tábla közelébe úgy, hogy minden játékos könnyen elérje azokat.

JÁTÉKELŐKÉSZÜLETEK

Mindnyájan vegyétek el a színeknek megfelelő jelenlétjelzőiteket és hatásjelzőiteket, valamint válogassátok ki a szellemetek 4 egyedi-hatalom-kártyáját, amit vegyetek a kezetekbe. Új játékosoknak érdemes alacsony komplexitású szellemet választaniuk, és a hatalomkártyák paklijának elkészítéséhez követni a megfelelő fejlődéskártya utasításait (lásd a 3. oldalon).

Minden játékosnak másik szigettáblán kell kezdenie. Kövessétek a szellemtáblatok hátoldalán leírt utasításokat. Itt minden alkalommal szerepel, hogy egy vagy több tartományra kell-e letenni egy-egy jelenlétjelzőt, illetve előfordulhatnak egyedi utasítások is. (Miótan a játék már elkezdődött, a szellemek már nem korlátozódnak egyik, vagy másik szigettáblára, vagy tartományra, a jelenlétjelzőiket a szabályok szerint bárhol elhelyezhetik, és bárhol használhatják a hatalmukat.) Ezután mindenki fordítsa meg a szellemtábláját, és tegye a megmaradt jelenlétjelzőit a szaggatott körvonalú mezőkre. A két jelenlétsáv bal szélső mezőire nem kerülnek jelenlétjelzők.

A HÓDÍTÓK KEZDŐAKCIÓJA

A fenti lépések végeztével a hódítók végrehajtják a kezdő akciójukat. Csapd fel a hódítópakli legfelső lapját a pakli tetejére. A hódítók ezt a tartománytípust fedezik fel (lásd a 10. oldalon). Ezután tedd a felcsapott kártyát képpel felfelé az építkezés (Build) akciómezőre.

félelempakli és a két
rettegésszint-osztókártya

közös készlet

JÁTÉKELŐKÉSZÜLETEK 4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

(sem ellenséget, sem
forgatókönyvet nem
használva)



nagyobb
hatalom
dobó-
pakli

kisebb
hatalom
dobó-
pakli

rontáskártya

játékos
dobópakli

hódítókártyák paklija

játék-
terület

kézben lévő lapok

szellemkártya a két
jelenlétsávon lévő
jelenlétjelzőkkel

játékos
dobópakli

hatásjelzők

játékos
dobópakli

játék-
terület

kézben lévő lapok

játékos
dobópakli

kézben lévő lapok

kézben lévő lapok

Minden forduló a következő fázisokból áll:

1. szellemfázis
2. gyors hatalom-fázis
3. hódítófázis
4. lassú hatalom-fázis
5. fordulóvége-fázis

A játékosok egyszerre hajtják végre az egyes fázisokat, egyeztetve közben egymással, ha szükséges. Az asztal körüli beszélgetés nem csak megengedett, hanem valószínűleg nagyon is szükséges a győzelemhez!

A HÁBORÚ SÜRGŐSSÉGE

Egyes szellemek hajlamosak lehetnek arra, hogy nagyon sok időt eltöltsenek a hatalomkártyájuk kiválasztásával - talán több évszázadot is, egy lassan mozgó földszellem esetén. De a hódítók jelentette állandó fenyegetés mellett elvész a korlátlan idő luxusa.

Bármely játékos korlátozhatja a szellemfázis befejezésére számítható időt. Ezt legkönnyebben egy stopper segítségével lehet megtenni („amikor én végeztem, elindítom”), vagy bármilyen más módon.

Természetesen, mivel ez egy kooperatív játék, ne legyen senki sem túl drasztikus a játékos társaival.

KINEK KELL DÖNTENIE?

Ha a játék során dönteni kell valamiben (hol támadjon rontás, melyik hódítót érje sérülés, stb.), és nincs megadva, hogy kinek kell ezt a döntést meghoznia, mi a teendő?

Ha a döntésre egy hatalom miatt van szükség, akkor a döntést az adott hatalmat használó szellemnek kell meghoznia.

Minden más esetben próbáljatok meg egymással konszenzusra jutni.

Azon ritka esetben, amikor nem tudtok megállapodni:

- A sziget tartományaira vonatkozó döntéseket annak a szellemnek kell meghoznia, aki az adott szigettáblán kezdett.
- Minden más esetben a játék tulajdonosa dönt.

SZELLEMFÁZIS

Minden szellemnek három dolgot kell végrehajtania az alábbi sorrendben:

1. **Növekedés:** Válassz ki egy lehetőséget (hacsak másként nem jelezzük) a szellemtáblád tetején lévő növekedési (Growt) lehetőségek közül. Minden szakasz külön választásnak számít. Minden kiválasztott dolgot végre kell hajtani, de a sorrendjét te döntöd el. (A növekedést lásd bővebben a 14. oldalon.)
2. **Energiagyűjtés:** A szellemtáblád energiagyűjtés-sávjában (Presence - Energy/Turn) a legnagyobb lefedetlen számnak megfelelő mennyiségű energiát kapsz. Vedd el a szükséges energiamarkolókat a közös készletből, és tedd a szellemtábládra, vagy a mellé.
3. **Hatalomkártyák kijátszása és kifizetése:** Válassz ki a hatalomkártyáidat (gyors, vagy lassú), amiket majd ebben a fordulóban használni szeretnél. Az egy fordulóban kijátszható maximális hatalomkártyáid számát a kártyakijátszás-sávodban (Presence - Card Plays) a legnagyobb lefedetlen szám mutatja. Hiába van több energiád, ennél több kártyát nem játszatsz ki a fordulóban. Ezután azonnal ki kell fizetned az összes kijátszott hatalomkártyád energiaköltségét (még a lassúakét is). Hasonlóképp, azonnal begyűjtöd a kijátszott hatalomkártyáid elemeit (még a lassúakét is). Még nem kell végrehajtani a kijátszott hatalomkártyáid hatásait.

GYORS HATALOM-FÁZIS

Ebben a fázisban kell végrehajtani az összes gyors hatalmatok hatását - mint a szellemtáblákra nyomtatott veleszületett hatalmaitokat, és a kijátszott gyors hatalom-kártyáitokat. A hatalmak hatásainak végrehajtása többnyire egyidejűleg történhet. Ha az időzítés fontos, akkor a megegyezések szerint bármilyen sorrendben végrehajthatjátok azokat, mindaddig, amíg valami meg nem szakítja a folyamatot.

Ha valaki rájön közületek, hogy mégsem akarja (vagy tudja) a kiválasztott hatalmát használni, dönthet úgy, hogy kihagyja azt. Néha egy hatalomkártyát érdemes kijátszani pusztán annak elemei miatt (lásd az elemek kinyeréséről szóló fejezetet a 16. oldalon).

Senki nem késleltetheti egy gyors hatalmát a lassú hatalom-fázisig, még akkor sem, ha jóval előnyösebb lenne a számára. Mindenkinek most kell ezeket használnia, vagy el kell vetnie a használatukat.



1. játékos által kijátszott kártya



2. játékos által kijátszott kártya

Például: Az 1. játékos arra használja gyors hatalmát, hogy célba vegyen egy olyan tartományt, ahol nincs rontás, és ahol van jelenlétjelzője (mert a kártya hatótávolsága: 0), és begyűjt 1 felfedezőt egy szomszédos tartományból.

A 2. játékos ezután a gyors hatalmával ugyanebbe a tartományba begyűjt 1 dahant, és elpusztítja az 1. játékos által a tartományban begyűjtött felfedezőt.

HÓDÍTÓFÁZIS

A hódítófázis során a következő lépéseket kell végrehajtani:

1. a sziget megrontása (ha szükséges)
2. félelem
3. hódítóakciók
 - 3a. pusztítás
 - 3b. építkezés
 - 3c. felfedezés
4. hódítókártya előrehaladása

1. A SZIGET MEGRONTÁSA

Ha a rontáskártya már átfordult a megrontott sziget (Blighted Island) oldalára, akkor kövesd annak utasításait. Hogy ne feledd ezt el, tegyél egy rontásjelzőt a közös készletből a félelemszimbólumra.

2. FÉLELEM

Ha van egy képpel lefelé néző félelemkártya a megszerzettfélelem-mezőn (Earned Fear Card), akkor fordítsd meg a félelemkárttyát, és hajtsd végre a rajta lévő utasításokat egyenként, a kívánt sorrendben (lásd a félelemről és rettegésről szóló fejezetet a 12. oldalon). Ezután dobd el a félelemkárttyát a hódítóábra eldobottfélelem-mezőjére (Fear Discard). Csak az aktuális rettegésszint (I-III) szerinti hatásokat kell figyelembe venni. Ez lehet magasabb is, mint amikor a kártya a megszerzettfélelem-mezőre került. A félelem hatásai csak az aktuális fordulóra érvényesek.

3. HÓDÍTÓAKCIÓK

A hódítóábra 3 akciómezőt tartalmaz: pusztítás (Ravage), építkezés (Build), és felfedezés (Explore). Az adott akciómezőn lévő hódítókártya színe határozza meg, hogy mely tartományokra lesz hatással. (Ha nincs még hódítókártya egy adott akciómezőn, akkor azt az akciót ki kell hagyni.)

3a. PUSZTÍTÁS

Nézd meg a pusztítás (Ravage) akciómezőn lévő hódítókárttyát (ha van ilyen): a hódítók pusztítani fognak az adott típusú tartományokban. Elsőként a hódítók sérülést okoznak magának a tartományoknak, és az ott lévő dahanoknak. Ezután minden túlélő dahan visszavág.

Menj végig egyesével a hódítók által már megszállt, adott típusú tartományokon, amelyekben a hódítók a következő sérülést okozzák: 1 minden felfedező, 2 minden falu, és 3 minden város után. Mind maga a tartomány, mind az esetleg ott lévő dahan sérülni fognak.

1. **A hódítók megrontják a tartományt:** Ha a hódítók egy tartományban 2 vagy több sérülést okoznak, akkor tegyél a rontáskártyáról, vagy rontásmezőről át egy rontásjelzőt az adott tartományra (lásd jobbra). Minden esetben csak egyetlen új rontás kerülhet elhelyezésre, függetlenül attól, mennyi sérülést okoztak.
2. **A hódítók öldöklük a dahant:** A hódítók egy tartományban minden általuk okozott 2-2 sérüléssel megsemmisítenek 1 dahant. A dahanokat a lehető leghatékonyabban kell megsemmisíteni, nem lehet elosztani a sérüléseket több dahan között, hogy elkerüljék a megsemmisülést. Ha egy dahan csak 1 sérülést szenved el, fektesd az oldalára, jelezve, hogy sérült. Bármely túlélő ép, vagy sérült dahan a fázis végén vissza fog vágni.

Miután a hódítók minden sérülést kiosztottak egy tartományban, minden túlélő dahan visszavág. Minden dahan 2 sérülést okoz a hódítóknak (lásd a hódítók életerejéről szóló fejezetet a 15. oldalon). A dahanok akkor is vissza fognak vágni, ha a hódítók semmilyen sérülést nem okoztak (például valamilyen kijátszott védekező hatalom következtében). Csak akkor nem fognak harcolni, ha a pusztítás akció teljesen kimarad, vagy megállításra kerül valamilyen módon.

A jelenlétjelzők nem támadnak vissza, mivel a hódítók nem közvetlenül a szellemeket támadják.

A FÉLELEM EREDMÉNYEK HASZNÁLATA

A legtöbb félelem hatása nem okoz többlet félelmet. Hódítókat távolíthatnak el anélkül, hogy sérülést okoznának, vagy megsemmisítenék őket. Vannak azonban kivételek. Ha ezáltal egy új félelemkárttyát szerzel, tedd azt a megszerzett-félelem-mezőn lévő kupac alá.



A RONTÁS HATÁSAI

TERJEDÉS: Ha egy új rontásjelző egy olyan tartományra kerülne, ahol már van egy rontásjelző, akkor ehelyett az egyik szomszédos tartományra kell a rontásjelzőt letenni. (Ha már ebben a szomszédos tartományban is van egy rontásjelző, akkor az ezzel szomszédos egyik tartományra kerül, stb.)

JELENLÉT: Ha egy új rontásjelző egy olyan tartományra kerül, ahol vannak jelenlétjelzők, akkor a rontás elpusztítja minden jelenlévő szellem egy-egy jelzőjét ebben a tartományban (a jelenlétjelzőket el kell távolítani a játékból, és nem kerülnek vissza a szellemtáblákra).

További információkat lásd a 15. oldalon.



EMLÉKEZTETŐÜL

A pusztítás (Ravage), építkezés (Build) és felfedezés (Explore) csak az akciómezőn lévő hódítókártyán feltüntetett típusú tartományokra hat. A pusztítás és az építkezés akció csak a hódítók által birtokolt tartományokra hat! A felfedezés a hódítók által birtokolt, megfelelő típusú tartományokra, és a velük szomszédos megfelelő típusú tartományokra hat!

ESZKALÁLÓDÁS

A legtöbb II-es jelű hódítókártyán van zászlószimbólum. Ennek pontos hatása az aktuális ellenségtől függ. Ha ellenség nélkül játszotok, hagyj figyelmen kívül a zászlószimbólumot. Az eskalálódás a kártya kijátszása után történik, de még a felfedezés akció végrehajtása előtt, hacsak az ellenség szabályai másképp nem rendelkeznek. Egyesek módosíthatják a következő felfedezésakció menetét.



3b. ÉPÍTKEZÉS

Nézd meg az építkezés (Build) akciómezőn lévő hódítókártyát (ha van ilyen): a hódítók az adott típusú tartományokban fognak építkezni.

Amelyik adott típusú tartományban már vannak hódítók, oda vagy egy falut, vagy egy várost kell felépíteni az alábbi szabályok szerint:

- Ha egy adott tartományban több falu van, mint város, erre a tartományra egy új város kerül. (Nem egy falut kell felfejleszteni várossá, hanem egy új város kerül ide.)
- Minden más esetben erre a tartományra egy új falu kerül.

Nem építkezhetnek olyan tartományban, ami nem az övék (nincs ott felfedező, falu, vagy város).

3c. FELFEDEZÉS

Csapid fel a hódítópakli legfelső, képpel lefelé néző lapját a pakli tetejére. A hódítók az ilyen típusú tartományokat fogják felfedezni, általában szomszédos falvakból, városokból kirajzva, vagy óceánokon partra szállva. Ha ezen a kártyán van zászlószimbólum, elsőként hajtsátok végre az aktuális ellenségtől függő eskalálódás hatását (lásd a bal oldali szövegdobozt). Ha már nem tudtok több kártyát felcsapni a pakliból, mert kifogytak belőle a lapok, elfogyott az időtök, és veszítetek.

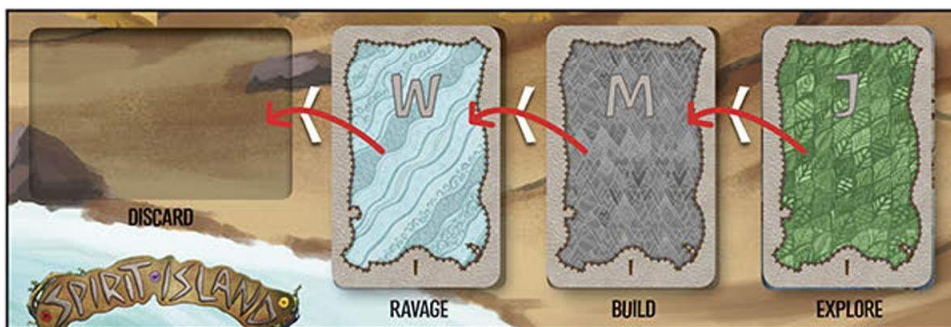
Tegyé 1-1 felfedzőt a felcsapott kártya típusával megegyező minden tartományra, amely:

- Egy falut, vagy egy várost tartalmaz, VAGY
- Szomszédos egy faluval, vagy várossal rendelkező tartománnyal, vagy az óceánnal.

Függetlenül a fentiekől, minden tartományra csak 1 új felfedező kerülhet. A felfedezőket minden esetben a közös készletből kell elvenni, és nem a játéktáblán mozognak egy új tartományba.

4. HÓDÍTÓKÁRTYA ELŐREHALADÁSA

A felfedezés akció végrehajtása után, minden hódítókártyát egy mezővel balra kell csúsztatni. A pusztítás (Ravage) mezőn lévő kártya a dobottlapok-mezőjére kerül (Discard), az építkezés (Build) mezőn lévő kártya a pusztítás (Ravage) mezőre, a felfedezés (Explore) mezőn lévő kártya az építkezés (Build) mezőre.



← LASSÚHATALOM-FÁZIS →

Ezután végrehajtatok az összes lassú hatalmatok hatását, melyek a szellemtáblákon, vagy a kijátszott lassúhatalom-kártyáikon szerepelnek. Ez ugyanúgy történik, mint a gyors hatalom-fázisban (lásd: 8. oldal).

← FORDULÓVÉGE-FÁZIS →

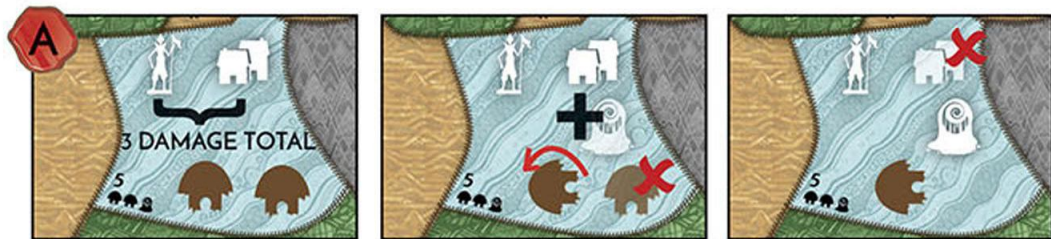
A forduló végén az alábbi lépéseket kell végrehajtanotok:

Dobás: Minden játékos dobja el az adott fordulóban kijátszott összes hatalmkártyáját a saját dobott lapjai közé.

Sérülések és elemek törlése: Minden elem távozik. Minden sérült tartozékot, amit az adott fordulóban az oldalára döntöttetek, így jelezve a sérülését (például: egy sérült falut), állítsatok vissza a talpára.

Ha használtatok bármilyen egy fordulóig tartó hatásjelölőt, azt most távolítsátok el (visszakerül a tulajdonosához).

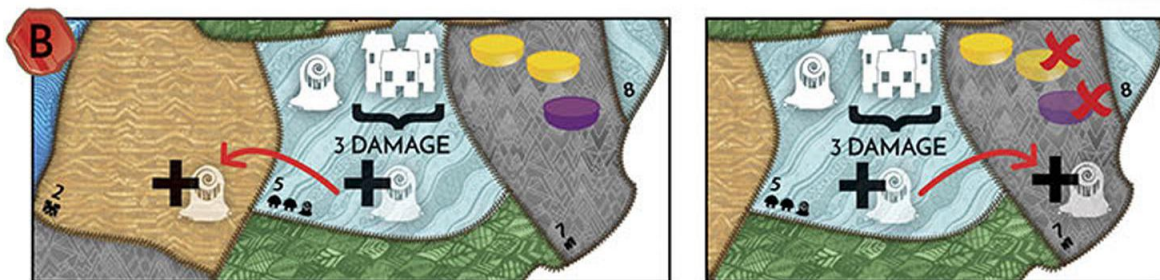
PÉLDA A HÓDÍTÓK PUSZTÍTÁS (Ravage) AKCIÓJÁNAK VÉGREHAJTÁSÁRA



Láp tartományok pusztítása

1. lépés

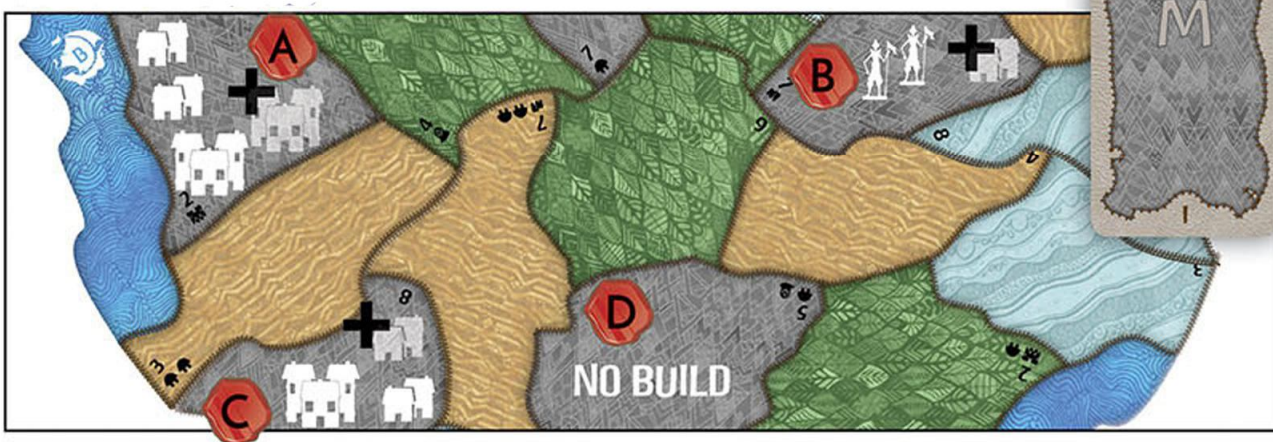
2. lépés



1. lehetőség

2. lehetőség

PÉLDA AZ ÉPÍTKEZÉS (Build) AKCIÓ VÉGREHAJTÁSÁRA



PÉLDA A FELFEDEZÉS (Explore) AKCIÓ VÉGREHAJTÁSÁRA



A **PUSZTÍTÁS** (Ravage) akciómezőn jelenleg egy láp tartományt jelölő hódítókártya van, így a hódítók a láp tartományokban fognak pusztítani.

A) Ebben a lápban jelenleg 2 dahan, 1 falu és 1 felfedező van. A falu és a felfedező összesen 3 sérülést okoz (ebből kettőt a falu és egyet a felfedező) a tartománynak és az ott lévő dahanfiguráknak.

1. lépés: A 3 sérülés miatt (ami 2-nél nagyobb) a tartományra egy rontás kerül. A 3 sérülés elpusztítja az egyik dahant is (lekerül a tábláról), és 1 sérülést okoz a másik dahannak (az oldalára kell dönteni).

2. lépés: A túlélő sérült dahan visszavág, 2 sérülést okoz, és ezzel megsemmisíti a falut, ami 1 félelmet generál.

B) Ebben a másik lápban jelenleg egy város és egy rontás van. A város 3 sérülést okoz a tartománynak (dahan itt már nincs), így egy rontás kerülne ide. Mivel itt már van egy rontás, így az tovább fog terjedni egy szomszédos tartományra. Több lehetőség is van erre:

1. lehetőség: Az új rontásjelző a #2 tartományra terjed át, ami jelenleg üres.

2. lehetőség: Az új rontásjelző a #7 tartományra terjed át, megsemmisítve sárga egyik jelenlétjelzőjét (ami azt jelzi, hogy ez a tartomány immár nem számít szent helynek a számára), és lila egyetlen jelenlétjelzőjét (aki teljesen kiszorul ebből a tartományból).

A játékosok inkább az 1. lehetőséget választják, mivel ez kevesebb kárt okoz nekik.

Az **ÉPÍTKEZÉS** (Build) akciómezőn jelenleg egy hegy tartományt jelölő hódítókártya van, így a hódítók a hegy tartományokban fognak építkezni.

A) Ebben a tartományban több falu van, mint város, így ide egy új város kerül.

B) Ebben a tartományban csak felfedezők vannak, így ide lekerül az első falu.

C) Ebben a tartományban ugyanannyi falu van, mint város, így ide is egy új falu kerül.

D) Ebben a tartományban nincsenek jelen a hódítók, így ide nem épül semmi.

A **FELFEDEZÉS** (Explore) akciómezőn jelenleg egy dzsungel tartományt jelölő hódítókártya van, így a hódítók a dzsungel tartományokat fogják felfedezni.

A) Ebben a tartományban már van egy falu, így ide egy felfedező is kerül.

B) Ez a tartomány nem szomszédos sem óceánnal, sem faluval, sem várossal, és üres, így ide nem kerül semmi.

C) Ez a tartomány szomszédos egy várossal, így ide egy új felfedező kerül.

D) Ez a tartomány egy várossal és egy óceánnal is szomszédos (ezek közül bármelyik elég lenne önmagában is), így ide szintén kerül egy felfedező.



A hódítótábla rettegésszint-mezője.

A GYŐZELEM FELTÉTELEI:



I. **rettegésszint:** nem maradt egyetlen hódító sem a szigeten.



II. **rettegésszint:** nem maradt egyetlen falu és egyetlen város sem a szigeten.



III. **rettegésszint:** nem maradt egyetlen város sem a szigeten.



Ha az utolsó rettegéskártya is felfedésre kerül, és előtűnik a „Victory” felirat: azonnal nyertek!

Abban a ritka esetben, ha egy hatalmkártyát kijátszása következtében egyszerre következne be a győzelem és a vereség feltétele, akkor áldozatot hozol a győzelemért: te ugyan megsemmisülsz, de a sziget, a megmaradt dahan, és a többi szellem megmenekül.

GYŐZELEM ÉS VERESÉG

A játék kezdetén a hódítók rettegésszintje 1-es. Nem félnek túlzottan a szigettől, és valószínűleg nem is tudnak a szellemek létezéséről. A győzelemhez ilyenkor teljesen meg kell tisztítani a szigetet a hódítóktól. Ahogy egyre újabb félelmekártyákat fedtek fel (lásd a következő fejezetet), a rettegésszint is fokozatosan növekedni fog, ezáltal a győzelem feltétele is egyre egyszerűsödik (lásd balra). Azonnal megnyeritek a játékot, ha teljesítitek az aktuális rettegésszinttől függő feltételeket.

A játékot háromféleképpen is elveszíthetitek:

- **Túl sok rontás:** Ha az utolsó rontásjelző is lekerül a rontáskártyáról (vagy rontásmezőről) a játéktáblára, akkor kövessétek annak utasításait, amely gyakran azt jelenti, hogy veszítetek.
- **A szellemek megsemmisülnek:** Ha a szigetet védő minden szellem összes jelenlétjelzője lekerül a játéktábláról (azaz már egyikük sincs jelen többé a szigeten), veszítetek.
- **Elfogy az idő:** Amikor egy új hódítókártyát kellene felcsapni a felfedezés (Explore) mezőre, de már nincs több hódítókártya itt, akkor is veszítetek.

FÉLELEM ÉS RETTEGÉS

A hódítók félelme a kijátszott félelemszimbólumos (☹️) hatalmkártyákkal, illetve a települések megsemmisítésével folyamatosan növekszik. Egy falu megsemmisítése egy félelmet generál, míg egy város megsemmisítése kettőt. A félelem növekedése a szigeten lévő összes hódítóra egyformán hat. A szellemek által bármilyen módon generált minden egyes félelem után, 1-1 félelemjelzőt kell a félelemgyűjtőből (Fear Pool) a generáltfélelem-mezőre (Generated Fear) áttenni.

(1) Ha már minden hódítótáblán lévő félelemjelző átkerül a generáltfélelem-mezőre, át kell csúsztatni (továbbra is képpel lefelé) a legfelső félelmekártyát a megszerzett félelmekártya (Earned Fear Card) mezőre (2). Ha ezzel felfedtek egy új rettegésszint-osztókártyát, azt rögtön tegyék át a rettegésszint-mezőre, felülírva ezáltal az addig ott lévő rettegésszintet. Ezután told vissza az összes félelemjelzőt a félelemgyűjtőbe (3). Ha a kijátszott kártya, vagy hatás a fentiek felül további félelmet is okoz, mozgassd át a megfelelő számú félelemjelzőt a félelemgyűjtőből a generáltfélelem-mezőre.

Az átcsúsztatott félelmekártyát (4) csak a következő hódítófázisban kell felfedni, és a hatását megoldani (lásd 9. oldal). A félelmekártya hatása, a hatalmkártyákhoz hasonlóan, csak az adott fordulóra érvényes, hacsak nem változtatja meg véglegesen a táblát valamilyen módon. Miután a félelmekártya minden hatását végrehajtották, tegyék át az eldobott félelmekártyák (Fear Discard) mezőre (5).

Ne feledjétek: amint egy új rettegésszint kerül felfedésre, a győzelmi feltételek azonnal megváltoznak.



TÁBLÁK ÉS TARTOMÁNYOK

Minden játékos után egy-egy moduláris szigettáblából fog állni a játéktábla (lásd a játék előkészítését a 6. oldalon). Minden szigettábla 8-8 számozott tartományt (pontosan 2-2 dzsungelt, hegyet, sivatagot és lápot), valamint egy óceán mezőt tartalmaz. A legtöbb tartomány több más tartománnyal is szomszédos, hacsak nem valamilyen speciális tartományról van szó.

Két tartomány akkor számít szomszédosnak, ha van egymással érintkező pontjuk, még ha nem ugyanazon a szigettáblán is található, vagy ha csak sarkosan érintkeznek egymással.

Minden szigettáblán szerepel egy óceán is, jelezve, hogy mely tartományokat hódíthatják meg az óceán felől. Az óceánnal határos tartományok partmenti tartományoknak számítanak. Azok a tartományok, amik nem határosak egyetlen óceánnal sem, szárazföldi tartományoknak számítanak. A szigettábla többi szélén (elviékben) magas sziklaszirtek találhatóak, és nem számítanak óceánnal határosnak. Az óceán mező nem számít tartománynak, és nem számít játékban lévőnek sem.

Az egyes szigettáblák hátoldalán egy-egy tematikus térképet találsz, melyet akkor használhattok, ha már elég jól ismeritek a játékot (a tematikus térképeket lásd a 23. oldalon).

JELENLÉT ÉS SZENT HELYEK

A szellemek jelenlétét azok a tartományok jelképezik, amelyeken a jelenlétjelzőik találhatóak. Azokat a tartományokat, amelyeken jelenlétjelzőid találhatóak, néha a „tartományaid” hivatkozással illetjük. Ha egy jelenlétjelző megsemmisülése miatt a jelenléd eltűnik egy tartományból (például egy rontás-jelző elhelyezése miatt), a jelenlétjelződet le kell venni a játéktábláról, és el kell helyezni valahol a sziget mellett. Ha bármelyik szellem elveszíti a szigeten lévő összes jelenlétjelzőjét (azaz a jelenlétét), az őt irányító játékos azonnal kiesik a játékból. Minden tartományban tetszőleges számú jelenlétjelző lehet.

Az olyan játékhatalomokhoz, amelyek egy szellem jelenlététől függenek (például elmozgat, vagy elpusztít valamit), minden esetben szükséges egy jelenlétjelző, hacsak a leírása mást nem mond.

Egy szellem szent helyének számít minden olyan tartomány, ahol egynél több jelenlétjelzője van. Néhány hatalomkártya hatása csak ezeken a szent helyeken érvényesülhet.



JELENLÉT



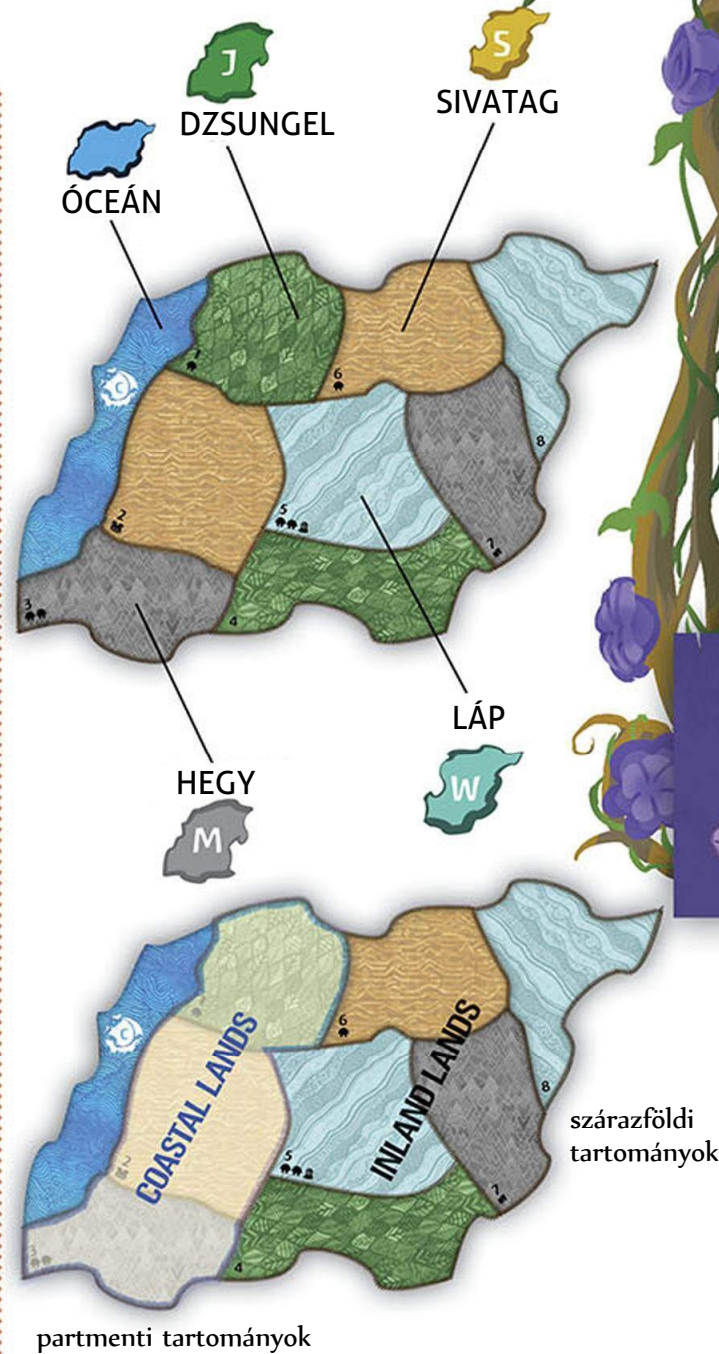
SZENT HELY

ENERGIA ÉS KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

A szellemek a szigeten lévő dolgokat úgy tudják befolyásolni, hogy hatalomkártyákat játszanak ki a kezükből. Minden szellem annyi kártyát játszhat ki egy fordulóban, amennyit csak szeretne, az alábbi két korlátozás betartásával:

- Maximum csak annyi kártyát játszhatsz ki, amennyit a szellemtáblád kártyakijátszás-sávjában (Presence - Card Plays) a legnagyobb lefedetlen szám mutat.
- Minden kijátszott hatalomkártyád energiaköltségét meg kell tudnod fizetni.

Minden forduló elején a szellemtáblád energiagyűjtés-sávjában (Presence - Energy/Turn) a legnagyobb lefedetlen számnak megfelelő mennyiségű energiát kapsz. Az el nem költött energiádat átviheted a következő fordulóra. Az energia szellemekhez kötött, így nem adhatjátok át egymásnak. A hatalomkártyák is szellemekhez kötöttek, és egyediek, így ezeket sem csereberélheted a többi szellemmel. A kijátszott, de fel nem használt hatalomkártyáid nem kerülnek át a következő fordulóba, hanem a forduló végén el kell dobnod őket.



partmenti tartományok

szárazföldi
tartományok



Egy kártya energia-költsége a bal felső sarkában szerepel.



Energiát kaphatsz egy növekedési lehetőséget kiválasztva, vagy a szellemtáblád energiagyűjtési-sávjá alapján.

ÁLTALÁNOS NÖVEKEDÉS SZIMBÓLUMOK:



Tedd át egy jelenlétjelződet a szellem-tábláról egy olyan tartományra, amely maximum 2 mező távolságra van egy már a játéktáblán lévő jelenlétjelződtől.



Kapsz +2 energiát (vegyél el a közös készletből 2 energijelzőt) az adott fordulóban járó normál energigyűjtéseden túl.



Kapsz egy új hatalomkártyát (a részleteket lásd a 16. oldalon).



Gyűjtsd össze a saját dobópaklidban lévő összes eldobott hatalomkártyádat, és vedd őket ismét a kezvedbe.

JELENLÉT ÁTHELYEZÉSE

Ritkán lehet rá szükség, de dönthetsz úgy, hogy amikor egy új jelenlétjelzőt tehetnél a játéktáblára, ahelyett inkább egy már a játéktáblán lévő szellemjelződet helyezed át egy új tartományba a szabályok szerint. Azaz, ha sikerül a szellem-táblán lévő összes jelenlétjelződet kijátszanod, még mindig áthelyezheted őket.

ELEMI KÜSZÖB

A szellemek veleszületett hatalma elemi küszöbvel rendelkezik, vagyis csak akkor lehet őket használni, ha az adott fordulóban kijátszásra került az összes szükséges elem. A kijátszott (a hatalomkártyák szélein szimbólumokkal jelölt) elemeket nem kell ténylegesen „elkölteni”, csupán a meglétüket kell ellenőrizni. A hatalomkártyákon kijátszott elemek nem kerülnek átvitelre a következő fordulóra, azok csak addig érvényesek, amíg az adott forduló tart.

(Az elemi küszöböt bővebben lásd a 17. oldalon.)

SZELLEMEK

A játékban résztvevő minden szellem rendelkezik az alábbiakkal:

- Egy szellem-táblával, rajta a növekedés mezők, az energigyűjtési- és kártyakijátszási sávok, és a veleszületett hatalmak.
- Négy egyedihatalom-kártyával (a hatalomkártyákról részletesebben a 16. oldalon olvashatsz.)

SZELLEMKÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE




1. A szellem neve.
2. A szellem képe.
3. A szellem háttértörténete és históriája.
4. A szellem játék előkészítésre vonatkozó esetleges speciális szabályai (Setup).
5. A szellemhez illő játéktípus (Play Style), a vele való játék stratégiájának rövid leírása, az erősségeinek, gyengeségeinek, komplexitásának (Complexity) ismertetése, valamint hatalmainak (Powers) felsorolása.
6. A rá vonatkozó, alapszabályoktól eltérő speciális szabályok ismertetése (Special Rules).
7. Növekedési lehetőségek és azok fordulónkénti száma (Growt). A szellem ismét összegyűjtheti a hatalmát, új tartományokra terjesztheti ki jelenlétét, illetve újabb hatalmakat sajátíthat el. Minden egyes választási lehetőséggel ki kell választani egy adott (függőleges vonalakkal elválasztott) szakaszt, és az itt felsorolt akciókat tetszőleges sorrendben végrehajtani, hacsak nincs máshogy megadva. (Az általános növekedési szimbólumokat lásd balra, a növekedésfázist pedig lásd még a 6. oldalon is).
8. Jelenlét (Presence) sávok. Minden szellem-táblán két külön sávot találsz. A felső az energigyűjtés, az alsó a kártyakijátszás sávja. Minden sáv aktuális értékét a felfedett legmagasabb számú mező adja meg. Amikor egy jelenlétjelződet áthelyezheted a játéktáblára, kiválaszthatod, hogy melyik sáv bal végéről vedd le ezt a jelenlétjelződet. Ahogy az egyik sávról folyamatosan eltávolítod a jelenlétjelzőidet, egyre nagyobb előnyökhöz jutsz ezáltal. A jelenlétjelzők felső sávról való eltávolításával egyre több energiát kapsz minden forduló elején, az alsó sávról való eltávolítással pedig egyre több hatalomkártyát játszhat ki a forduló során. Minden esetben csak a legmagasabb felfedett szám számít, azaz a felfedett számok nem adódnak össze. Megjegyzés: ha megsemmisül egy jelenlétjelző, azt el kell távolítani a játékból, és nem kerül vissza már többet a szellem-táblára!
 - Néhány szellemnél találsz egy visszavétel (Reclaim One) mezőt. Ha ez a mező felfedésre kerül, akkor a szellem visszaveheti egyetlen eldobott (saját dobópaklijában lévő) hatalomkártyáját a kezébe a szellemfázis alatt (ehhez így nem szükséges használnia a „Reclaim Card” növekedésakcióját).
 - Néhány szellemnél egyes mezőkön különböző elemek szimbólumait láthatod. Az ilyen felfedett mezőkön lévő elemeket a szellem éppúgy megkapja, mintha a hatalomkártyáin játszotta volna ki őket (az elemeket lásd részletesebben a 16. oldalon). A „+Any” feliratú mező minden fordulóban egy tetszőleges elemet biztosít. A szellem kiválaszthatja ezen elem típusát, de a döntését a következő fordulóiig már nem változtathatja meg.
9. Veleszületett hatalmak (Innate Powers). Olyan szabad hatalmak, amelyeket a szellem elemek segítségével használhat (a hatalmakról bővebben a 16. oldalon olvashatsz). Hacsak nincs külön megadva, egy veleszületett hatalom használatához nem kell energiát elkölteni, és nem számít bele az egy forduló során maximálisan kijátszható hatalmak közé sem. Mint minden más hatalom, ez is egy adott tartományt, vagy szellemet céloz meg, hacsak másként nincs jelezve.


HÓDÍTÓK


A hódítók elkezdtek kolonizálni a szigeteket! Bár nem kifejezetten a ti elpusztításotok miatt érkeztek, a gyarmatosító tevékenységük, és az általuk végrehajtott „természet megzabolázása” lassan felborítja a természet egyensúlyát. A játék célja, hogy az aktuális rettegésszint által meghatározott összes adott típusú hódítót meg tudjátok semmisíteni. Ahogy egyre több hódítót sikerül megfélemlítenetek, a győzelem feltételei is egyre könnyebbé válnak!

A tartományokban lévő hódítók nem okoznak automatikus sérülést az ott lévő szellemeknek, vagy a dahannak. A hódítók csak akkor okoznak sérülést az adott típusú tartományokban, ha épp egy olyan típusú hódítókártya kerül a pusztítás (Ravage) mezőre (lásd a 9. oldalon). Minden hódítófigura adott számú életponttal rendelkezik. Egy hódító akkor semmisül meg, ha egy fordulóban összesen legalább annyi sérülést szenved el, ahány életponttal rendelkezik. Egyes hatások képesek bizonyos hódítókat eltávolítani (megsemmisíteni) anélkül, hogy sérülést okoznának nekik.

Háromféle hódítófigura van: felfedező, falu és város. Bármilyen hódítófigurát tartalmazó tartomány meghódított tartománynak számít. A hódítók száma elviekben korlátlan: abban a valószínűtlen esetben, ha elfogyna a rendelkezésre álló figurakészlet, használjatok energijelzőket a darabszámok jelölésére (egy falu alatt lévő 3-as energijelző azt jelenti, hogy „3 falu”).

 A felfedezők olyan hódítókat jelképeznek, akik felfedezik a szűz területeket, akik bátran behatolnak a feltérképezetlen vadonba, akik a legelső telepések. Minden felfedezőnek 1 életpontja van és 1 sérülést tud okozni.

 A faluk apró tanyákat, kis határmenti településeket jelképeznek. Minden falunak 2 életpontja van és 2 sérülést tud okozni. A falvak lehetnek a felfedezők kirajzásának kiindulópontjai.

 A városok a legnagyobbak és egyben legveszélyesebbek a hódítók közül. Minden városnak 3 életpontja van és 3 sérülést tud okozni. A városok is lehetnek a felfedezők kirajzásának kiindulópontjai.

A falvak és városok elpusztítása csökkenti a hódítók morálját. Egy falu pusztulása egy félelmet generál, egy városé pedig kettőt. (Bővebben lásd a félelemlről és rettegésről szóló fejezetet a 12. oldalon.)

RONTÁS

A hódítók lassan, de feltartóztathatatlanul elárasztják a szigetet. Egy bizonyos mértékű rontás normális a természetben - például egy erdőtűz okozta károk miatt -, de a túl sok rontás tönkretelheti a szigetet. Amikor egy rontásjelzőt kell elhelyezni a szigeten, azt a rontáskártyáról kell levenni (amelyik a játék kezdetén az egészséges sziget oldalával felfelé kezd), illetve a rontásmezőről (ha nem használtok rontáskártyát). Ha egy rontásjelzőt eltávolítottok a szigetről, az visszakerül a rontáskártyára (rontásmezőre). Ha a rontáskártyáról elfogynak a rontásjelzők, akkor kövessétek a kártya utasításait (elsőként meg kell fordítani a kártyát, de ha már a megrontott sziget oldala volt felül, akkor általában elveszítitek a játékot). A megrontott sziget oldalával felfelé néző rontáskártyát nem lehet már többé visszafordítani: a szigetetek nem tud már soha többet teljesen megtisztulni a hódítók okozta rontástól.

Miután egy rontásjelző kerül egy tartományra (beleértve azt is, ha egy terjedés miatt került oda), két rossz dolog is történik:

- Jelenlét megsemmisítése:** egy rontásjelző az adott tartományban minden jelenlévő szellemnek megsemmisíti egy-egy jelenlétjelzőjét. A megsemmisült jelenlétjelzők a sziget mellé kerülnek egy közös kupacba, és nem kerülnek vissza a szellemtáblákra.
- Terjedés:** ha az adott tartományban már van egy rontásjelző, akkor bármelyik (általatos közösen kiválasztott) szomszédos tartományban kell letenni az új rontásjelzőt. (Ha minden szomszédos tartományban van már rontásjelző, akkor a velük szomszédos egyik tartományra kerül, stb.)

A pusztítás hódítóakciót lásd részletes példán a 11. oldalon.

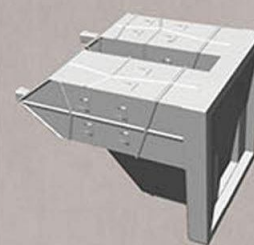
A SÉRÜLÉSEK NYOMON KÖVETÉSE

A falu- és városfigurákat úgy terveztük meg, hogy segítsenek a sérülés nyomon követésében.



VÁROS: 3 életpont.

Egy városnak 3 sérülést kell okozni, hogy az megsemmisüljön. Erre emlékeztet titeket az, hogy a figurán 3 épület látható.



Ez a város 1 sérülést szenvedett el, és már csak 2 életpontja van. Ezért a 2 épületes oldala néz felfelé.

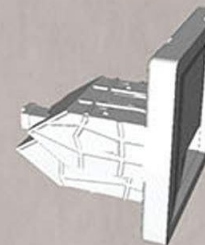


Ez a város 2 sérülést szenvedett el, és már csak 1 életpontja van. Ezért az 1 épületes oldala néz felfelé.



FALU: 2 életpont.

Egy falunak 2 sérülést kell okozni, hogy az megsemmisüljön. Erre emlékeztet titeket az, hogy a figurán 2 épület látható.



Ez a falu 1 sérülést szenvedett el, és már csak 1 életpontja maradt. Az oldalára fektetve épp ezért csak 1 épület látható.

Ha egy figura annyi, vagy több sérülést szenved el, mint ahány életponttal éppen rendelkezik, megsemmisül. A megsemmisült figurát vissza kell tenni a közös készletbe. Egy megsemmisített falu 1, egy megsemmisített város 2 félelmet generál. Minden fordulóvége-fázisban az összes sérülés törlődik, és a figurákat talpra kell állítani.

A DAHAN

A SÉRÜLÉSEK NYOMON KÖVETÉSE



DAHAN: 2 életpont.

Egy dahannak 2 sérülést kell okozni, hogy az megsemmisüljön.



Ez a dahan 1 sérülést szenvedett el, és már csak 1 életpontja maradt. A sérült dahant az oldalára való fektetéssel tudod jelölni.

A dahan a Szellemsziget őslakosait jelenti. Tökéletes összhangban élnek a természettel és a szellemekkel. Nem túlságosan izgatja őket a hódítók inváziója, és csak megfontoltan kezdeményeznek erőszakot.

Minden szigettáblára a játék kezdetén 6-6 dahan kerül. A népszerűségük a játék során növekedhet néhány hatalomnak hála, amelyek áldást adnak nekik, termékenységet biztosítanak, és jó termést. A dahanfigurák száma elviekben korlátlan, ha már nincs több dahan a közös készletben, helyettesítsd őket mással.

A dahan csak akkor támadja meg a hódítókat, amikor egy szellem hatalma erre kéri őket, vagy mikor a meggondolatlan hódítók pusztítani kezdik őket: a hódítók pusztító akciója végeztével minden túlélő dahan 2 sérülést okoz az adott tartományban.

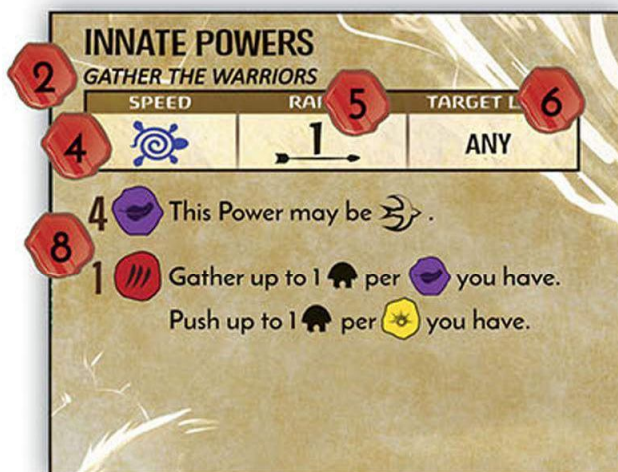
Minden dahan 2 életerővel rendelkezik, vagyis a hódítók által okozott 2 sérülés semmisíti meg őket. A szellemeknek okozott károk miatt nem sérül a dahan, bár néhány szellemhatalom szörnyű mellékhatásokkal járhat rájuk nézve.

HATALMAK

A szellemek a játékot a különböző hatalmukat felhasználva tudják befolyásolni, amelyek vagy a különböző hatalomkártyáikon, vagy a szellemtáblájukra nyomtatva található (veleszületett hatalmak). A veleszületett hatalmak hasonlóképpen működnek a hatalomkártyákhoz, azzal a kivétellel, hogy akár minden fordulóban elérhetők (ráadásul nem kell kártyát kijátszani a használatukhoz), viszont energia helyett különböző elemek jelenlétére van szükség a használatukhoz.

A KÜLÖNBÖZŐ HATALMAK FELÉPÍTÉSE

- Energiaköltség.
- Név.
- Kinyerhető elemek (csak a hatalomkártyáknál). Nyolc elem létezik a játékban (fentről lefelé): nap, hold, tűz, levegő, víz, föld, növény és állat. Amikor kijátszol egy hatalomkártyát, minden elemet, amelynek a szimbóluma szerepel a kártyán, begyűjthetsz. Egyes hatalmak speciális hatásokat kapnak, ha be tudsz gyűjteni bizonyos elemeket (lásd még a 8. pontot a következő oldalon). A begyűjtött elemeidet nem tudod átvinni a következő fordulóra, azok elvesznek a forduló végén. Az elemeket akkor gyűjtöd be, amikor kijátszod a hatalomkártyáidat, függetlenül attól, hogy a kijátszott kártya gyors hatalom, vagy lassú hatalom-e.
- Sebesség. A gyors hatalmak (🌀) hatásait még a hódítófázis előtt, míg a lassú hatalmak (🌀) hatásait az után kell megoldani. A hatalomkártyákon is szerepel a sebességük: az energiaköltséget körülölelő gyűrű színe piros (gyors), vagy kék (lassú).
- Hatótávolság. Megmutatja, hogy ezzel az adott hatalmaddal egy tetszőleges játéktáblán lévő jelenlétjelződtől mérve, maximum hány lépés távolságban lévő tartományra tudsz hatni. A megadott szám minden esetben a maximális hatótávolságot jelenti, ennél rövidebb távolságokban is tudod használni. Ha egy hatalom hatótávolsága nulla, akkor az azt jelenti, hogy csak azokba a tartományaidba tudsz vele hatni, ahol van legalább egy jelenlétjelző. Néhány hatalomnak további korlátjai is lehetnek arra nézve, hogy milyen tartományokban tudod használni őket (például: csak az egyik szent helyedtől mérheted a hatótávolságot, vagy csak egy adott típusú tartományban használhatod). Ezek az ikonok a hatótávolság szimbólumától balra helyezkednek el.
- Céltartomány. Milyen típusú tartományt célozhatsz meg az adott hatalommal. A legtöbb hatalmat bármelyik tartományban használhatod („any”), de lehet olyan korlátozása, hogy csak szárazföldön, csak partmenti, vagy csak a saját tartományodban használhatod. Minden hatalom egyetlen tartományra hat, hacsak ezt a leírása máshogy nem említi. Néhány hatalom célpontja egy szellem, a tartományok helyett (lásd a célpontok ismertetését a játékossegédlet-kártyákon).
- Hatások (csak a hatalomkártyák esetén). Azaz pontosan mit csinál az adott hatalom. Minden hatás csak a céltartományban hat, hacsak ezt a leírása máshogy nem említi. Vagyis a „semmisíts meg minden 🏠” hatás csak az adott céltartományban lévő összes falut pusztítja el, és nem a játékban lévő összes falut. Hajtsátok végre a hatásokat a megadott sorrendben, és hagyjátok ki a végre nem hajtható hatásokat. A „hódítók nem építkezhetnek a céltartományban” hatás csak az adott forduló végéig érvényes.



8. Elemi küszöbök. Olyan választható hatások, amiket egy szellem csak akkor tud használni, ha a megfelelő számú és típusú elem az adott fordulóban a rendelkezésére áll (lásd az előző oldal 5. pontját). A szükséges elemek nem kerülnek „felhasználásra”, vagy „elköltésre”, azoknak csak a meglétét kell ellenőrizni. Például: ha egy szellem az adott fordulóban ki tud nyerni 2 víz elemet (akár az általa kijátszott hatalomkártyákról, akár a szellemtáblájáról), akkor használhatja azt a hatását, aminek elemi küszöbe 2 víz. Az összes olyan hatás használható, amiknek elemi küszöbe nem több, mint az adott fordulóban rendelkezésre álló elemek. Ha egy fordulóban kijátszott elemek több hatás elemi küszöbének is eleget tesznek, akkor ezen hatások mindegyikét végre lehet hajtani, fentről lefelé haladva. Kivétel: ha egy hatás leírásában szerepel a „helyette” (instead) szó, akkor ez a hatás egy kevesebb elemi küszöbvel rendelkező hatást helyettesít, tehát ez esetben mindkettő nem hajtható végre, csak a legerősebb hatással bíró.

ÁLTALÁNOS SZABÁLY: HAJTS VÉGRE ANNYI HATÁST, AMENNYIT CSAK TUDSZ

Amikor végrehajtod a különböző hatalmaidat, hajts végre közülük annyit, amennyit csak tudsz. Ha egy hatalom egyik utasítása nem érvényes az adott céltartományban, vagy valami miatt nem hajtható végre, egyszerűen hagyd ki ezt az utasítást, és ugorj a következőre. Az egyetlen valódi korlátozás a céltartomány mezőben fordulhat elő, ha a hatás csak valamilyen speciális tartományban érvényesülhet.

ÁLTALÁNOS SZABÁLY: ÁTUGORHATOD EGY KIJÁTSZOTT HATALOM HATÁSÁT

Ha nem tudsz, vagy nem akarsz használni egy általad kijátszott hatalmat, akkor akár teljesen ki is hagyhatod a hatásait, mintha ott csak egy üres szövegdoboz lenne. Ha ez egy hatalomkártya volt, nem kapod vissza az elköltött energiát, de még mindig használhatod a kártya által biztosított elemeket. Hasonlóképpen, amikor áttekinted, hogy mely hatások végrehajtására elegendőek az adott fordulóban kijátszott elemeid, dönthetsz úgy, hogy csak kevesebb elemet veszel figyelembe, mert néhány magasabb elemi küszöbvel rendelkező hatást nem kívánsz használni.

ÁLTALÁNOS SZABÁLY: EGY TARTOMÁNY, EGY FORDULÓ, EGY HASZNÁLAT!

Hacsak egy hatalom leírása másképp nem szól, akkor:

- **Csak egyetlen céltartomány lehet.** A „megsemmisít maximum 3 felfedezőt” hatás lehetővé teszi, hogy 0-3 felfedezőt megsemmisíts a céltartományban (nem pedig több különböző tartományban). Ha egy hatalomnak több hatása van, azok mindegyike ugyanarra a céltartományra vonatkozik.
- **A hatások csak az aktuális forduló végéig tartanak.** A „dahanok +3 életpontot kapnak” hatás csak az adott forduló végéig érvényes, és nem a játék legvégéig. A játékban ettől még bekövetkezhetnek állandó jellegű változások is (például: félelemjelzők mozgatása, figurák eltávolítása, stb.).
- **Minden hatás csak egyszer használható az adott fordulóban.** Nem dönthetsz úgy, hogy kétszer fizeted ki egy hatalomkártya energiaköltségét, hogy kétszer használhasd azt. Egy veleszületett hatalmat is csak egyszer használhatsz a fordulóban, még akkor is, ha kétszer annyi elem állna a rendelkezésre, mint az elemi küszöbe. Ha egy gyors hatalmat játszol ki, az csak a gyorshatalomfázisban használható, később nem.

IDŐSZAKOS HATÁSOK

Néhány hatalom csak időszakosan fejt ki a hatását (például: „a hóditók kihagyják az összes akciójukat ebben a tartományban”). A hatásjelzők pont az ilyen hatások emlékeztetésére szolgálnak, melyekkel a hatást kijátszó játékos megjelölheti a céltartományt, amire a hatás a forduló végéig vonatkozik. Ne feledjétek ezeket a hatásjelzőket eltávolítani a játéktábláról a forduló végén!



HATÁSJELZŐK

ELEMEEK

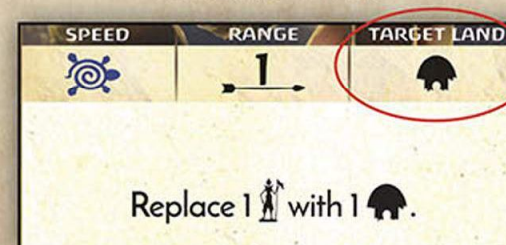
- Nap: nappal, fény, hő, uralkodás, parancs, állandóság.
- Hold: éjszaka, ciklus, sötétség, álom, átalakulás.
- Tűz: hő, harag, pusztítás, vágó, erőszakos változás.
- Levegő: szél, ég, hang, távolság, sebesség, trükk, gondolat.
- Víz: folyó, folyékony, termékenység, empátia, gyógyulás, betegség.
- Föld: tartomány, erő, állandóság, megrekedés, rugalmasság.
- Növény: zöld szín, növekedés, körülfontás, regeneráció.
- Állat: vadállat, humanoid, vér, test, élet, halál.

ANNYIT, AMENNYIT CSAK TUDSZ

Nem kell tudnod használni egy hatalomkártyád hatásának minden utasítását ahhoz, hogy ki tudd azt játszani. Például, ha egy hatalomkártyán ez olvasható „megsemmisít 1 dahant”...



nem kell ezzel a hatalommal egy olyan tartományt megcéloznod, ahol van legalább 1 dahan. Ha ez tényleges követelmény lenne, a célsáv valahogy így nézne ki:



MELYIK KÁRTYÁMAT FELEJTHETEM EL?

Bármelyik hatalomkártyádat! Akár a kezekben lévő, akár a most kijátszottak közül, akár a dobott lapjaid között lévő. Még az épp most választott nagyobb-hatalom-kártyád is lehet az. Ha „elfelejtesz” egy játékban lévő hatalomkártyát, akkor elveszíted az általa biztosított elemeket, és ha eddig még nem használtad fel őket, már nem is tudod. Ha már felhasználtad, a hatásuk a megszokott módon az adott forduló végéig tart.

SÉRÜLÉS OKOZÁSA A HÓDÍTÓKNAK

Nem csak a hódítók sérülhetnek a szigeten: sérülhetnek a tartományok és a dahan is egy pusztítás hódítóakció során. A szellemek túlnyomó többségben a hódítóknak fognak sérülést okozni. Bármikor, amikor egy hatalom, egy félelemkártya, vagy más játékszabály sérülést említ, azon a hódítóknak okozott sérülés értendő. Hacsak a leírása másként nem rendelkezik, a legtöbb szellemhatalom nem árt a tartományoknak, vagy a dahannak.

SÉRÜLÉSJELZŐK?

A **Spirit Island** játékban nincsenek jelzők a sérülések nyomon követésére. Ehelyett a figurákat alakítottuk ki úgy, hogy a megfelelő oldalára fektetve, mutassák az adott figura sérülését (lásd a 15-16. oldalakat).

MEGSEMMISÜLÉS UTÁNI FÉLELEM

Valahányszor megsemmisül egy falu, vagy város (akár sérülés miatt, akár más módon), félelmet kelt a hódítóknak. Minden megsemmisült falu egy félelmet generál, minden megsemmisült város kettőt. Ha eltávolításra, vagy kicserélésre kerül egy falu, vagy város, az nem generál félelmet.

HATALOMKÁRTYÁK MEGSZERZÉSE

Általában új hatalomkártyához csak egy megfelelő növekedés lehetőség által lehet jutni, de egyes hatalmak hatásai is adhatnak. Az új hatalomkártya minden esetben a játékos kezébe kerül.

Ha egy hatás azt mondja, „kapsz egy hatalomkártyát”, akkor:

- Válaszd ki, hogy kisebb-, vagy nagyobb hatalmat szeretnél-e kapni, majd húzd fel a megfelelő pakli 4 legfelső lapját.
- Vedd a kezembe a felhúzott kártyák egyikét, a többit pedig dobd el a megfelelő dobópakliba.
- Egy új nagyobb hatalom megszerzése után azonnal el kell „felejtened” (azaz véglegesen el kell dobnod) az egyik hatalomkártyádat. Tedd az elfelejtett kártyát a saját dobópaklidba. Tedd viszont a dobópaklid helyett a szellemtáblád alá, ha ez az egyik egyedihatalom-kártyád volt.

Ha fejlődéskártyát használsz, akkor egyszerűen húzd fel az előre összeállított saját hatalompaklid következő lapját, ahelyett, hogy 4 kártyát húznál, és azok közül választanál egyet (lásd a kezdőjátékosoknak szóló fejezetet a 4. oldalon).

HATALOM- ÉS FÉLELEMHATÁSOK

SÉRÜLÉS, MEGSEMMISÍTÉS ÉS ELTÁVOLÍTÁS

Bizonyos hatások eltávolítják a hódítókat, akik fejvesztve menekülnek rettegésükben a szigetről. Ez esetben az eltávolított figurák a közös készletbe kerülnek vissza. Néha ki kell cserélni egy hódítót. Elsőként el kell távolítani a hódítófigurát, majd valami mást kell a helyére tenni. A lecserélt hódító megtartja a begyűjtött sérüléseit. Több hatalom együttesen is megsemmisíthet egy hódítót. Minden megsemmisült falu egy félelmet generál, minden megsemmisült város kettőt. Ha eltávolításra, vagy kicserélésre kerül egy falu, vagy város, az nem generál félelmet.

Amikor egy hatalom, vagy más hatás a „sérülés” (Damage) szót említi, azon minden esetben a hódítók sérülését kell érteni, hacsak külön más nincs jelezve. A sérülések tetszőlegesen oszthatók el a megadott hódítók között a céltartományban. Ha egy hódító ugyanannyi, vagy több sérülést szenved el, mint ahány életpontja van (lásd a 15. oldalon), megsemmisül. Egy hódító megsemmisítéséhez szükséges sérüléseket több különálló hatalom is okozhatja. A forduló végén azonban minden sérülés „begyógyul”.

VÉDELEM

Egyes hatalmak képesek megvédeni a céltartományt, ami csökkenti a hódítók által az adott tartománynak, vagy az ott lévő dahan figuráknak okozott sérüléseket. A „2-es védelem” (Defend 2) azt jelenti, hogy a hódítók által mind a tartománynak, mind a dahannak okozott sérüléseket kettővel csökkenteni kell. Ha több védelmi hatás is hat egy tartományra, ezek összeadódnak egymással. Vannak olyan opcionálisan használható jelzők a játékban, amikkel jelezni tudjátok, ha egy adott tartomány védelem alatt áll. Ne feledjétek ezeket a jelzőket eltávolítani a játéktábláról a forduló végén!



A HATÁSJELZŐK VÉDELEM OLDALA

RONTÁS ELTÁVOLÍTÁSA

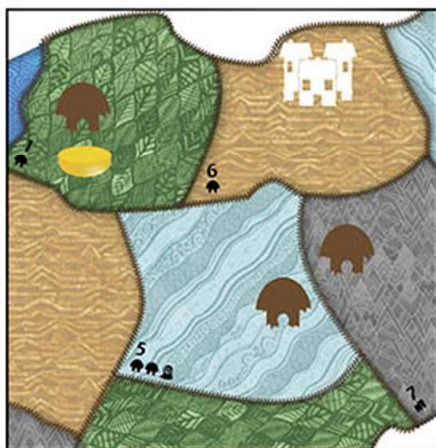
Ha egy rontásjelzőt eltávolítottok a játéktábláról, azt tegyétek vissza a rontáskártyára, vagy (ha nem használtok rontáskártyát) a rontásmezőre. A rontáskártya többet már nem fordul vissza a megrontott sziget oldaláról az egészséges sziget oldalára, függetlenül attól, hány rontásjelző került vissza rá.

BEGYŰJTÉS ÉS ELLÖKÉS

Egyes hatalmak segítségével bizonyos dolgok gyűjthetők össze a céltartományban. Például: a „gyűjts össze egy falut” (Gather 1 🏠), vagy „gyűjts össze 3 dahant” (Gather 3 🐘) hatások azt jelentik, hogy a begyűjtött dolgokat mozgasd át a szomszédos tartományokból a céltartományba. Az ilyen hatalmak esetében a hatótávolság csak a céltartomány esetében fontos, a szomszédos tartományok, ahonnan a begyűjtött dolgok átkerülnek, már lehet hatótávolságon kívül is. A céltartománynak érvényes tartománynak kell lennie, azaz nem gyűjtheted be őket egy óceán mezőre.

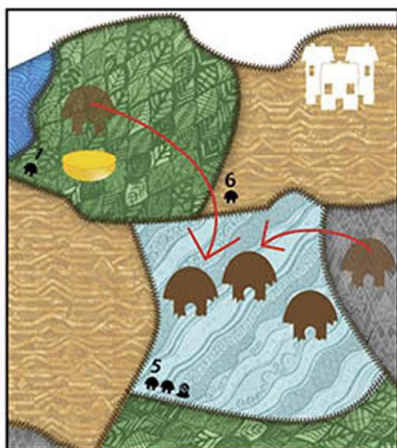
Más hatalmak segítségével ellökhetsz bizonyos dolgokat a céltartományból. Például a „lökj el egy felfedezőt” (Push 1 🧑), vagy a „lökj el 3 dahant” (Push 3 🐘) hatása a begyűjtés ellentettje, azaz a céltartományból a szomszédos tartományokba mozgathatsz át dolgokat. Itt is a hatótávolság csak a céltartomány esetében fontos, a szomszédos tartományok, ahová a dolgokat átlököd, már lehetnek hatótávolságon kívül is. Ha több dolgot is ellöksz egyszerre, azokat átlökheted ugyanabba a szomszédos tartományba, vagy több különböző szomszédos tartományba is, a választásod szerint. Csak érvényes tartományba lökhetsz át dolgokat, nem lökhetsz le őket a játéktábláról, illetve nem lökhetsz be őket az óceánba.

PÉLDÁK:



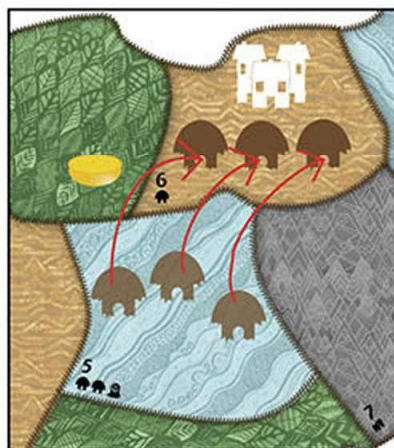
A hóditók a következő fordulóban a sivatag típusú tartományokban fognak pusztítani, így a játékosok azt szeretnék, ha a dahan elpusztítaná a #6 tartományban lévő városukat.

BEGYŰJTÉS



A „Call to Migrate” hatalmkártya segítségével a sárga szellem összegyűjti a #5 céltartományba a 2 szomszédos dahant.

ELLÖKÉS



Ezután a hatalmkártya második hatását kihasználva, átlöki a 3 dahant a #6 tartományba. A következő fordulóban a város pusztítani fog, ennek következtében elpusztul az egyik dahan, és egy másik is megsebesül, valamint egy rontás is kerül a tartományba, de a 2 túlélő dahan megsemmisíti a várost.

ISMÉTLÉS

Egy hatalom megismétlésének hatása azt jelenti, hogy ismét aktiválható az adott hatás. Ez nem ad újabb elemeket (amit a hatalmkártya kijátszásakor begyűjtöttél), és nem ismételhető meg még egyszer egy ismétlés hatás. A megismételt hatás ugyanúgy gyors, vagy lassú marad, akár csak az eredeti hatás. Íme néhány további szabályfinomítás:

- Ha egy hatalom megváltozik, az ismétlésénél is már ezen megváltozott hatások fognak érvényesülni (például: ha egy hatalom további hatótávolságot kap, ezt az ismételt hatás is megkapja).
- Az ismételt hatás esetében ugyanúgy meg kell hozni a szükséges döntéseket (pl.: céltartomány kijelölése).
- Ha az ismétlés leírása megadja, hogy az ismételt hatás hol alkalmazható, akkor ez a korlátozás lesz érvényes az eredeti tartomány- és célkorlátozások helyett. Ellenkező esetben bármilyen új céltartomány választható az ismételt hatásnak a szabályok szerint, beleértve akár az eredeti céltartományt is.
- Egy hatalmkártya hatásának megismétlése nem számít új hatalmkártya kijátszásának.

HATALOMKÁRTYA PÉLDA A BEGYŰJTÉSRE ÉS ELLÖKÉSRE



HOPPÁ!

Hirtelen rájössz, hogy az elmúlt 4 fordulóban hatalomkártyát használtál egy olyan céltartományban, amelyet valójában nem is vehettél volna célba. Mit tegyél ilyenkor?

A válasz: ezen igazán nem kell izgulnod!

Különösen az első, vagy második játékokot alkalmával, jó eséllyel elő fognak fordulni kisebb-nagyobb hibák. Nem kell, hogy ez megtörje a játékmenetet: az ettől jó eséllyel csak picit lesz könnyebb, vagy épp nehezebb.

Mindaddig, amíg mindnyájan jól szórakoztok, jól megy minden, nincs szükség arra, hogy megpróbáljátok „visszacsinálni”, vagy javítani a felmerült hibákat. Csak tartsátok ettől kezdve észben a helyes szabályt, és folytassátok a játékot!

A JÁTÉKMENET EGYSZERŰSÍTÉSE

- A hatalomkártyák kijátszásakor tegyétek a kártyákra az energiaköltségnek megfelelő energiajelzőket, így biztos nem felejtitek el kifizetni őket.
- A hatalomkártyák hatásának megoldásakor told egy kicsit feljebb magad előtt azokat, amikkel már végeztél. Ne dobd el őket a forduló végéig, hogy a begyűjthető elemeket nyomon tudd követni.
- Ha egy bizonyos hódítóakciót érint egy kijátszott hatalom (például: „2-es védelem minden tartományban”), akkor a kártyáját tedd az adott akciómezőre, hogy semmiképp ne felejtsetek el használni majd.
- Minden sziget tábla pontosan 2-2 tartományt tartalmaz minden típusból. Ez megkönnyíti az összes adott típusú tartomány nyomon követését és beazonosítását.
- A hódítóakciók végrehajtását érdemes minden esetben egyetlen játékosnak kezelnie, így még véletlenül sem kerül dupla annyi felfedező egy tartományba. Érdemes minden egyes akciót kiosztani a játékosok között: az egyik kezeli a felfedezést, a másik az építkezést, a harmadik pedig a pusztítást. Ez abban is segít, hogy egy új játékos megértse a játék működését.
- A játék előkészítése során, miután az összes szükséges rontásjelző a rontáskártyára került, tegyétek vissza a többit a dobozba, így elkerülhető, hogy véletlenül ne a kártyáról vegyétek le a rontásjelzőket, és azok ne oda kerüljenek vissza. Könnyen elhelyezhetitek az újabb adag rontásjelzőt a dobozból kivéve, amikor a kártya átfordul a megrontott sziget oldalára.
- Amikor összehangoljátok a szellemeitek ténykedését, próbáld követni minden játékos akcióját, hogy ki mit tesz a közös túlélés érdekében. Sokkal eredményesebb lesz a játék, ha közösen nagyobb célokra összpontosítotok, mintha egyenként elmerülnétek a részletekben.
- Egyes játékosok sokáig képesek analizálni az adott játékállást, és hosszasan gondolkodnak a legoptimálisabb akciójukon, míg mások inkább a gyors, laza játékot kedvelik. A játék ugyan mindkét szélsőséges irányzatnak remek szórakozást nyújthat, de ha az ilyen eltérő mentalitású játékosok találkoznak, az frusztrációt okozhat. Próbáld meggyőzni játékostársaidat, hogy mindnyájan ugyanazon az oldalon álltok, és legyenek tekintettel az idő múlására is (lásd „A háború sürgőssége” szövegdozsozt a 8. oldalon).



ALAPVETŐ STRATÉGIÁK

Az alábbiakat nem kötelező elolvasnod, vagy betartanod, de talán érdemes újból átfutnod rajta, ha hosszabb idő elteltével ismét előveszed ezt a társasjátékot.

HARC A HÓDÍTÓKKAL

- Pusztítsd el, vagy lökd el a felfedezőket, mielőtt építkezni kezdenének, hogy megakadályozd a terjeszkedésüket.
- Semmisítsd meg a hódítókat, mielőtt ők kezdenének pusztításba, hogy megóvd a szigetet a rontástól, illetve a dahant a sérülésektől.
- Ha a hódítók felfedeznek egy bizonyos típusú tartományokat, akkor tartsd észben, hogy a következő fordulóban az ilyen típusú tartományokban fognak építkezni, a rákövetkező fordulóban megpusztítani. Ez a kiszámíthatóság hasznos a lassú hatalmak kijátszásakor.

HOVÁ TEGYEM A JELENLÉTEM / SZENT HELYEM?

- Tedd viszonylag közel a már táblán lévő hódítókhoz, hogy minden lehetséges hatalmat felhasználhasd ellenük.
- Kerüld el az olyan tartományokat, ahol a hódítók pusztításba kezdenek a közeljövőben, és megrontják azt. Ez ugyanis megsemmisíti a jelenlétedet (jelenlétjelződet).
- Terjeszd el minél jobban a jelenlétedet a szigeten, hogy együtt tudj működni a többi szellemmel. Három „1 sérülés okozása” apró képesség, de közösen képes elpusztítani egy várost is!
- Sok sérülést és félelmet okozó hatalom szent hely meglétét követeli meg, ezért tedd a behatólok tartományai közé ezeket.

MERRE MOZGASSAM A DAHANT?

- Olyan tartományokba, ahol csak néhány hódító van. Sok félelemhatás megrémiszi a hódítókat azokban a tartományokban, ahol van dahan, illetve egy hódító pusztításakció után a túlélő dahanok visszatámadnak.
- Távolság az olyan tartományoktól, ahol sok hódító van. Ha a dahan teljesen megsemmisülne egy tartományban a hódítók pusztítása során, inkább mozgassd el őket egy szomszédos tartományba.

EGYÉB JÓ TANÁCSOK


- A rontásjelzők gyorsan elterjedhetnek a szigeten, ezért próbáld meg megtisztítani a tartományokat a rontástól, mielőtt egy második is kerülne rájuk.
- Ha nehézséget okoz jó célpont választása a hatalmaidnak, követheted az alábbiak egyikét:
 1. Nyerni akarsz! Ha épp kevés hódító van a szigeten, törekedj a győzelmi célok teljesítésére.
 2. Ha a jelenlétjelzőid, szent helyeid nincsenek már túl közel azokhoz a tartományokhoz, ahol igazából szükség lenne a hatalmadra, akkor érdemes azokat elmozgatnod. Fokozd a jelenlétedet, és létesíts szent helyeket ott, ahol a hódítók a közeljövőben fokozni fogják a nyomásukat.
- Ha úgy érzed, kevés energiához jutsz a fordulók kezdetén, próbáld meg az energiagyűjtés jelenlétsávodról jelenlétjelzőket eltávolítani, kisebb energiaköltségű hatalomkártyákat kijátszani, vagy használj plusz energiát adó növekedés lehetőséget.
- A nagyobb hatalmak kijátszása sok energiát igényel, a megszerzésük pedig megköveteli, hogy eldobd egy már meglévő hatalomkártyádat. Lehet jobban jársz, ha ugyanazt a hatást két kisebb hatalom kijátszásával éred el.

SZÓLÓMÓD

A szőlómód ugyanazon szabályok alapján játszható, mint a normál játék, de a sziget csupán egyetlen szigettáblából áll. Az egyetlen eltérés, hogy azokkal a hatalmaiddal is önmagadat tudod megcélózni, amelyeknek kifejezetten egy másik szellem a célpontjuk, de nem kapsz extra jutalmat az olyan hatalmad után, ami egy másik szellemen használva amúgy adna (mint például a „Constancy”, vagy az „Elemental Boon”). Ráadásul a szerencsefaktor magas lehet, hiszen nincsenek más szellemek, akik kompenzálnák a te szellemed gyengeségeit és korlátjait.

ELLENSÉGEK

Az ellenségek különböző speciális hódító hatalmakat jelentenek a **Spirit Island** játék világából. Egy ellenség játékba hozatala opcionális, de ezzel megnövelhetitek a játék stratégiai mélységét. Figyeljete oda, hogy már a játék előkészítése előtt válasszátok ki ellenségeket, mivel néhány megváltoztathatja már magának az előkészítésnek a lépéseit is.

Az ellenségkártya tartalmaz egy speciális eskalálódás-hatást is, amit akkor kell végrehajtanotok, amikor a felcsapott II-es jelű hódító kártyán egy  szimbólum látható (lásd a 10. oldalon). Egyes ellenségek további olyan feltételeket is behozhatnak, aminek bekövetkeztekor elveszítitek a játékot. A kártya legfelső sorában lévő két szabály (Additional Loss Condition, Stage II Escalation) az ellenség alapszintjére vonatkozik, amely csak kis mértékben nehezíti a játékot. Ez alatt viszont minden egyes sor, a hozzájuk tartozó extra szabályokkal együtt, további nehézségi szinteket jelentenek. Minden felsorolt módosító hatás kumulatív: azaz, ha egy ellenséget 3. nehézségi szinten szeretnétek használni, akkor mind az alapképességei, mind az 1-3. szinthez tartozó módosító hatásai érvényben lesznek. Egyes ellenségek módosíthatnak bizonyos hódítóakciókat is. Hogy ezt ne feledjétek el, tegyétek a megfelelő emlékeztetőlapkát az adott akciómező alá. Az összes ellenség egymáshoz viszonyított nehézségi szintjét a 28. oldalon lévő táblázat tartalmazza.

FÉLELEMKÁRTYÁK

Ahogy egy ellenséget egyre magasabb szinten akartok használni, a megfelelő rettegésszint elérése is egyre nehezebbé válik. Minden szinten feltüntetjük, hogy hány félelempkártyát kell használnotok, és a rettegésszint-osztókártyák által elválasztva, hány kártya kerül az alsó, középső és felső paklirészbe.

A BRANDENBURG-POROSZ KIRÁLYSÁG

- Tökéletes első ellenség lehet, mivel csak néhány új módosítást vezet be a játékban, és azok nagy része is a játék előkészítését érintik csak.
- Sebesség lesz e játék neve: a hódítók mindent jóval gyorsabb tempóban tesznek meg. A II-es típusú hódító kártyák jóval korábban kerülnek elő, minthogy a szellemek fel tudnának rá készülni.
- Ez az ellenség különösen nehéz az olyan szellemek számára, akik igazi hatalmukat csak hosszú idő alatt tudják felépíteni és kibontakoztatni.

AZ ANGOL KIRÁLYSÁG

- Épület, épület, és még több épület: Anglia annyi bevándorlót küld, hogy a kolóniák a felfedezetlen tartományokban is megépülhetnek. Lassan kezd, de folyamatosan terjeszti ki a határait. Keményen arra próbál törekedni, hogy megépíthesse a fővárosát a II-es szakaszban.
- Anglia tökéletes ellenség lehet az olyan szellemek számára, akik jók a települések elpusztításában.
- Ellenben különösen nehéz lehet az olyan szellemeknek, akik leginkább a felfedező mozgatásában és elpusztításában jeleskednek, mert Angliánál ez nem igazán akadályozza meg az építkezést.

A SVÉD KIRÁLYSÁG

- A svédek pusztításai veszélyesebbek, mint a többi, fejlett katonai taktikával, nagy népességgel, mezőgazdasággal és bányákkal megáldott királyságé. A korona politikája - ahol csak lehet - előnyben részesíti a dahan asszimilálását, bár igazából ez csak ott fog működni, ahol sok hódító van jelen.
- A svédek tökéletes ellenség lehet az olyan szellemek számára, akik megakadályozzák a pusztítás akciót.
- Megjegyzés a játék előkészítéséhez: a svédek további rontásjelzőket helyezhetnek el a játék kezdetén. Ezek nem okoznak terjedést, és nem pusztítanak el jelenlétet (jelenlétjelzőket).

ELLENSÉ GKÁRTYÁK

THE KINGDOM OF BRANDENBURG-PRUSSIA

Additional Loss Condition
None

Stage II Escalation 
Land Rush: On each board with / , add 1  to a land without .



Level	Fear Cards	Game Effects (cumulative)
1	9 (3/3/3)	Fast Start: During Setup, on each board add 1  to land #3.
2	9 (3/3/3)	Surge of Colonists: When making the Invader Deck, put 1 of the Stage III cards between Stage I and Stage II. (New Deck Order: 111-3-2222-3333)
3	10 (3/4/3)	Efficient: When making the Invader Deck, remove an additional Stage I card. (New Deck Order: 11-3-2222-3333)
4	11 (4/4/3)	Agressive Timetable: When making the Invader Deck, remove an additional Stage II card. (New Deck Order: 11-3-222-3333)
5	11 (4/4/3)	Ruthlessly Efficient: When making the Invader Deck, remove an additional Stage I card. (New Deck Order: 1-3-222-3333)
6	12 (4/4/4)	Terrifyingly Efficient: When making the Invader Deck, remove all Stage I cards. (New Deck Order: 3-222-3333)

THE KINGDOM OF ENGLAND

Additional Loss Condition
Proud & Mighty Capital: If 7 or more /  are ever in a single land, the Invaders win.

Stage II Escalation 
Building Booms: On each board with / , Build in the land with the most / .



Level	Fear Cards	Game Effects (cumulative)
1	10 (3/4/3)	Indentured Servants Earn Land: Invader Build actions affect lands without Invaders, if they are adjacent to at least 2  /  before the Build Action.
2	11 (4/4/3)	Criminals and Malcontents: During Setup, on each board add 1  to land #1, and 1  to land #2.
3	13 (4/5/4)	High Immigration (I): Put the "High Immigration" tile on the Invader board, to the left of "Ravage". The Invaders take this Build action each Invader phase before Ravaging. Cards slide left from Ravage to it, and from it to the discard pile. Remove the tile when a Stage II card slides onto it, putting that card in the discard.
4	14 (4/5/5)	High Immigration (Full): The extra Build tile remains out the entire game.
5	14 (4/5/5)	Local Autonomy:  /  have +1 Health.
6	13 (4/5/4)	Independent Resolve: During Setup, add an additional  to the Fear Pool per player in the game. During any Invader Phase where you resolve no Fear Cards, perform the Build from High Immigration twice. (This has no effect if no card is on the extra Build slot).

THE KINGDOM OF SWEDEN

Additional Loss Condition
None

Stage II Escalation 
Swayed by the Invaders: After Invaders Explore into each land this Phase, if that land has at least as many Invaders as , replace 1  with 1 .



Level	Fear Cards	Game Effects (cumulative)
1	9 (3/3/3)	Heavy Mining: If the Invaders do at least 6 Damage to the land during Ravage, add an extra  . The additional  does not destroy  or cause cascades.
2	10 (3/4/3)	Population Pressure at Home: During Setup, on each board add 1  to land #4. On boards where land #4 starts with  , put that  in land #5 instead.
3	10 (3/4/3)	Fine Steel for Tools and Guns:  deal 3 Damage.  deal 5 Damage.
4	11 (3/4/4)	Royal Backing: During Setup, after adding all other Invaders, discard the top card of the Invader Deck. On each board, add 1  to the land of that terrain with the fewest Invaders.
5	12 (4/4/4)	Mining Rush: When Ravaging odds at least 1  to a land, also add 1  to an adjacent land without  /  . Cascading  does not cause this effect.
6	13 (4/4/5)	Prospecting Outpost: During Setup, on each board add 1  and 1  to land #8. The  comes from the box, not the Blight Card.

FORGATÓKÖNYVEK

A forgatókönyvek megváltoztathatják a kezdősituációt, vagy a szellemek képességeit. A szabályok megváltoztatásán túl különböző győzelmi feltételeket, vagy további előfeltételeket is hozzáadhatnak az alapszabályokhoz. Minden forgatókönyvkártya jobb felső sarkában szerepel, hogy mennyire változtatja meg a játék nehézségét 0-tól (semennyire) 10-ig (őrült nehéz).

A forgatókönyvek használata opcionális. Használhattok egyszerre egy ellenséget és egy forgatókönyvet is, vagy külön-külön csak az egyiket. Ha a szabályok ellentmondanak a forgatókönyv- és az ellenségkártyán, akkor minden esetben az aktuális forgatókönyv élvez elsőbbséget.

TEMATIKUS TÉRKÉPEK

Az egyes szigettáblák hátoldalán különböző alternatív térképeket találtak. Ezek a térképek tulajdonképpen a „valódi” Szellemszigetet jelképezik, ahol az adott téma sokkal fontosabb, mint az, hogy a térkép minden sarka kellőképpen „kiegyensúlyozott” legyen, a tereptípusok kellőképpen elszórva legyenek a térképen, és az óceánok lehetőleg a sziget szélére kerüljenek.

A tematikus térképek a tapasztaltabb játékosok számára készültek, hiszen az adott típusú tartományok áttekintése sokkal nehezebbé válik a realiztikusabb grafikai stílusa miatt. Ezek a változások megnehezítik a játékot: több tartomány van egy szigetlapkán, ugyanolyan típusú tartományok kerülnek egymás mellé, több kezdő hódító van, stb.

TEMATIKUS TÉRKÉPEK ELŐKÉSZÍTÉSE

A tematikus szigettáblák egymáshoz viszonyított helyzete minden esetben fix. Bármelyiket használhatjátok, amelyiket csak szeretnétek, de igazából a tematikus térképek a játékosok számától függenek:

- 1 játékos: csak az északkeleti (Northeast) szigettáblát használj.
- 2 játékos: a nyugati (West) és keleti (East) szigettáblákat használjátok, a szélein óceánokkal.
- 3 játékos: szintén a nyugati (West) és keleti (East) szigettáblákat használjátok, mint az előzőnél, de a keleti szigettábla fölé még az északkeleti (Northeast) táblát is oda kell tenni.
- 4 játékos: mind a 4 szigettáblát használni fogjátok, a megszokott elrendezésben. Felül: északnyugati (Northwest) és északkeleti (Northeast), alul: nyugati (West) és keleti (East).

Néhány tartomány így átnyúlhat egy másik szigettáblára is. A tartomány továbbra is ahhoz a szigettáblához tartozónak számít, amelyen a játék előkészítési szimbólumok találhatóak. A semmihez nem csatlakozó tartománydarabkákat minden esetben hagyjátok figyelmen kívül.

Néhány tartomány olyan játék előkészítési szimbólummal rendelkezik, amire csak a **Branch & Claw** (Ág és Karom) kiegészítő megléte mellett lesz szükségetek. Ezeket hagyjátok figyelmen kívül, ha csak az alapjátékkal játszottok. A szellem, folyó és futótűz ábrák csak illusztrációk, azok nem befolyásolják a játékmenetet.

PONTOZÁS

Ha össze szeretnétek hasonlítani a játékokat más csapatok eredményeivel:

- Győzelem esetén: nehézség x5 pont +10 bónusz pont, mert győztetek, +2 bónusz pont minden pakliban megmaradt hódítókártya után.
- Vereség esetén: nehézség x2 pont +1 bónusz pont minden paklin kívüli hódítókártya után (a dobott hódítókártyák és a hódítótábla akciómezőire már felcsapott hódítókártyák száma).
- Győzelem és vereség esetén is: +1 bónusz pont minden X életben maradt dahan után, -1 pont a szigeten lévő minden X darab rontásjelző után (ahol X = a játékosok száma).

FORGATÓKÖNYVKÁRTYÁK



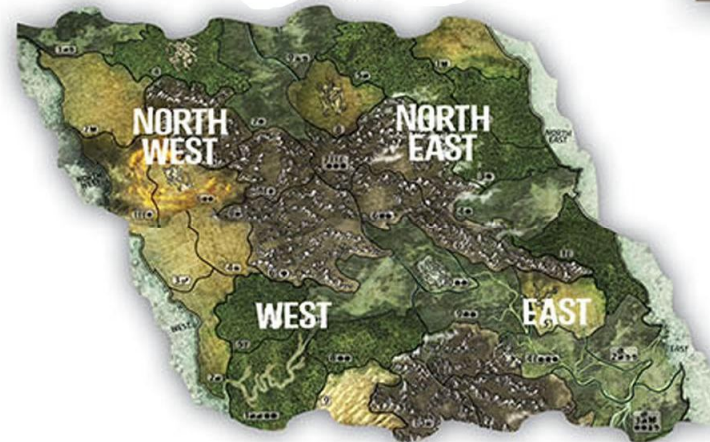
2 JÁTÉKOS TÉRKÉP



3 JÁTÉKOS TÉRKÉP



4 JÁTÉKOS TÉRKÉP



AZ EDDIG ELTELT IDŐ

A **Spirit Island** társasjáték világa nagyjából hasonlít a mi világunk múltjához. A részletek különbözhetnek, de a társadalmi és technológiai globális trendek nagyjából azonosak.

Európa sem kivétel: a politikája más irányba fordult, de az egyes népek szokásai és hozzáállása viszonylag történelemhű. Létezik a természetfelettibe vetett hitre alapozott vallás - amely jó és gonosz hatalmakról beszél -, és léteznek népi szokások és babonák is mellette, de Európában, illetve az emberiség többi nagy birodalmaiban, sehol nem található olyan hely, ahol a kövek beszélni tudnának, vagy a fák kihúzáván gyökereiket a talajból, arrébb vándorolnának.

Nem csoda, hogy a hódítók egyáltalán nem értették meg a Szellemszigetet, amikor lábukat legelőször a partjaira tették.

A SZIGET

A sziget sokkal hosszabb ideje létezik már, mint maga az emberiség. Annak ellenére, hogy továbbra is élnek egyes régmúltat jól ismerő szemtanúk, a sziget koherens történelmének összeállítása szinte lehetetlen. Még a legszavahihetőbb ősi szellemek által elmesélt mondák is ellentmondásokban bővelkednek, és persze mindegyikük a maga verzióját tartja igaznak. Vajon Legmélyebb Szurdok Hangja feláldozta magát, vagy valamilyen nagyobb végzetnek esett áldozatul, esetleg megváltozva bár, de azóta is létezik, mint egyfajta orákulum? Lehetséges, hogy mindhárom igaz egyszerre. A történések pontos ideje és sorrendje szintén nagyon homályos.

A SZELLEMEK

A sziget szellemei sokan vannak, és igen változatosak: a játékosan libbenő lidércárnyaktól, a csendes tavak mélyén rebbenő furcsa árnyakon keresztül, a kusza, halott erdőben tökéletes mintákat kirajzoló napsugárig sokfélék lehetnek. A legtöbb nem harcol a hódítókkal: a kisebb szellemek túl gyengék ehhez, a legnagyobbak pedig túl lassúak, vagy épp oly erősek, hogy egyetlen csapásuk elpusztíthatná az egész szigetet. Egyesek, mint például a Tettek Nélkül Figyelők, saját magukat korlátozzák, és semmiképp nem zavarnának meg másokat. Nem minden ligetnek, vagy vízmosásnak van saját szelleme, de természetesen így is több szellem van, mint dahan.

A DAHAN

A dahan valaha a szigetre költöző első emberek voltak. Hosszú évszázadokkal ezelőtt érkeztek meg balsafából és bambuszból készült tutajaikon, mikor az Óceán Éhséghezó Marka erre űzte őket. Ősi mondáikban már szerepeltek a szellemek, és számítottak rá, hogy új otthonukban is találkozhatnak párral, de igencsak meglepődtek azok számán, vitalitásán és megnyilvánulásai intenzitásának láttán. Néhányan közülük a nagyobb szellemeket istenként kezdték tisztelni.

A dahan elkezdett a szigeten földet művelni és állatokat tenyészteni, aminek következtében óhatatlanul is konfliktusba keveredtek a szellemekkel, kiváltva az Első Békétlenség korát. A dahan gyorsan kapitulált, és közös megállapodásra jutottak: a szellemek átforgalmazzák a növényeiket és állataikat, hogy azok jobban megfeleljenek a helyi ökoszisztémának.

A dahan így rövid időn belül teljesen átalakította gazdálkodási módszereit, a barátságosabb szellemek tanácsaira hallgatva. Ettől kezdve jó szomszédokká váltak, bár nem egyenrangúakká: a dahan továbbra is a szellemekre volt utalva, és teljesen elkötelezte magát az irányukba. A szellemekkel való hosszú együttélés pedig hamarosan őket is megváltoztatta...

A MÁSODIK BÉKÉTLENSÉG

Sok generációval később a dahan tudatára ébredt annak, hogy a tanácsadók és oltalmazók nem voltak minden esetben teljesen őszinték hozzájuk, így bekövetkezett a Második Békétlenség kora, a dahan és a szellemek közötti egyensúlyhiány kiegyenlítése érdekében. De ez már egy másik történet... Elég annyit tudni, hogy napjainkban a dahan már nem tiszteli istenként a szellemeket.

A HÓDÍTÓK

A hódítók sajnos mintegy egy évtizeddel ezelőtt rábukkantak a rejtőző Szellemszigetre. A dahannal való kezdeti óceánparti kapcsolataik meglepően békések voltak. A dahan ezeket az új tengerjárókat utazóknak látta, és megfelelő vendéglátásban részesítették őket. A hódítók így egy igen termékeny, gyéren lakott szigetet pillanthattak meg, egy olyan szűz földet, amely megérett a betakarításra.

Az első kolonizálójuk mintegy öt évvel ezelőtt érkeztek meg, és a telepések áradata, valamint a magukkal hurcolt betegségek megtizedelték a dahant. A szellemek segítségével még mindig sok dahan él a szigeten, de a játék kezdetének idején éppen csak elkezdték visszavenni a tőlük elhódított földeket, miközben gyászolják halottaikat, és szép lassan felfedezik, hogy az őket ért csapások nem a dühös szellemeknek köszönhetőek. Nincs közöttük egyetértés, hogy pontosan mit tegyenek. Néhányan fenyegetést látnak a hódítóknak, akiket vissza kellene űzni az óceánba, míg mások még mindig csak egy „újabb szomszédot” tisztelnek bennük, akiknek életstílusa, tárgyaik, és hitük lenyűgöző számukra.

A sziget nagy szellemei sokkal hosszabb ideig élnek, mint az emberek. A hódítók érkezése számukra nagyjából csak annyi reakciót váltott ki, hogy „ó, ez nagyszerű, új emberek, megint”. Némi optimizmussal sokáig abban bíztak, hogy a dahan, mint a szellemek gondolatainak, parancsainak közvetítői, fontos szerepet játszhat a konfrontáció elkerülésében.

De a betolakodók nem voltak hajlandók meghallgatni őket, és elképesztő gyors terjeszkedésbe kezdtek, mivel az elmúlt években egyre több, és több telepeshajó érkezett. Egy szempillantás alatt már majdnem annyi hódító nyüzsgött a szigeten, mint dahan. Módszeresen elkezdték saját képükre formálni a sziget földjét, megsemmisítve a szellemeket és a dahant egyaránt a figyelmetlen, lendületes terjeszkedésük közben...

**TE IS EGY VAGY A SZELLEMEK KÖZÜL.
MEG TUDJÁTOK KÖZÖSEN MENTENI A SZIGETETEKET?**



AZ ELLENSÉG ELŐRETÖR



Annak ellenére, hogy az ellenségek ismerősnek tűnhetnek, közelebből szemügyre véve őket kiderül, hogy a **Spirit Island** hódítóinak némileg eltér a történelme a tankönyvekben leírtaktól. Az i.sz. 1700-as évben járunk, amikor az európai nagyhatalmak világszerte elkezdtek tülekedni a kolóniáért. A Szellem-sziget alternatív történelmében ez a folyamat még intenzívebb, mint a saját világunkban, hiszen a valódi történelmi események számos tengeri nagyhatalom felemelkedését eredményezték.

BRANDENBURG-POROSZ KIRÁLYSÁG - II. FRIGYES

Frigyes Vilmos örökölte a Porosz Hercegség és a Brandenburgi Választófejedelemség trónját apja, György Vilmos 1640 decemberében bekövetkező halálakor. Nem folytatta tovább apja hatástalan és ingadozó politikáját, végleg megszakította a kapcsolatait a lengyel Vasa-dinasztiával, és szövetséget kötött II. Gusztáv Adolf svéd királlyal, a katolikus Lengyelország ellen. Svédország, Oroszország és a Brandenburg-Porosz Királyság hármass szövetsége 1644-ben súlyos vereséget mért a lengyel-litván nemzetközösségre, és annak területi felosztása után majdnem megduplázta a porosz területeket. *

Ennek a győzelmének hála, Frigyes Vilmos, Brandenburg választófejedelme, önmagát I. Frigyes Vilmos néven Poroszország királyának kiáltotta ki, és megkezdte országa infrastrukturális fejlesztését, valamint a porosz ellenőrzés kiterjesztését az újonnan megszerzett területekre. 1701-es halálakor fia, II. Frigyes örökölte meg a porosz trónt, és ezzel Európa egyik legnagyobb hadseregét.

II. Frigyes tovább igyekszik bővíteni a porosz területeket anélkül, hogy felborítaná a kontinens hatalmi egyensúlyát Svédország, Oroszország, Franciaország és a Habsburgok között. A porosz haditengerészet fejlesztésével a király arra törekszik, hogy felzárkózzon a többi európai gyarmatosító hatalomhoz, és minél gyorsabban integrálni tudja újonnan szerzett területeit a porosz gazdaságba.

AZ ANGOL KIRÁLYSÁG - VII. EDWARD

I. Erzsébet, Anglia királynője, 1562-ben hozzáment Robert Dudley-hoz, Northumberland hercegének fiához. Dudley első feleségének halálát körülvevő gyanús körülmények miatt azonban a házassága számos nemesi ház lázadásához vezetett. I. Robert és I. Erzsébet közös uralkodásának népszerűsége a lázadás 1564-es leverése, és fia, Edward 1566-os születése után indult csak növekedésnek. A spanyol és skót támadások megghiúsítása után 1587-re az Angol Királyság az Atlanti-óceán egyik legfontosabb tengeri hatalmává vált. Robert 1588-as, majd Erzsébet 1603-as halála után fia, VII. Edward került a trónra. **

Angliát rövid időre bevonták a kontinens XVII. századi vallási háborúiba. Az 1633-as franciaországi katasztrofális inváziós kísérlet, és az 1651-es skót összecsapások után az Angol Királyság a skóciai határának megerősítésébe, valamint haditengerészeti erő kiépítésébe kezdett.

Ugyan nem sikerült a hatalmát a kontinensre kivetítenie, az Angol Királyság telepesei az elsők között létesítettek kolóniákat az Újvilágban, és tengerentúli területeit használja fel arra, hogy polgárainak olyan javakat juttasson, amikre odahaza egyre nehezebben lehet szert tenni.

A SVÉD KIRÁLYSÁG - XV. ERIK

II. Gusztáv Adolf svéd király a lengyel-litván népközösség ellen folytatott hadjárat során, 1632-ben vesztette életét, a lützeni csatában. Halála után fia, III. Gusztáv került trónra, aki 1657 és 1668 között folytatta a dánok elleni háborút, és a Dán Királyság legyőzésével végre megszilárdította a svéd uralmat a Balti-tengeren. III. Gusztávot fia, Erik követte, aki Svédország 8. Vasa-házbéli uralkodója lett. ***

Az uralkodása alatt a további terjeszkedési lehetőségeket keletről Oroszország, délről pedig a Szent Római Birodalom és Poroszország korlátozta, így Svédország elkezdte kihasználni jelentős haditengerészeti potenciálját, hogy kolóniákat alapítson világszerte.

Az egykori lengyelországi, és kelet-balti területek megszállásával Svédországba jelentős szláv, és más nem-skandináv származású népesség áramlott. Ez okozta, hogy miközben gazdasági és katonai nagyhatalommá vált, a demográfiai változás belső zűrzavar forrása lett, mivel a Svéd Királyság megkísérelte a többnemzetiségű társadalom integrálásának történelmien nehéz feladatát. Az egyre több természeti erőforrás iránti vágy mellett, a Svédországban eluralkodó elégedetlenség, és a politikai agitátorok kitartó munkájának köszönhetően, egyre többen vágytak arra, hogy életüket egy távoli gyarmaton kezdjék újra.

A fordító megjegyzései:

* A szabálykönyv eléggé pongyolán kezeli Poroszország történelmét, keverik I. Frigyeset I. Frigyes Vilmossal, aki az előbbi fia volt, de 1713-ban lépett trónra, és az ő fia volt II. „Nagy” Frigyes (1740-1786). Mindezt nyugodtan írjuk az alternatív történelmi szál javára. Akit bővebben érdekelne a történelem ezen szakasza:

https://hu.wikipedia.org/wiki/Porosz_Kir%C3%A1ly%C3%A1g

** I. Erzsébet a valóságban soha nem ment férjhez, nem volt törvényes örököse, és utódja Stuart Jakab volt, úgyhogy írjuk ezt is az „apróbb eltérések” javára.

https://hu.wikipedia.org/wiki/I._Erzs%C3%A9bet_angol_kir%C3%A1lyn%C5%91

*** II. Gusztáv Adolf svéd királyt lánya, Krisztina követte a valóságban, de én már nem is szoltam.

https://hu.wikipedia.org/wiki/Krisztina_sv%C3%A9d_kir%C3%A1lyn%C5%91

EUROPE

-1700-



A
T
L
A
N
T
I
C
O
C
E
A
N

N
o
r
t
h
S
e
a

S
W
E
D
I
S
H
E
M
P
I
R
E

B
R
A
N
D
E
N
B
U
R
G
-
P
R
U
S
S
I
A

E
N
G
L
A
N
D

K
I
N
G
D
O
M
O
F
F
R
A
N
C
E

H
A
B
S
B
U
R
G
M
O
N
A
R
C
H
Y

P
O
R
T
U
G
A
L
M
O
N
A
R
C
H

S
P
A
I
N
I
S
H
M
O
N
A
R
C
H

K
I
N
G
D
O
M
O
F
M
O
R
O
C
C
O

N
o
r
t
h
A
f
r
i
c
a

O
T
T
O
M
A
N
E
M
P
I
R
E

10° W

0°

10° E

20° E

ELLENSÉGEK ÉS FORGATÓKÖNYVEK NEHÉZSÉGE

	FORGATÓ- KÖNYVEK	A BRANDENBURG-POROSZ KIRÁLYSÁG	AZ ANGOL KIRÁLYSÁG	A SVÉD KIRÁLYSÁG
0-ÁS NEHÉZSÉG (nincs változás)	BLITZ GUARD THE ISLE'S HEART			
1-ES NEHÉZSÉG		ALAPSZINT	ALAPSZINT	ALAPSZINT
2-ES NEHÉZSÉG		1. SZINT		1. SZINT
3-AS NEHÉZSÉG	RITUALS OF TERROR		1. SZINT	2. SZINT
4-ES NEHÉZSÉG	DAHAN INSURRECTION	2. SZINT	2. SZINT	
5-ÖS NEHÉZSÉG				3. SZINT
6-OS NEHÉZSÉG		3. SZINT	3. SZINT	4. SZINT
7-ES NEHÉZSÉG		4. SZINT	4. SZINT	5. SZINT
8-AS NEHÉZSÉG				6. SZINT
9-ES NEHÉZSÉG		5. SZINT	5. SZINT	
10-ES NEHÉZSÉG		6. SZINT	6. SZINT	

Ha tematikus térképet használtok (lásd a 23. oldalon), növeljétek meg a játék várható nehézségét 3 szinttel.

Kérjük vegyék figyelembe azt is, hogy a fenti nehézségiszint-táblázat csak egy durva útmutatóként szolgál: egyes szellemek számára jobbak, vagy épp ellenkezőleg, rosszabbak lehetnek bizonyos ellenségek és forgatókönyvek, illetve ezek kombinációi.

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: R. Eric Reuss

Fejlesztő: Ted Vessenes

Vezető szerkesztő: Christopher Badell

Kreatív igazgató: Adam Rebottaro

Művészeti igazgató: Jennifer Closson

Grafikai tervezés: SaRae Henderson, Darrell Louder

Dobozgrafika: Joshua Wright

Szólóinda grafika: Nolan N Nasser

A figurákat tervezte: Jorge Ramos

Szerkesztők: Brian Blankstein, Dylan Thurston, Ted Vessenes

Alternatív történelem: Paul Bender

Köszönöm a feleségem, Anne Cross sokéves szeretetteljes támogatást, és Ted Vessenes sokéves fejlesztését és javaslatait. A **Spirit Island** nem készülhetett volna el kettőtök nélkül. - Eric



A Spirit Island és a Fabled Nexus logó a Greater Than Games LLC tulajdonát képezi. © 2016 - 2017

Ha többet szeretne megtudni erről és más nagyszerű játékokról, látogasson el a www.GreaterThanGames.com oldalra. Ha bármilyen kérdésed van, vagy pótalkatrészt igényelnél, kérjük, írj a contact@greaterthangames.com címre.

JÁTÉKTERVEZŐI JEGYZETEK

A **Spirit Island** alapötletét egy másik játék - Goa? Navegador? Endeavor? - kolonizáció akciója váltotta ki, ahol arra gondoltam: „Kíváncsi lennék, milyen dühösek lehetnek az őslakosok a hódítók új kolóniájára? Soha nem fogjuk megtudni, mert ez a játék egyáltalán nem foglalkozik azokkal az emberekkel, akik már eleve ott élnek. Nos, ez elég durva, szerintem.” Megosztottam a gondolataimat a játékosársaimmal, akik nevettek egy jót, majd visszatértünk a játékhoz.

Az ötlet azonban nem hagyott nyugodni, mert elég sok euró-típusú játék készült akkoriban, néhány közülük kifejezetten gyarmatosító, mások inkább szociális, vagy kereskedelmi témában. Úgy tűnt azonban, hogy egy ellentétes érdekekkel foglalkozó játék - az őslakosok, akik megpróbálnak ellenállni a gyarmatosításnak - érdekes lehet, és talán kiemelkedhet a hasonló gyarmatosító-hódító tematikájú euró-játékok közül.

Visszanézve, egy teljesen más útvonalat is követhettem volna: találhattam volna a történelemben egy olyan speciális gyarmatosító a gyarmatosítottak elleni küzdelmet, amelyet le lehetett volna modellezni, mint például Sziám Királyságát. Ehelyett egy olyan konfliktust gondoltam ki, amely a valóságban soha nem történt meg, de amely során a gyarmatosítottak a történelem nagy gyarmatosító hatalmai ellen küzdenek. A **Spirit Island** felvetett egy kérdést: mi lenne, ha az **Age of Discovery** játékból származó valódi (vagy fél-valódi) telepések megpróbálnának meghódítani egy olyan helyet, ahol magával a természettel találják magukat szembe, amire egyikük sem számított?

(Van egyébként oka annak, hogy a Szellemszigeten oly nagy számban fordulnak elő szellemek, amik egyébként teljesen ismeretlenek az emberiség legnagyobb birodalmai számára. Ennek oka egy évezredekkel ezelőtt alkuban keresendő.)

A tervezés során a céloom egy olyan kooperatív játék elkészítése volt, amely egy erős, emlékezetes témára épül, akár csak az **Arkham Horror**, de lényegesen nagyobb stratégiai mélységgel, nagyjából 2 óra körüli játékidővel, az alfajátékos / alárendeltek probléma megoldásával, és a különböző összetételű csapatok együttműködésével. Hosszú volt az út, de elégedett vagyok a végeredménnyel, és remélem, hogy ti még több élvezetet fogtok találni benne, mint én, mikor megalkottam.

További játékkervezői jegyzeteket olvashatsz a www.is.gd/spiritisland_designdiary címen, illetve az oldalhoz tartozó hozzászólásokban.

- R. Eric Reuss

JÁTÉKTESZTELŐK

Daniel R. Abraham, Vivian Abraham, Joel Aernouts, Andy Arenson, Bernie Bagin, Ben Barden, Rick Baxter, Geoffrey Benedict, Mark Bigney, Brian Blankstein, Mike "Spiff" Booth, Chris Burton, Galen Garrick Brownsmith, Trey Chambers, Danielle Church, Chris Cieslik, Justin du Coeur, Jesse Cox, Christopher Dade, Nathan Dilday, Nathan Engert, Kathryn Golden oak, Jeremy Gottesman, Shoshana Gourdin, Bryan Graham, Luke Hagerling, Betsy Helms, David Helms, Tim Hogue, Donner Holten, Prescott Jenner, Paul Kalmar, Robert Kamphaus II, Dave Kapell, Kathryn Kun, Andy Latto, Charles Leiserson Jr., Brian W. Lenz, Russ Luzetski, Andrew Menard, Hung Nguyen, Leanne Opaskar, Mark Opaskar, Alex Pogue, Danielle Reese, Curtis Reubens, Anna Roberts, Uncle Don Ross, Ariel Segall, Cameron T. Seitzman, Randy Smith, Kevin Spak, Brock Stafford, Rick Stefanich, David A. Stern III, Tyler Stewart, Bill Stull, Dylan Thurston, Jared Tinney, Brent Ur, Carolyn VanEselstine, Rebecca Vessenes, Ted Vessenes, Paul Watson, Katarina Whimsy, Sameer Yalamanchi, valamint minden olyan ember, aki bármiféle visszajelzést adott a készülő játékomról. Köszönöm mindegyiküknek!

GRAFIKUSOK

Jason Behnke, Loic Belliau, Kat G Birmelin, Cari Corene, Lucas Durham, Rocky Hammer, Sydni Kruger, Nolan N Nasser, Jorge Ramos, Moro Rogers, Graham Stermberg, Shane Tyree, Joshua Wright.

Akcio: Lásd: hódítóakció.

Állandó elem: Egy elemszimbólum valamelyik jelenlétsáv mezőn. Amíg ez a mező nincs lefedve, az adott típusú elemet biztosítja minden fordulóban. (14)

+Bárm: +1 bármelyik elem a választásod szerint, melyet minden fordulóban kiválaszthatsz, de a választásod a forduló végéig már nem módosíthatod (14).

Begyűjtés: Gyűjts be bizonyos dolgokat a szomszéd tartományokból. (19)

Céltartomány: Az a tartomány, ahol a szellem hatalma hat. (16)

Dahan 🗡️: Egy játékelem, amely a helyi őslakosok egy klánját, faluját képviseli. Egy dahan 2 sérülést okoz és 2 életpontja van. (16)

Egészséges sziget: A játékot az egészséges sziget oldalával felfelé néző rontáskártyával kezditek. Ha a kártyán lévő rontásjelzők elfogynak, át kell azt fordítani a megrontott sziget oldalára. (15)

Elem: A természet egyik aspektusával való affinitás, ami rendszerint egy hódítóakció szélén szerepel. Lehetővé teszi az elemi küszöbhez kötött hatások végrehajtását. (16, 32)

Elemi küszöb: Lásd: küszöb hatás.

Ellenség: Egy speciális hódító elleni küzdelem. Növeli a nehézséget és megváltoztat néhány játékszabályt is. (22)

Eltávolítás: Vedd le a játéktábláról, és tedd vissza a közös készletbe. Az különbözteti meg a megsemmisüléstől, hogy egy hódító eltávolítása nem generál félelmet. (18)

Energia: A hatalomkártyákért fizetendő „költség”. Átvihető a következő fordulókra is. (13)

Eszkálálódás 📈: Az ellenségkártya speciális hatása, amely minden alkalommal bekövetkezik, amikor egy zászlószimbólumos hódítóakció kerül felcsapásra. Ez a szimbólum csak a II-es jelű hódítóakciókon található meg. (10, 22)

Életpont: Megmutatja, hogy mennyi sérülést bír ki egy hódító, vagy dahan, mielőtt megsemmisülne. (15, 16)

Építkezés: Hódítóakció. Egy falut, vagy várost ad a tartományokhoz. (10)

Falu 🏠: A hódítófigurák egyik típusa. 2 sérülést okoz és 2 életpontja van. Egy falu elpusztítása 1 félelmet generál. (15)

Fejlődéskártya: Kezdőjátékban ajánlott, bizonyos szellemek hatalomkártyáinak fix sorozata (paklija), amelyből a játékos minden esetben a legfelső lapot húzza fel ahelyett, hogy az egyik pakliból 4 lapot húzna, amiből egyet megtartana. (3, 6)

Felfedezés: Hódítóakció. Felfedezőket ad a megfelelő tartományokhoz. (10)

Felfedező 🗺️: A hódítófigurák egyik típusa. 1 sérülést okoz és 1 életpontja van. (15)

Félelem: A hódító rémülete. A félelemjelzők elfogyása egy félelemkártya felfedését okozza. (21)

Félelemhatás: Minden hatás, amit egy felcsapott félelemkártya okoz. (12, 18)

Félelemkártya: A félelempakli egyik kártyája, amely félelmet a hódítóknak szánnak. A rettegésszint-osztókártyák nem félelemkártyák. (9, 12)

Forgatókönyv: Olyan speciális szituáció, amely alternatív szabályokat, győzelmi feltételeket vezet be. Növeli a játék nehézségét és megváltoztat pár szabályt. Minden forgatókönyvkártya külön forgatókönyv. (23)

Hatalom: Hatalomkártya, vagy veleszületett hatalom. (16)

Hatalomkártya: Hatalom egy kártyán. Lehet kisebb-, nagyobb-, vagy egyedi hatalom. (16)

Hatalomkártya elfelejtése: Egy nagyobbhatalom-kártya megszerzése után el kell dobnod a kezedből, a dobott, vagy kijátszott lapjaid közül egy tetszőleges hatalomkártyát. Az egyedihatalom-kártya a szellemtáblád alá kerül. (18)

Hatalomkártya megszerzése: Kezdőjáték esetén húzd fel a hatalompaklid legfelső lapját. Normál játékban húzz 4 kisebb-, vagy nagyobbhatalom-kártyát, egyet vegyél a kezedbe, a többit pedig dobd el. Ha egy nagyobbhatalom-kártyát szerzel, el kell felejtened egy hatalomkártyádat. (3, 18)

Hatás: A kártya, vagy más játéktartozék szöveges utasításai.

Hatótávolság: Általában (ha nincs másként megadva) a jelenlétedtől, vagy szent helyedtől számolt tartományok maximális száma, amilyen messze még használhatsz egy hatalmat, vagy hatást. A hatótávolságon belül bármelyik lehetséges céltartomány megfelel. (16)

Hódító: A felfedező, falu és város. (15)

Hódítóakció: A hódítófázis során 3 rossz dolog történik: pusztítás, építkezés és felfedezés. (9-11)

Hódítóakciókártya: Kártyák a hódítópakliban, melyek megmutatják, hogy milyen típusú tartományokban lesznek hódítóakciók. A kártyák I-II-III szakaszra vannak felosztva. (6)

Hódítóakció tábla: A hódítóakciókat szabályozó segéd tábla, ahol a hódítóakció és mindhárom hódítóakció szerepel. Ezen felül itt található a félelempakli, a félelemgyűjtő és a rontásmező, ahová a játék előkészítése során a rontáskártya kerül, valamint a rettegésmező. (6)

Ismétlés: Ismét használható egy hatalmad hatását. Nem ad további elemet. Egy megismételt hatás már nem okozhat további ismétlést. (19)

Jelenlét 🗨️: Egy jelző, amely megmutatja, melyik tartomány(ok)ban él a szellem. Két jelenlétjelző egy tartományban szent helynek számít. (13)

Kártyakijátszási-sáv: A sávon felfedett legmagasabb számú mező mutatja meg, hogy az adott szellem a fordulóban max. hány hatalomkártyát játszhat ki. (14)

Kicserélés: Távolítsd el a játéktábláról a megadott játéktartozékot, és tegyél a helyére egy másik megadott játéktartozékot. (18)

Küszöb hatás: Olyan veleszületett hatalmak hatásai, amelyek bizonyos típusú és számú elem begyűjtésétől függenek. (14)

Legfeljebb: Olyan határérték, mely megadja az adott dolgok számát. A „legfeljebb 3” azt jelenti, hogy 0, 1, 2, vagy 3.

Lökés: Lökj át bizonyos dolgokat a szomszéd tartományokba. (19)

Megrontott sziget: A sziget megrontottá válik, ha elfogy a kártyáról az összes rontásjelző. Ha másodszor is elfogy róla minden rontásjelző, akkor a játékosok általában elveszítik a játékot. (15)

Megsemmisül: A játéktartozékot le kell venni a tábláról, és vissza kell tenni a közös készletbe. Egy falu megsemmisülése 1 félelmet generál, egy város megsemmisülése 2-t. (18)

Mozgatás: Bizonyos dolgok átmozgatása egy másik tartományba, begyűjtés, vagy lökés segítségével, esetleg más módon. (19)

Növekedés: A szellemfázis első lépése. Lehetővé teszi új jelenlét elhelyezését, új hatalmak megszerzését, vagy a hatalomkártyák visszaszerzését. (8, 14)

Óceán: Amelyen keresztül a hódító partra szállhatnak. Az óceánnal szomszédos tartományok partmenti tartományok számítanak. Az óceánok nem számítanak tartományoknak, és nincsenek játékban sem. (13)

Partmenti tartomány: A hódító számára könnyebben elérhető tartományok az óceánon keresztül. (13)

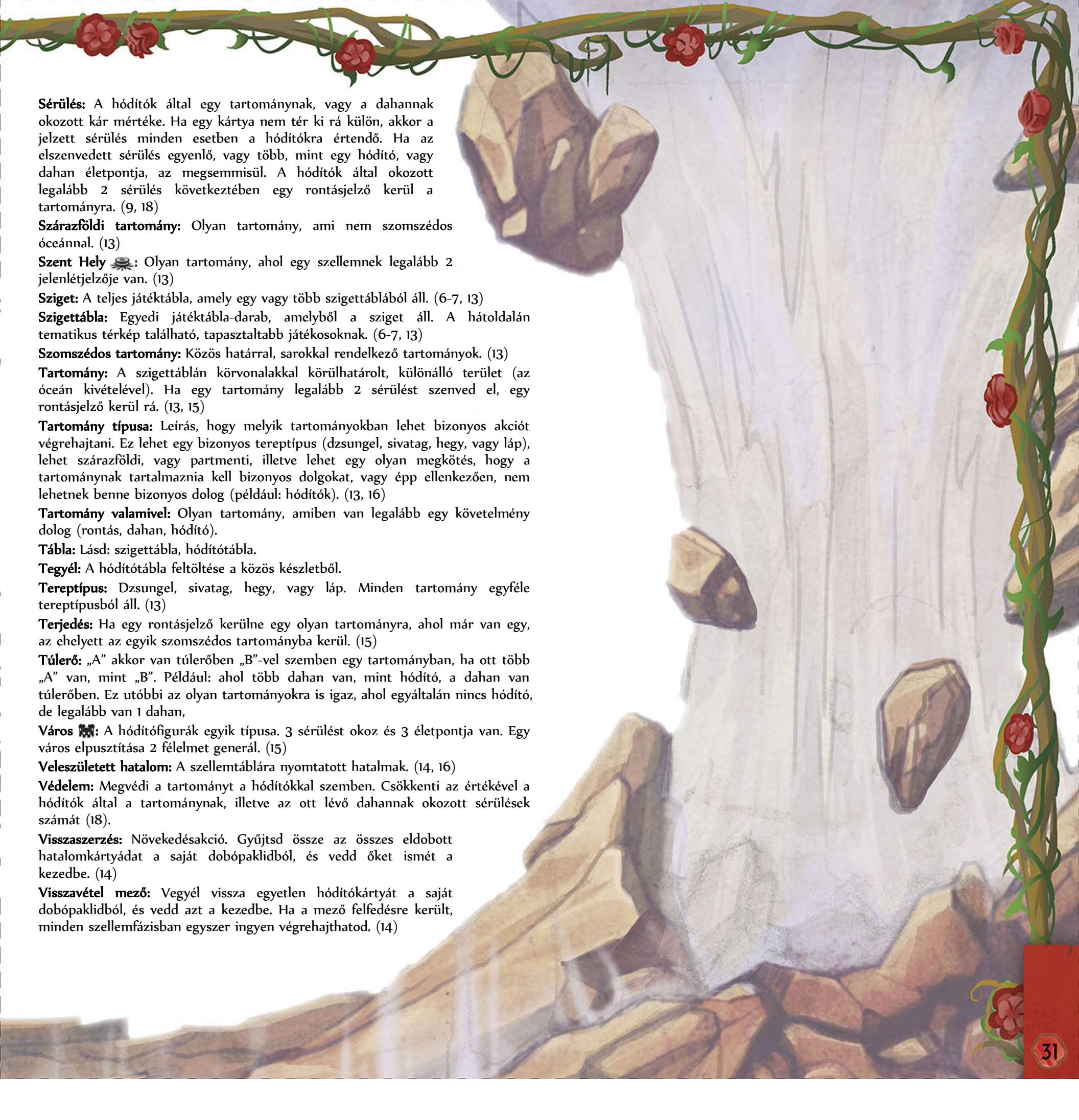
Pusztítás: Hódítóakció. A hódító a megadott tartományokban fognak sérülést okozni a tartományoknak (ha legalább 2 sérülést okoznak), és a dahannak. (9)

Rettegésszint: Az I-III szám azt mutatja meg, hogy mennyire félnek a hódító a szigettől. Az aktuális győzelmi feltételeket befolyásolja. (12)

Rontás 🌪️: Egy olyan jelző, ami a szigetben bekövetkező környezeti, vagy szellemi károk jelzésére szolgál. (15)


Rontáskártya: A kártya, mely azokat a rontásjelzőket tartalmazza, amik még nincsenek a szigeten. Az egészséges sziget oldalával felfelé kezd, és bizonyos mértékű rontás következtében átfordul a megrontott sziget oldalára. (15)

Saját tartomány: Olyan tartomány, ahol van jelenlétjelző. (13)



Sérülés: A hódítók által egy tartománynak, vagy a dahannak okozott kár mértéke. Ha egy kártya nem tér ki rá külön, akkor a jelzett sérülés minden esetben a hódítókra értendő. Ha az elszenvedett sérülés egyenlő, vagy több, mint egy hódító, vagy dahan életpontja, az megsemmisül. A hódítók által okozott legalább 2 sérülés következtében egy rontásjelző kerül a tartományra. (9, 18)

Szárazföldi tartomány: Olyan tartomány, ami nem szomszédos óceánnal. (13)

Szent Hely : Olyan tartomány, ahol egy szellemnek legalább 2 jelenlétjelzője van. (13)

Sziget: A teljes játéktábla, amely egy vagy több szigettáblából áll. (6-7, 13)

Szigettábla: Egyedi játéktábla-darab, amelyből a sziget áll. A hátoldalán tematikus térkép található, tapasztaltabb játékosoknak. (6-7, 13)

Szomszédos tartomány: Közös határral, sarokkal rendelkező tartományok. (13)

Tartomány: A szigettáblán körvonalakkal körülhatárolt, különálló terület (az óceán kivételével). Ha egy tartomány legalább 2 sérülést szenved el, egy rontásjelző kerül rá. (13, 15)

Tartomány típusa: Leírás, hogy melyik tartományokban lehet bizonyos akciót végrehajtani. Ez lehet egy bizonyos tereptípus (dzsungel, sivatag, hegy, vagy láp), lehet szárazföldi, vagy partmenti, illetve lehet egy olyan megkötés, hogy a tartománynak tartalmaznia kell bizonyos dolgokat, vagy épp ellenkezően, nem lehetnek benne bizonyos dolog (például: hódítók). (13, 16)

Tartomány valamivel: Olyan tartomány, amiben van legalább egy követelmény dolog (rontás, dahan, hódító).


Tábla: Lásd: szigettábla, hódítótábla.

Tegyel: A hódítótábla feltöltése a közös készletből.

Tereptípus: Dzsungel, sivatag, hegy, vagy láp. Minden tartomány egyféle tereptípusból áll. (13)

Terjedés: Ha egy rontásjelző kerülne egy olyan tartományra, ahol már van egy, az ehelyett az egyik szomszédos tartományba kerül. (15)

Túlerő: „A” akkor van túlerőben „B”-vel szemben egy tartományban, ha ott több „A” van, mint „B”. Például: ahol több dahan van, mint hódító, a dahan van túlerőben. Ez utóbbi az olyan tartományokra is igaz, ahol egyáltalán nincs hódító, de legalább van 1 dahan,

Város : A hódítófigurák egyik típusa. 3 sérülést okoz és 3 életpontja van. Egy város elpusztítása 2 félelmet generál. (15)











Veleszületett hatalom: A szellemtáblára nyomtatott hatalmak. (14, 16)



Védelem: Megvédi a tartományt a hódítókkal szemben. Csökkenti az értékével a hódítók által a tartománynak, illetve az ott lévő dahannak okozott sérülések számát (18).


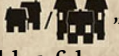
Visszaszerzés: Növekedésakció. Gyűjtsd össze az összes eldobott hatalomkártyádat a saját dobópaklidból, és vedd őket ismét a kezvedbe. (14)

Visszavétel mező: Vegyél vissza egyetlen hódítókártát a saját dobópaklidból, és vedd azt a kezvedbe. Ha a mező felfedésre került, minden szellemfázisban egyszer ingyen végrehajthatod. (14)



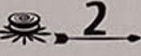

SZIMBÓLUMOK

-  **Felfedező:** A hódítófigurák egyik típusa. 1 sérülést okoz és 1 életpontja van.
-  **Falu:** A hódítófigurák egyik típusa. 2 sérülést okoz és 2 életpontja van. Egy falu elpusztítása 1 félelmet generál.
-  **Város:** A hódítófigurák egyik típusa. 3 sérülést okoz és 3 életpontja van. Egy város elpusztítása 2 félelmet generál.
-  **Dahan:** A helyi őslakosok egy klánját, faluját képviseli. Egy dahan 2 sérülést okoz és 2 életpontja van.
-  **Rontás:** Egy olyan jelző, ami a szigeten bekövetkező környezeti, vagy szellemi károk jelzésére szolgál.
-  **Félelem:** A hódító rémülete. A félelemjelzők elfogyása egy félelemkártya felfedését okozza.
-  **Jelenlét:** Egy jelző, amely megmutatja, melyik tartomány(ok)ban él a szellem.
-  **Szent hely:** Olyan tartomány, ahol egy szellemnek legalább 2 jelenlétjelzője van.
-  **Gyors hatalom:** A hódítófázis előtt kell a hatását megoldani.
-  **Lassú hatalom:** A hódítófázis után kell a hatását megoldani.





 Utal mind a felfedezőkre, mind a falvakra. Például: a „Push 2  ” hatással ellökhetsz 2 felfedezőt, vagy 1 felfedezőt és 1 falut, vagy 2 falut.

 Utal mind a falvakra, mind a városokra. Például az „A land with  ” követelmény utal minden olyan tartományra, amiben van legalább 1 falu, vagy legalább 1 város, vagy mindkettő.



HATÓTÁVOLSÁG

-  Csak azokban a tartományokban használhatod, ahol van jelenléted (jelenlétjelződ).
-  Maximum 1 mező távolságba használhatod egy olyan hegytől, ahol van jelenléted.
-  Maximum 2 mező távolságba használhatod egy szent helyedtől.
-  A hatótávolság +3 mezővel megnő.

JELENLÉTSÁVOK

-  **Energia:** minden szellemfázisban annyi energiát kapsz, mint a felfedett legnagyobb szám.
-  **Kártya:** minden szellemfázisban maximum annyi hatalomkártyát játszatsz ki, mint a felfedett legnagyobb szám.
-  **Visszavétel:** Minden szellemfázisban egyszer vedd vissza egyetlen hódító kártyát a saját dobópakliból, és vedd azt a kezvedbe.
-  **Bónusz elem:** Amíg ez a mező felfedett, minden szellemfázisban begyűjthetsz egy ilyen elemet is.

CÉLPONTOK

- ANY** Bármelyi tartományban.
-  Bármelyik hegy, vagy láp tartományban.
- COASTAL** Bármelyik partmenti tartományban.
- ANY**  Bármelyik szellem (te is).
- INLAND** Bármelyik szárazföldi tartományban.
- ANOTHER**  Bármelyik másik szellem, aki nem te vagy (kivéve szólómód).
- INVADERS** Olyan tartományban, ahol van legalább 1 hódító.
-  Bármelyik olyan tartomány, ahol van legalább 1 dahan.
- INVADERS** Olyan tartományban, ahol nincs egyetlen hódító sem.
-  Bármelyik olyan tartomány, ahol van legalább 1 rontásjelző.
-  Bármelyik olyan tartomány, ahol nincs rontásjelző.

FORDULÓ MENETE (minden játékos egyszerre)

szellemfázis

- növekedés
- energiagyűjtés
- hatalomkártyák kijátszása és kifizetése

gyors hatalom-fázis (kártyák és veleszületett hatalmak)

hódítófázis

- a sziget megrontása
- félelem
- pusztítás (hódító sérülést okoznak a tartományoknak és a dahannak / ha legalább 2 sérülést okoznak, egy új rontásjelző kerül a tartományra / túlélő dahan visszavág)
- építkezés (ha az adott tartományban van már hódító, tegyél oda egy falut, vagy várost)
- felfedezés (minden településsel szomszédos, vagy vele rendelkező adott tartományba 1 új felfedező kerül)
- hódító kártyák előrehaladása

lassú hatalom-fázis (kártyák és veleszületett hatalmak)

fordulóvége-fázis

- dobás
- sérülések és elemek törlése



Olvasd be a QR-kódot, vagy látogass el a FAQ elolvasása érdekében az alábbi oldalra: <http://is.gd/sifaq>