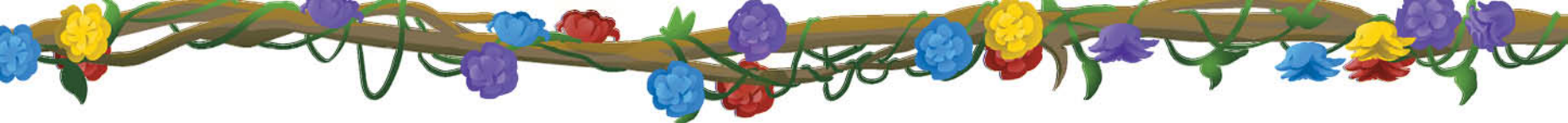


FÖLD A LÁTHATÁRON: SZELLEMEK SZIGETE

Eric Reuss játéka

VÉDJÜK MEG
EGYÜTT
A SZIGETET!





TARTALOMJEGYZÉK









A természet erőinek hatalmas, ősi szellemei vagytok egy távoli szigeten. A tengeren túlról telepések érkeztek, akik most megkezdték a sziget gyarmatosítását, öldösi a sziget őslakosait – a dahanokat –, és felborítják a természet finom egyensúlyát. A sziget szellemeinek meg kell erősödniük, hogy visszaszoríthassák a betolakodókat, még mielőtt a pusztítás visszafordíthatatlanná válna!



A Spirit Island a Flat River Group, LLC © 2016 tulajdona.

További információkért erről és más játékokról, látogass el honlapunkra:
www.gemklub.hu

Ha bármilyen kérdésed van, vagy pótalkatrészre van szükséged, kérjük, az alábbi címre írd nekünk:
info@gemklub.hu

	Bevezetés	2
	Játékelemek	3
	Előkészületek	5
	A közös készlet	6
	A telepepakli	6
	Rettegésszint és félelemkártyák	6
	Mételykészlet	6
	Félelemkészlet	6
	A játékosok előkészületei	7
	Erőkártyák	7
	A telepések kezdő akciója	7
	Játékmenet	9
	Szellemfázis	9
	Gyors erők fázisa	9
	Telepesfázis	10
	Lassú erők fázisa	12
	Az idő múlása	12
	Alapfogalmak a játékban	15
	Győzelem és vereség	15
	Félelem és rettegés	15
	Táblák és területek	16
	Jelenlét és szent helyek	16
	Energia és kijátszható kártyák	16
	Szelleme	17
	Telepesek	18
	Pusztulás	18
	A dahan nép	19
	Erők	19
	Erő- és félelemhatások	22
	Gyakran ismételt kérdések	24
	Egyszemélyes játék	24
	Tippek és trükkök	25
	A játékmenet egyszerűsítése	25
	Stratégiai alapok	26
	A világ	27
	Útmutató	29
	Szószedet	29
	Készítők	30



BEVEZETÉS

A **Föld a láthatáron: Szellemek szigete** kooperatív játék 1–3 játékos számára, amelyben minden játékos a természet egyik védőszellemét személyesíti meg. A szellemek igyekeznek megóvni szigetüket a megszálló telepesektől, akik nem törődnek a Föld természetes egyensúlyával, sem az őslakos dahanok sorsával. A szellemek minden körben egyidejűleg cselekszenek, erejük felhasználásával szorítják vissza a megszállókat, védik a szigetet és segítik a sziget őslakosait. A szellemek képességei kezdetben korlátozottak, növekedniük kell, hogy felvehessék a versenyt a villámgyorsan terjeszkedő betolakodókkal. A telepések akcióikkal szétrajzanak a szigeten, településeket hoznak létre, és métely jár a nyomukban. A szellemeknek a győzelemhez el kell űzniük a telepéseket a szigetről. Ehhez le kell rombolniuk a telepések épületeit és halálra kell rémiszteniük őket. Ha a szigeten eluralkodik a pusztulás, meghal az egyik szellem vagy nem sikerül időben kiűzni a telepéseket, a játék vereséggel zárul.

Ha már megismerkedtetek a játék alapjaival, a **Föld a láthatáron: Szellemek szigete** nagyjából 60–90 percet vesz igénybe (1–2 játékos esetén rövidebb, 3 játékos esetén kicsit hosszabb a játékidő).



1 JÁTÉKTÁBLA



1 ÚTMUTATÓ AZ ELSŐ JÁTÉKHOZ



5 SZELLEMTÁBLA



24 DAHAN



18 VÁROS



24 TELEPÜLÉS



27 FELFEDEZŐ



21 MÉTELYJELZŐ



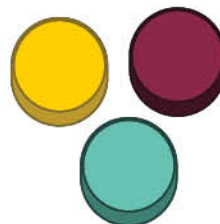
6 X3 FELFEDEZŐ



30 ENERGIAJELZŐ
(21 DB 1-ES ÉRTÉKŰ ENERGIAJELZŐ)
(9 DB 3-AS ÉRTÉKŰ ENERGIAJELZŐ)



39 JELENLÉTKORONG
(13 DB MIND A 3 SZÍNEN)



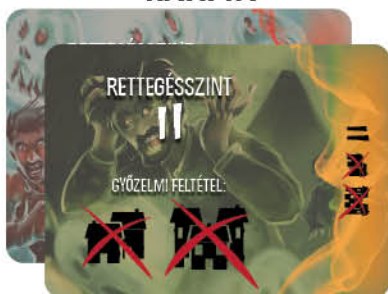
9 EGYFORDULÓS HATÁS JELZŐ
(3 DB MIND A 3 SZÍNEN)



21 FÉLELEMJELZŐ



2 RETTEGÉSSZINT-ELVÁLASZTÓ KÁRTYA



15 FÉLELEMKÁRTYA



15 TELEPESKÁRTYA



22 ELSŐDLEGES ERŐ KÁRTYA



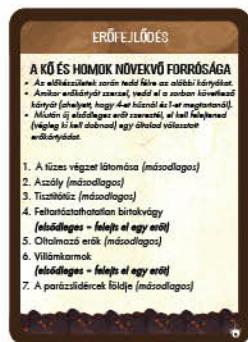
36 MÁSODLAGOS ERŐ KÁRTYA



20 EGYEDI ERŐ KÁRTYA



5 ERŐFEJLŐDÉS-KÁRTYA



3-AS ÉRTÉKŰ ENERGIAJELZŐK ÉS X3 FELFEDEZŐK

A 3-as értékű energiajelző hasznos lehet, ha egy szellem sok energiát termel, így átláthatóbb, mintha csak sok 1-es lenne előtte. Minden energia, amit nem költöttök el egy fordulóban, megmarad a következő fordulóra – használjátok a 3-as energiajelzőket, hogy átlássátok, mennyi energiával rendelkeztek.

Az x3 felfedezőt hasonlóképpen érdemes használni – ha egy területen sok a felfedező, és helyet akarsz spórolni és/vagy szeretnél felszabadítani néhány felfedezőt. Nincs olyan játékhatás, ami kifejezetten x3 felfedezőket helyez fel, így ezeket szabadon beválthatjátok 3 db felfedezőre. Csak ne feledjétek, hogy ez a jelző nem 1, hanem 3 telepésnek számít! A célja csak az, hogy átláthatóbbá tegye a játékotokat.

Ha ez az első játékotok, olvassátok el a dobozban található „Útmutató az első játékhoz” című füzetet. A sziget kegyetlen, ezért szeretnénk nektek segítséget nyújtani az első játék előkészítésében és az első fordulójában.

A JÁTÉKTÁBLA ÉS A SZIGETTÁBLÁK

Jobbra látható a **Föld a láthatáron: Szellemelek szigete** játéktáblája. Talán kissé furcsa módon, maga a sziget is „táblakra” van felosztva. Miért is van ez így?

A **Föld a láthatáron: Szellemelek szigete** a 2017-ben megjelent Szellemelek szigete című játék utódja. Az elődben a sziget nem egyetlen nagy, összefüggő térkép, hanem több, a játékosok számával megegyező számú szigettáblából áll össze. A Szellemelek szigete szigettáblái nagyjából úgy néznek ki, mint a **Föld a láthatáron: Szellemelek szigete** 3 fős oldalán látható térkép szigettáblái.

Ha úgy érzitek, valami másra vágytok, mert már nem jelent kihívást a **Föld a láthatáron: Szellemelek szigete**, a korábbi alapjátékban, a **Szellemelek szigetében** (illetve annak kiegészítőiben) további szellemekeket, veszélyes ellenfeleket és játékváltozatokat találtok.

A játéktábla tartalmazza a **Föld a láthatáron: Szellemelek szigete** összes, nem szellemekekre vonatkozó információját, többek között:

1. A telepespakli helyét és a telepések akciómezőit;
2. A rettegésszintet és a félelempakli helyét;
3. A mételykészlet helyét;
4. A félelemkészlet helyét;
5. Magát a szigetet – a játékosok számától függően 2 vagy 3 szigettáblára felosztva.

2 FŐS JÁTÉKTÁBLA



3 FŐS JÁTÉKTÁBLA



A KÖZÖS KÉSZLET

A sziget 2 vagy 3 „szigettáblából” áll, attól függően, hogy a tábla 2 vagy 3 játékos oldalán játszottok. Minden szigettáblán 1 tenger, és minden tereptípusból 2 található: őserdő, hegyvidék, sivatag és mocsár. Minden területhez tartozik egy szám is, amellyel az adott szigettáblán lévő területre hivatkozni lehet, valamint fekete ikonok, amelyek azt jelzik, mit kell lerakni a területre az előkészületek során.

-  = 1 város
-  = 1 település
-  = 1 dahan
-  = 1 mételyjelző

Rakjátok le a városokat, településeket, dahanokat és mételyjelzőket a területeken feltüntetett fekete ikonoknak megfelelően.

Megjegyzés: az előkészületek során lerakott mételyt **ne** a mételykészletből, hanem a dobozból rakjátok le. A mételykészletre azután rakjátok le a mételyt, hogy a területekre már leraktátok.

A TELEPESPAKLI

Tegyétek a telepеспaklit a játéktábla „Felfedezés” feliratú akciómezőjére. A telepеспakli 12 kártyát tartalmaz:

- 5 harmadik szakasz kártyát az alján, majd
- 4 második szakasz kártyát, majd
- 3 első szakasz kártyát a tetején.

Keverjétek össze a kártyákat szakaszonként külön-külön, majd húzzatok egyet-egyét közülük, anélkül, hogy megnéznétek azokat. A kihúzott kártyákat tegyétek vissza a dobozba (összesen 4 első, 5 második és 6 harmadik szakasz kártya van).

RETTEGÉSSZINT ÉS FÉLELEMKÁRTYÁK

Keverjétek meg a félelemkártyákat, és rakjátok 9 lapot a félelempakli-mezőre. Tegyétek a „Rettegésszint III” elválasztót alulról a harmadik kártyára, majd a „Rettegésszint II” elválasztót 3 kártyával feljebb, így a pakli 3 részre oszlik majd, minden szakaszban 3 kártyával.

MÉTELYKÉSZLET

Rakjátok játékosonként 5 mételyjelzőt a mételykészletbe, majd adjatok hozzá 1 további mételyjelzőt.

FÉLELEMKÉSZLET

Rakjátok játékosonként 4 félelemjelzőt a félelemkészletbe.

A JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Minden játékos válasszon magának színt, és vegye el a színével megegyező jelenlétkorongokat (a továbbiakban jelenlét) és az összes egyfordulós hatás jelzőt. Mindenki válasszon magának egy szellemet, és vegye magához az ahhoz tartozó szellemtáblát és a 4 egyedi erő kártyát. Ezek a kártyák képezik majd minden játékos kezdő kezét.

Minden játékos más szigettáblán kezd. Mindenki válasszon egyet, és a szellemtáblája hátoldalán leírt utasítások alapján rakjon le egy vagy több jelenléteket az induló szigettáblája területeire. Ezután mindenki fordítsa meg a szellemtábláját, és rakja le rá a megmaradt jelenléteit a jelenlétsávján szaggatott vonallal jelölt körökre. A bal szélső, teljes körvonallal jelölt számok lefedetlenül maradnak.

Megjegyzés: A játék megkezdése után a szellemek már nem lesznek a saját kezdő szigettáblájukhoz kötve. Bármelyik szigettáblára rakhatnak jelenléteket, és bármelyik szigettáblán használhatnak erőket. Elengedhetetlen a többi szellemmel való együttműködés, ha megszeretnétek védeni a szigetet!

ERŐKÁRTYÁK

Minden játékos, akinek ez az első játéka, keresse meg a saját szelleméhez tartozó erőfejlődés-kártyát, és az azon olvasható utasítások alapján állítsa össze a saját erőfejlődés-pakliját. Ezután külön-külön keverjétek meg az elsődleges és a másodlagos erő kártyákat, és tegyétek a két paklit a játéktábla mellé úgy, hogy minden játékos könnyen elérje azokat.

A TELEPESEK KEZDŐ AKCIÓJA

Az előkészítés befejezéseként a telepések végrehajtják a telepesfázis felfedezés akcióját. Húzzátok fel a telepespakli legfelső lapját. A telepések végrehajtanak egy felfedezés akciót minden, ehhez a területtípushoz tartozó területen. Ezután helyezték a kártyát képpel felfelé az „építkezés” mezőre.





Minden forduló az alábbi fázisokból áll:

1. Szellemfázis
2. Gyors erők fázisa
3. Telepesfázis
4. Lassú erők fázisa
5. Az idő múlása

A játékosok egyidejűleg cselekszenek minden fázisban, kedvük szerint egyeztetve a többiekkel. A játék során a beszélgetés nemcsak megengedett, de szinte elengedhetetlen a győzelemhez!

KI DÖNT?

Mi a teendő, ha a játék döntés elé állít titeket (hová kerül métel, melyik telepesnek okoztatok sebzést stb.), és nem egyértelmű, hogy azt kinek kell meghoznia? Ha egy erő következtében kell döntenetek, akkor az erőt használó szellem hozza meg a döntést.

Más esetekben a játékosoknak meg kell próbálniuk egyezsége jutniuk. Ha ez nem sikerül:

- Ha a döntés egy terület kapcsán (vagy azon) merül fel: az a szellem dönt, akinek a kezdőtábláján található az adott terület.
- Más esetekben: a játék tulajdonosa vagy a játékkalkalom szervezője hozza meg a döntést.

SZELLEMFÁZIS

Minden szellem az alábbi három akciót hajtja végre, ebben a sorrendben:

- **Növekedés:** Válassz egyet a szellemtáblád tetején lévő „Növekedés” felirat alatti három lehetőség közül. Minden szakaszhoz két vagy három ikon tartozik, amelyek azt jelzik, milyen akciókat hajthatsz végre, ha azt a lehetőséget választod. Minden feltüntetett hatást végre kell hajtaniod, de a sorrendet te határozod meg.
- **Energiaszerzés:** Annyi energiát kapsz, amennyi az Energia/fordulónál a legmagasabb látható szám a jelenlétsávodon. Helyezd az összes megszerzett energiát a szellemtábládra (vagy mellé).
- **Erőkártyák kijátszása és kifizetése:** Válaszd ki azokat az erőkártyákat (gyors és lassú), amelyeket használni fogsz a fordulóban. Az egy fordulóban kijátszható erőkártyák maximális számát a jelenlétsávodon, a kijátszható kártyáknál a legmagasabb látható szám jelzi (akkor sem lépheted túl, ha lenne elég energiád további kártyák kifizetéséhez). Valamennyi kijátszott erőkártyádat azonnal ki kell fizetned, a lassú erőket is. Ehhez hasonlóan azonnal megkapod a kijátszott kártyákon lévő valamennyi elemet, akkor is, ha az adott erőkártya lassú. Az elemekről további információkat a 19. oldalon találsz. Még ne hajtssd végre az erőkártyák hatásait.

Miután minden játékos végrehajtotta a növekedését, magához vette a megszerzett energiát, és kijátszotta a fordulóra szánt erőkártyáit (kifizetve azok költségeit), itt az ideje, hogy a gyors erők fázisába lépjetek.



GYORS ERŐK FÁZISA

A játékosok végrehajtják a gyors erőket – a szellemtáblájukon feltüntetett ősi erőket és az általuk kijátszott erőkártyákat. A játékosok tetszőleges sorrendben hajtják végre az erőiket, de egyetlen erő sem szakíthatja félbe egy folyamatban lévő erő hatását. Ha egy játékos úgy dönt, hogy nem akarja (vagy nem tudja) felhasználni egy erő szöveges hatását, akkor azt teljesen kihagyhatja. Előfordulhat, hogy egy erőkártyát érdemes csak a rajta lévő elemek miatt kijátszani.

Nem halaszthatjátok egy gyors erő végrehajtását a lassú erők fázisára.

TELEPESFÁZIS

A telepesezfázis lépései (amelyek a játék világában hónapokat vagy akár éveket is felölelnek) a következők:

1. **Félelemkártyák:** Végrehajítjátok a félelemkártyákat, amelyeket a szellemek a telepesek megrémítésével szereztek.
2. **Rombolás:** A telepesek gondatlanul bánnak a sziget erőforrásaival, és ezzel ártanak a földnek: bányásznak, földet művelnek, halásznak, vadásznak, és összecsapnak a dahanokkal.
3. **Építkezés:** A telepesek terjeszkednek, és tovább erősítik jelenlétüket a már meghódított területeken.
4. **Felfedezés:** A telepesek felfedezőket küldenek ki a lakatlan területekre, új terjeszkedési lehetőségek után kutatva.
5. **Telepesekártyák mozgatása:** A telepesek megtervezik, hol fognak cselekedni a következő fordulóban.

1. FÉLELEMKÁRTYÁK

Ha szereztek félelemkártyákat, vegyétek fel az egész, képpel lefelé fordított kártyákból álló paklit, fordítsátok meg, és hajtsátok végre egyesével a kártyákat abban a sorrendben, ahogy megszereztétek azokat. Ezután helyezétek a lapokat a félelemkártyák dobópaklijának mezőjére a táblán. Csak azt a hatást hajtsátok végre, amely a jelenlegi rettegésszint alatt szerepel. Egy-egy kártya végrehajtásakor a rettegésszint lehet, hogy már magasabb, mint amikor megszereztétek a kártyát.

A félelemkártyák hatásai csak az aktuális forduló idejére érvényesek.

- **Félelem szerzése félelemkártyák hatása által:** A legtöbb félelem hatása nem okoz további félelmet. Jellemzően inkább leveszik a telepeseket, semmint sebeznek vagy elpusztítanak őket. De vannak kivételek. Ha ilyen módon szereztek újabb félelemkártyát, akkor tegyétek azt a megszerzett félelemkártyák paklijának aljára; ha ilyen módon a rettegésszint is emelkedik, az aktuális kártyát még a régi rettegésszinten, majd a hátralévő kártyákat az új rettegésszint alapján hajtsátok végre.
- **Minden játékos:** Számos félelemkártya hatása mondja, hogy „minden játékos” tegyen meg valamit. A játékosokat kizárólag a kártyán szereplő utasítások korlátozzák abban, hogy ez a hatás melyik területen érvényesül. Ezek a hatások a dahanok vagy a telepesek cselekedeteiről szólnak, nem a szellemekéről. Először az egyik játékos megy végig a kártya utasításain, majd a következő játékos és így tovább.

2. ROMBOLÁS

Nézzétek meg a tábla rombolás akciómezőjén lévő telepesekártyát (ha van): a telepesek rombolást hajtanak végre valamennyi területen, amelynek típusa megegyezik a kártyán lévővel. Először a telepesek egyidejűleg sebzést mérnek a területre és a dahanokra. Ezt követően a túlélő dahanok visszavágnak.

Amikor a telepesek rombolást hajtanak végre egy területen, akkor sebzést okoznak: a felfedező 1-et, a település 2-t, a város 3-at sebez. A teljes sebzésből le kell vonni a (szellemek és félelemkártyák által generált) védekezőhatásokat, majd egyidejűleg:

- **A telepesek sebzik a területet:** Ha 2 vagy több sebzést okoznak, rakjatok 1 mételyt a mételykészletből a területre, majd minden szellemnek elpusztul 1 jelenléte a területen. Ha a métely lerakásakor volt már métely a területen, akkor a métely terjed. Rakjatok 1 mételyt a mételykészletből egy szomszédos területre is. (Ha azon a szomszédos területen is volt métely, akkor az innen is továbbterjed egy szomszédos területre.)
 - Egy rombolás hatására csak 1 métely kerülhet fel, 2 sebzés felett nem számít, mennyit sebeztek a telepesek. 2 és 9 sebzés esetén is 1 mételyt kell lerakni.
 - 1 vagy kevesebb sebzés esetén hagyjátok figyelmen kívül a területet érő sebzést.
- **A telepesek harcolnak a dahanokkal:** Minden 2 pontnyi sebzés elpusztít egy dahant. Le kell vennetek annyi dahant, amennyi csak lehetséges; nem oszthatjátok szét a sebzést több dahan között, hogy így elkerüljétek az elpusztításukat.
 - Ha egy dahan 1 sebzést szenved el, fordítsátok meg, ezzel jelezve, hogy sérült. A túlélő sérült dahanok a forduló végén, az idő múlásakor felépülnek.

Miután a telepések sebzését végrehajtottátok egy területen, a túlélő dahanok visszatámadnak. Minden dahan 2 sebzést okoz a telepéseknek. Ti döntitek el, hogy a dahanok által okozott sebzést hogyan osztjátok el a területen lévő telepések között.

- A dahanok akkor is visszatámadnak, ha a rombolást végrehajtó telepések egyáltalán nem okoztak sebzést (például egy védekezést biztosító erőnek köszönhetően), de nem támadnak, ha maga a rombolás akció nem jön létre, vagy megszakad valamilyen hatás miatt.
- Területek sorrendje: Ha van jelentősége, hogy milyen sorrendben veszitek sorra a területeket egy telepeskártya esetén, ti döntötök a sorrendről.

A szellemek jelenléte nem támad vissza, ahogy a telepések sem támadhatják közvetlenül a szellemeket.

3. ÉPÍTKEZÉS

Nézzétek meg a tábla építkezés akciómezőjén lévő telepeskártyát: a telepések építkeznek minden, a kártya típusával megegyező területen, ahol jelen vannak.


Amikor a telepések építkeznek egy területen, akkor egy várost vagy egy települést építenek:

- Ha a területen több település van, mint város, rakjatok a területre egy várost. (A települések nem fejlődnek városokká. Rakjatok le egy új várost a közös készletből.)
- Minden más esetben rakjatok le a területre egy települést.

4. FELFEDEZÉS

Fordítsátok fel a telepespakli legfelső lapját. A telepések felfedezőket küldenek a kártya típusával megegyező területekre – kirajzanak a településekből és városokból, vagy a tenger felől közelednek: ezt nevezzük „forrásnak”. Ha a telepespakli elfogyott és nincs már kártya, amit felfordíthatátok – kifutottatok az időből, és elvesztettétek a játékot.

II. SZAKASZ

A legtöbb II. szakasz kártyán látható egy  szimbólum. Amíg tanuljátok a játékot, ezeket az ikonokat hagyjátok figyelmen kívül. Ha szeretnétek emelni a nehézségi szinten, minden alkalommal, amikor felfordítotok egy ilyen szimbólummal rendelkező kártyát, hajtsátok végre az alábbi akciót, még azelőtt, hogy felfedezőket raknátok le:

Minden szigettáblán: Rakjatok le 1  egy olyan területre, ahol nincs .

III. SZAKASZ

A III. szakasz kártyáin két területtípus található egy „+” jellel elválasztva. A telepesakciók mindkét területtípuson megtörténnek. (A területek végrehajtásának sorrendjét továbbra is a játékosok döntenek el. Nem kell minden területet végrehajtanotok az egyik típusból, mielőtt a másik típusú területekhez nyúlnátok.)

Rakjatok le egy-egy felfedezőt minden olyan, a meghatározott területtípushoz tartozó területre, ami rendelkezik forrással, tehát:

- amelyen van legalább 1 település vagy város; vagy
- amely szomszédos legalább 1 településsel, várossal, vagy tengerrel.

Mindegy, mennyi forrás van a területen vagy szomszédos területeken, mindig csak egy felfedezőt rakjatok le. A felfedezőket a közös készletből tegyétek a szigetre, nem mozognak a táblán.

5. TELEPESKÁRTYÁK MOZGATÁSA

A felfedezés után csúsztassatok minden telepeskártyát balra: a rombolásra használt kártya a dobópakliba, az építkezésre használt kártya a rombolás akciómezőre, a felfedezésre használt kártya pedig az építkezés akciómezőre kerül. Tehát a következő fordulóban a telepések rombolni fognak ott, ahol most építkeztek, és építkezni fognak ott, ahol most felfedeztek.

Emlékeztető: Rombolás, építkezés és felfedezés csak azon területeken történik, amelyek típusa megegyezik az akcióhoz tartozó telepeskártyán láthatóval. Rombolás és építkezés csak olyan területeken történik, ahol vannak telepések. Felfedezés akció csak olyan területeken történik, amelyek rendelkeznek forrással. A felfedezők nem számítanak forrásnak új felfedezők lerakásához.



LASSÚ ERŐK FÁZISA

A játékosok végrehajtják a lassú erőket – a szellemtáblájukon feltüntetett ősi erőket és az általuk kijátszott erőkárttyákat. Ez a fázis pont úgy működik, mint a „gyors erő fázisa”, azzal a különbséggel, hogy ezúttal csak a kék teknős szimbólummal feltüntetett lassú erő fejtik ki a hatásaikat.

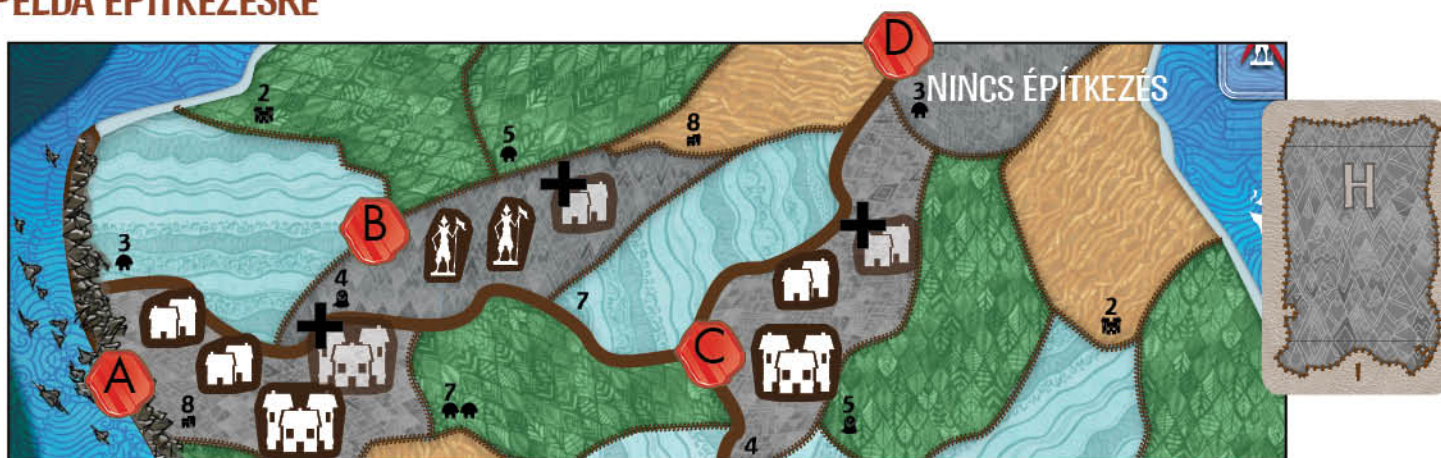


AZ IDŐ MŰLÁSA

Ez a „takarítás” fázis, amellyel minden forduló zárul.

- Kártyák eldobása: A játékosok a fordulóban kijátszott erőkárttyáikat a saját dobópaklijukba helyezik.
- Sebzések és elemek megszűnése: Minden kijátszott elem és a fordulóban kiosztott valamennyi sebzés hatása megszűnik.
 - Minden sérült dahant és telepest fordítsatok vissza az egészséges oldalára.
 - Ha használtak egyfordulós hatás jelzőket, ne felejtsetek el azokat is eltávolítani.

PÉLDA ÉPÍTKEZÉSRE



Ezen a példán a hegyvidék területeken kerül sor építkezés akcióra.

- A) Ezen a területen több település található, mint város, ezért ide egy új város kerül.
- B) Ezen a területen csak felfedező található, így a települések és a városok száma itt egyenlő (nulla). Ezért ide egy település kerül.
- C) Ezen a területen a települések és a városok száma egyenlő, ezért ide egy új település kerül.
- D) Ezen a területen nem található telepes, ezért itt nincs építkezés.

PÉLDA FELFEDEZÉSRE



Ezen a példán az őserdő területeken kerül sor felfedezés akcióra.

- A) Ezen a területen már van település vagy város, ezért ide felkerül egy felfedező.
- B) Ez a terület nem tengerparti, és nem is szomszédos olyan területtel, amelyen lenne település vagy város. A telepesek itt nem hajtanak végre felfedezés akcióit.
- C) Ez a terület szomszédos olyan területtel, amelyen van település vagy város, ezért ide is felkerül egy felfedező.
- D) Ez egy tengerparti terület, és szomszédos olyan területtel, amelyen van település vagy város (ezekből az egyik is elég lenne), ezért ide is kerül egy felfedező. (Bár a telepesek több irányból elérik a területet, csak 1 felfedező kerül ide.)

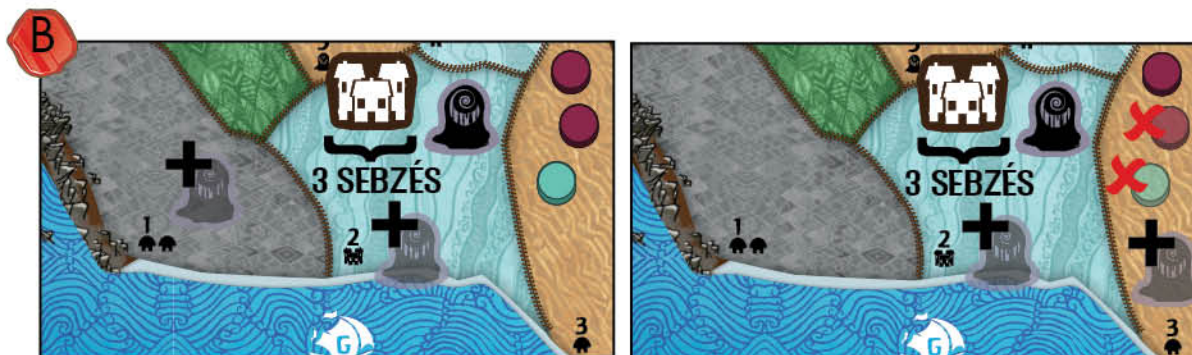
PÉLDA ROMBOLÁSRA



A rombolás mocsár területeken történik.

1. lépés

2. lépés



1. lehetőség

2. lehetőség

Ezen a példán a mocsár területeken kerül sor rombolás akcióra.

A) Ezen a mocsáron 2 dahan, 1 település és 1 felfedező található. A település és a felfedező összesen 3 sebzést okoz (2-t a település, 1-et a felfedező) a területnek és a dahanoknak.

- **1. lépés:** 3 sebzés éri a területet, ezért a játékosok leraknak egy mételyt. 3 sebzést kapnak a dahanok, így az egyik elpusztul, a másik 1 sebzést szenved el.
- **2. lépés:** A dahanok visszatámadnak, és 2 sebzést okoznak a telepéseknek. A játékosok úgy döntenek, hogy a település kapja ezt a 2 sebzést, ami így elpusztul. A játékosok ezért szereznek 1 félelmet.

B) Ezen a mocsáron van 1 város és 1 métely. A város 3 sebzést okoz a területnek – mivel több, mint 2 sebzést kapott a terület, a játékosok leraknak 1 mételyt. Mivel a területen már volt métely, az továbbterjed: le kell rakni 1 mételyt egy szomszédos területre. Két lehetőség közül választhatnak a játékosok:

- 1. lehetőség: A második mételyt az 1-es számú területre rakják le, amely korábban üres volt.
- 2. lehetőség: A második mételyt a 3-as számú területre rakják le, elpusztítva egy bíborvörös jelenléte (amely eredményeképp ez a terület többé nem szent hely a bíborvörös játékos számára) és egy türkiz jelenléte (teljesen eltávolítva ezzel a türkiz játékost a területről).

Valószínűleg az 1. lehetőség a jobb, mivel ennek hatására egy jelenléte sem pusztul el.


GYŐZELEM ÉS VERESÉG

A játék kezdetén a telepések az I. rettegésszinten állnak. Nem tartják fenyegetőnek a szigetet, és nem sokat törődnek a szellemek létezésével. A győzelemhez teljesen meg kell tisztítani a szigetet a telepésektől. Ahogy félelemkártyákat szereztek, magasabb rettegésszinteket és általuk könnyebb győzelmi feltételeket értek el. Ha bármikor teljesítitek az érvényben lévő győzelmi feltételt, az aktuális hatás lejátszása után győztök – a telepések nem bírják tovább, és habozás nélkül elhagyják a szigetet. Akkor is győztök, ha teljesen elfogy a félelempakli.

Háromféleképpen veszíthetitek el a játékot:

- **Túl sok métely:** Ha a mételykészlet elfogy, elveszítitek a játékot.
- **Egy szellem elpusztul:** Ha az egyik szellemnek nem marad jelenléte a szigeten, elveszítitek a játékot.
- **Kifutok az időből:** Ha fel kellene fordítani a telepespakli legfelső lapját (felfedezéshez), de a pakli elfogyott, elveszítitek a játékot.

FÉLELEM ÉS RETTEGÉS

Félelmet félelem szimbólumokkal  és pusztítással szerezhetek: egy település elpusztítása 1 félelmet, egy város elpusztítása 2 félelmet ad. A félelem a telepések teljes közösségére hatással van. Minden félelem megszerzésekor mozgassatok egy félelemjelzőt a félelemkészletből a megszerzett félelem mezőjére.



- Amikor minden félelemjelző a megszerzett félelem mezőre került, tegyétek át a félelempakli legfelső lapját képpel lefelé a megszerzett félelemkártyák mezőjére. Ha ezzel felszínre került egy rettegésszint-elválasztó kártya, azt szintén vegyétek le, és takarjátok le vele a korábbi rettegésszintet (amely I. szintről indul – ezt a táblára nyomtatva találjátok). Ezután a félelemjelzőket mozgassátok vissza a félelemkészletbe. Ha egy kártya megszerzése után maradt még további megszerzett félelmetek, akkor mozgassátok át azokat a megszerzett félelem mezőjére.
- A megszerzett félelemkártyák mezőjén lévő lapokat a következő telepésfázis során fogjátok felfordítani és végrehajtani. Akárcsak az erők, a félelemkártyák hatásai is csak az aktuális fordulóban érvényesek, ha csak nem változtatnak a táblán valamilyen módon. Miután végrehajtottatok egy félelemkártyát, tegyétek azt a félelemkártyák dobópaklijába.

Amikor felfedtek egy új rettegésszint-elválasztó kártyát, az új rettegésszint és a vele járó győzelmi feltétel azonnal érvénybe lép – ekkor akár győztek is!

GYŐZELMI FELTÉTELEK

- **I. rettegésszint:** A szigeten nincs egy telepés sem.
- **II. rettegésszint:** A szigeten nincs sem település, sem város.
- **III. rettegésszint:** A szigeten nincs város.
- **Kiürült félelempakli:** Azonnali győzelem!

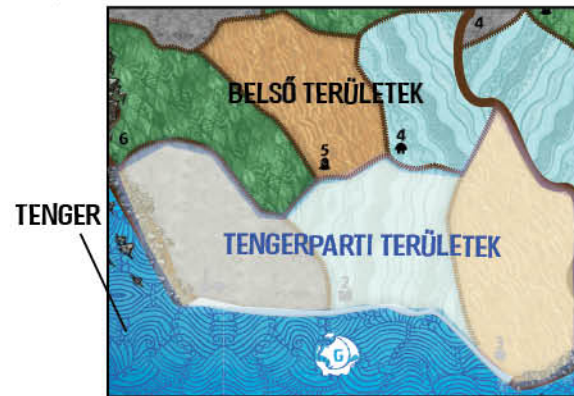
- Miután győztetek, ha szeretnétek, távolítsátok el az összes telepést, hogy lássátok, hogyan néz ki a sziget, miután minden telepés elmenekült.
- Abban a ritka esetben, ha egy erőkártya vagy más játékhatalás miatt egyszerre győztök és veszítetek, **önfeláldozó győzelmet** arattok: ti ugyan elpusztultatok, de a sziget, a dahan nép és sok más szellem életben maradt.

TÁBLÁK ÉS TERÜLETEK

Minden szigettáblán nyolc terület található, minden típusból pontosan kettő (őserdő, hegyvidék, sivatag és mocsár). A legtöbb játékelem csak a vele azonos területen lévő játékelemekre van hatással.

Két terület szomszédosnak számít, ha közvetlenül kapcsolódnak egymáshoz. Ez akkor is igaz, ha különböző szigettáblán találhatók, vagy csak a sarkuk révén kapcsolódnak össze.

Minden szigettáblán található egy vékony sávnyi tenger is, ez mutatja meg, hogy mely területek érhetők el közvetlenül a tenger irányából. A tengerrel szomszédos területek tengerparti területnek számítanak. A tengerrel nem szomszédos területek belső területnek számítanak. (A sziget többi határát sziklafalak alkotják, így nem minősülnek tengerpartnak.) Maga a tenger nem számít területnek, e tekintetben nem része a játéknak.



JELENLÉT ÉS SZENT HELYEK

A jelenlét mutatja meg a szigeten a szellemek életterét. A jelenléteddel rendelkező területekre gyakran úgy hivatkozik a játék, hogy „a te területed”. Ha egy jelenléted elpusztul (például métely hatására), távolítsd el azt, és tedd a sziget mellé. Ha egy szellemnek nem marad jelenléte a szigeten, a játékosok azonnal elveszítik a játékot. Egy területre bármennyi szellem bármennyi jelenléte rákerülhet.



Azok a hatások, amelyek valamit tesznek egy jelenléttel (például mozgatják vagy elpusztítják), mindig a szigeten lévő jelenlétekre vonatkoznak (ha nincs ezzel ellentétes utasítás).



Egy szellem szent helyének azok a területek számítanak, ahol az adott szellem egynél több jelenléttel rendelkezik. Egyes erők csak ilyen, kiemelt jelenléttel rendelkező területekről hajthatók végre.

ENERGIA ÉS KIJÁTSZHATÓ KÁRTYÁK

A szellemek a szigetre erőkártyák kijátszásával képesek hatni. Egy szellem tetszése szerint játszhatja ki erőkártyáit a szellemfázisban, ebben csupán két dolog korlátozza:

- Csak annyi kártyát hozhat játékba, amennyi kijátszható kártya elérhető a számára. Ezt a „Kijátszható kártyák” jelenlétsávon (alsó sáv) felfedett legmagasabb szám jelzi.
- Elegendő energiával kell rendelkeznie a kijátszani kívánt kártyák kifizetéséhez.

A szellemek minden fordulóban annyi energiát kapnak, amennyi a legmagasabb felfedett szám az „Energia/forduló” jelenlétsávjukon. Az el nem költött energia nemvész el, megmarad a következő fordulóra is. Az energia saját erőforrás, nem adható át más szellemeknek. A kijátszható kártyák száma szintén nem osztható meg a többi szellemmel. A fel nem használt kártyakijátszások elvesznek, nem maradnak meg a következő fordulóra.

- A kártyák energiaköltsége a bal felső sarkukban található körben szerepel.
- Energia a növekedés során választott lehetőség vagy a szellemtáblán szereplő energia/forduló jelenlétsáv (felső sáv) által szerezhető.

Minden szellem rendelkezik:

- Egy szellemtáblával, amelyen a növekedés, a jelenlétsávok és az ősi erők találhatóak;
- 4 egyedi erő kártyával.

A SZELLEMTÁBLA FELÉPÍTÉSE

- 1. A szellem neve**
- 2. Kép:** Egy kép a szellemről.
- 3. Háttér:** A szellem története, jellemzői.
- 4. Előkészületek:** Az induló jelenlétek helye, és további utasítások.
- 5. Játékstílus:** Egy rövid leírás a szellem stratégiájáról, az erősségeinek és gyengeségeinek összehasonlítása, valamint egy összefoglaló az általa birtokolt erőkről.
- 6. Különleges szabályok:** Bármilyen szabály, amely ennél a szellemnél a többihez képest másként működik.
- 7. Növekedési lehetőség:** A szellem lehetőségei az erősödéésre, új területek elérésére és új erők megtanulására. Amikor a szellem dönt a növekedés egyik lehetősége mellett, egy szakaszt választ ki, és az ott szereplő valamennyi akciót végrehajtja.

A növekedés lehetőségei jellemzően a következők:

- **Jelenlét lerakása:** Rakj le egy jelenléteket a szellemtábládról a térképre. (Egy meglévő jelenléttől meghatározott távolságon belül.)
 - **Energiaszerzés:** Azonnal megkapod a meghatározott mennyiségű energiát. (A normál fordulónként szerzett energián felül.)
 - **Erőkártya szerzése.** (Egy elsődleges VAGY egy másodlagos erő.)
 - **Kártyák visszavétele:** Vedd vissza az összes erőkártyádat a saját dobópakliból a kezvedbe.
- 8. Jelenlétsávok:** Minden szellemtáblán két jelenlétsáv található: felül a fordulónként szerzett energia, alatta a kijátszható kártyák száma látható. A játék kezdetén a bal szélső kivételével minden mezőt jelenlét takarja. Amikor jelenléteket raksz le a szigetre, választanod kell, hogy melyik sávról veszed azt le, és sávonként mindig balról jobbra kell haladnod. Ahogy egyre több jelenléteket távolítasz el a sávokról, egyre nagyobb előnyökre teszel szert. A felső sávról eltávolított jelenlét több energiát biztosít a számodra, az alsó sávról eltávolított jelenlét pedig több kijátszható erőkártyát tesz lehetővé. Kizárólag a legmagasabb felfedett szám érvényes, tehát az előnyök nem adódnak össze. **Megjegyzés:** az elpusztított jelenléteket a tábla mellé kell tenni, nem kerül vissza a szellemtáblára.
 - Egyes szellemek jelenlétsávján bónusz elemek találhatóak. Onnantól kezdve, hogy egy elemet nyújtó mező láthatóvá válik, folyamatosan biztosítja a feltüntetett elemet.
 - Ha egy jelenlétsáv egy mezőjén több előny látható, nem kell választanod, megkapod mindet.
 - **Jelenlét áthelyezése:** Amikor jelenléteket raknál le a szigetre egy jelenlétsávról, dönthetsz úgy, hogy inkább áthelyezel egy már szigeten lévő jelenléteket. Ez akkor hasznos, ha már az összes jelenléteid játékban van.
 - 9. Ősi erők:** Elemek használata által kiváltott ingyenes erők. Általában az ősi erők nem kerülnek energiába és nem számítanak bele a kijátszható kártyák számába. Ahogy a többi erő, ezek is egy adott területre vagy szellemre hatnak, hacsak az erő szövegezése mást nem állít.



TELEPESEK

A telepések megkezdtek a sziget gyarmatosítását! Noha nem szándékosan törnek az elpusztításokra, a területek kizsákmányolása így is felborítja a természet törékeny egyensúlyát. A játék célja az aktuális rettegésszintnek megfelelő győzelmi feltételek teljesítése, amely eredményeként végleg elűzhetitek a betolakodókat a szigetről. Ahogy egyre több telepés retteg tőletek, egyre könnyebb lesz a cél elérése.

Egy adott területen lévő telepések nem ártanak automatikusan az ott lévő szellemeknek vagy dahanoknak. A telepések csak a rombolással okoznak sebzést. A telepések minden típusának meghatározott mennyiségű életereje van. Egy telepés elpusztításához annyi sebzést kell kiosztanotok rá egy forduló során, amely eléri vagy meghaladja az adott telepés életerejét. Bizonyos hatások elpusztíthatnak telepéseket sebzéstől és életerőtől függetlenül.

A telepések három típusát különböztetjük meg a játékban: felfedező, települések és városok. Ha egy területen ezek közül akár egy is előfordul, az egy „terület telepésekkel”. A telepések száma nem korlátozódik a közös készletben lévő játékelemek számára. Ha előállna az a ritka eset, hogy kifogynátok a figurákból, használjatok helyettük energijelzőket. Felfedezőkből használhatjátok az x3 felfedezőket, hogy helyet szabadítsatok fel a felfedezőktől hemzsegő területeken.



A felfedezőket azokat a telepéseket jelképezik, akik hajlandók elutazni a feltáratlan vadonba: expedíciókat vezetnek, tanyákat építenek stb. 1 életerővel rendelkeznek, és rombolás során 1 sebzést okoznak. Amikor a telepések felfedeznek, maguk a felfedezőket nem forrásai a saját és szomszédos területek felfedezésének.



A települések kis határ menti falvakat és tanyákat jelképeznek. 2 életerővel rendelkeznek és rombolás során 2 sebzést okoznak. Amikor a telepések felfedeznek, a települések forrásai a saját és szomszédos területek felfedezésének.



A városok a legnagyobbak és legártalmasabbak a telepések közül. 3 életerővel rendelkeznek és rombolás során 3 sebzést okoznak. Amikor a telepések felfedeznek, a városok forrásai a saját és szomszédos területek felfedezésének.

A települések és városok elpusztítása hatással van a telepések moráljára. Egy település elpusztítása esetén 1 félelmet, egy város elpusztítása esetén 2 félelmet szereztek. Amikor egy település 1 sebzést szenved el, fordítsátok az oldalára, ezzel jelezve a sérülést. Amikor egy város 1 sebzést szenved el, fordítsátok az oldalára. Ha még 1 sebzést kap, tegyetek mellé egy energijelzőt, ezzel jelezve, hogy összesen 2 sebzést szenvedett el. Az idő múlásakor minden sérülés megszűnik, ezért távolítsatok el minden sebzés jelzésére használt energijelzőt, és minden oldalára fordított települést és várost fordítsatok vissza.

MÉTELY

Ahogy a telepések terjeszkednek, nyomukban lassú, de elkerülhetetlen pusztulás jár. Egy bizonyos mennyiségű pusztulás a természet rendjének szerves része – például az erdőtüzek okozta károk –, de ha túl sok van belőle, az a sziget végét okozhatja. Amikor mételtyt raktok le a táblára a játék során, azt a mételtykészletből vegyétek el. Amikor levesztek egy mételtyt a szigetről, azt a mételtykészletbe tegyétek vissza. Ha a mételtykészlet elfogy, elvesztettétek a játékot.

Az előkészületeket követően, ha bármikor mételtyt raktok le egy területre (akkor is, ha a mételty terjed), két dolog történik:

- Jelenlét elpusztítása: Minden szellem, akinek van jelenléte ezen a területen, elpusztítja egy jelenlétét ezen a területen. Ezeket a sziget mellé tegyétek, ne a szellemtáblákra.
- Terjedés: Ha már van mételty a területen, akkor le kell raknotok egy további mételtyt egy szomszédos területre. (Ha a szomszédos területen is van mételty, akkor az is terjed és így tovább, és így tovább...)



A DAHAN NÉP



A dahanok a sziget félnomád őslakói, akik a természettel és a szellemekkel összhangban élnek. Nem örülnek a gyarmatosítók érkezésének, de nem mernek összecsapást kezdeményezni.

Kezdetben minden szigettáblán 6 dahan játékelem található. A népességük növekedése a játék időtartama alatt csak néhány erő hatására történhet meg, amelyek az egészség, a termékenység vagy a gazdag termés áldását hozzák el a nép számára. A dahanok száma nem korlátozódik a közös készletben lévő játékelemek számára.

A dahanok csak bizonyos erők hatására támadják meg a telepéseket, illetve, ha támadás éri őket: miután a telepések rombolást hajtottak végre egy területen, az ott túlélő dahanok mindegyike 2 sebzsét okoz a területen lévő telepéseknek.

Minden dahan 2 életerővel rendelkezik, vagyis a telepéseknek 2 sebzsésre van szükségük egy dahan elpusztításához. A szellemek sebzése sosem árt a dahanoknak, ugyanakkor bizonyos erők mellékhatásai komoly áldozatokat követelhetnek tőlük.

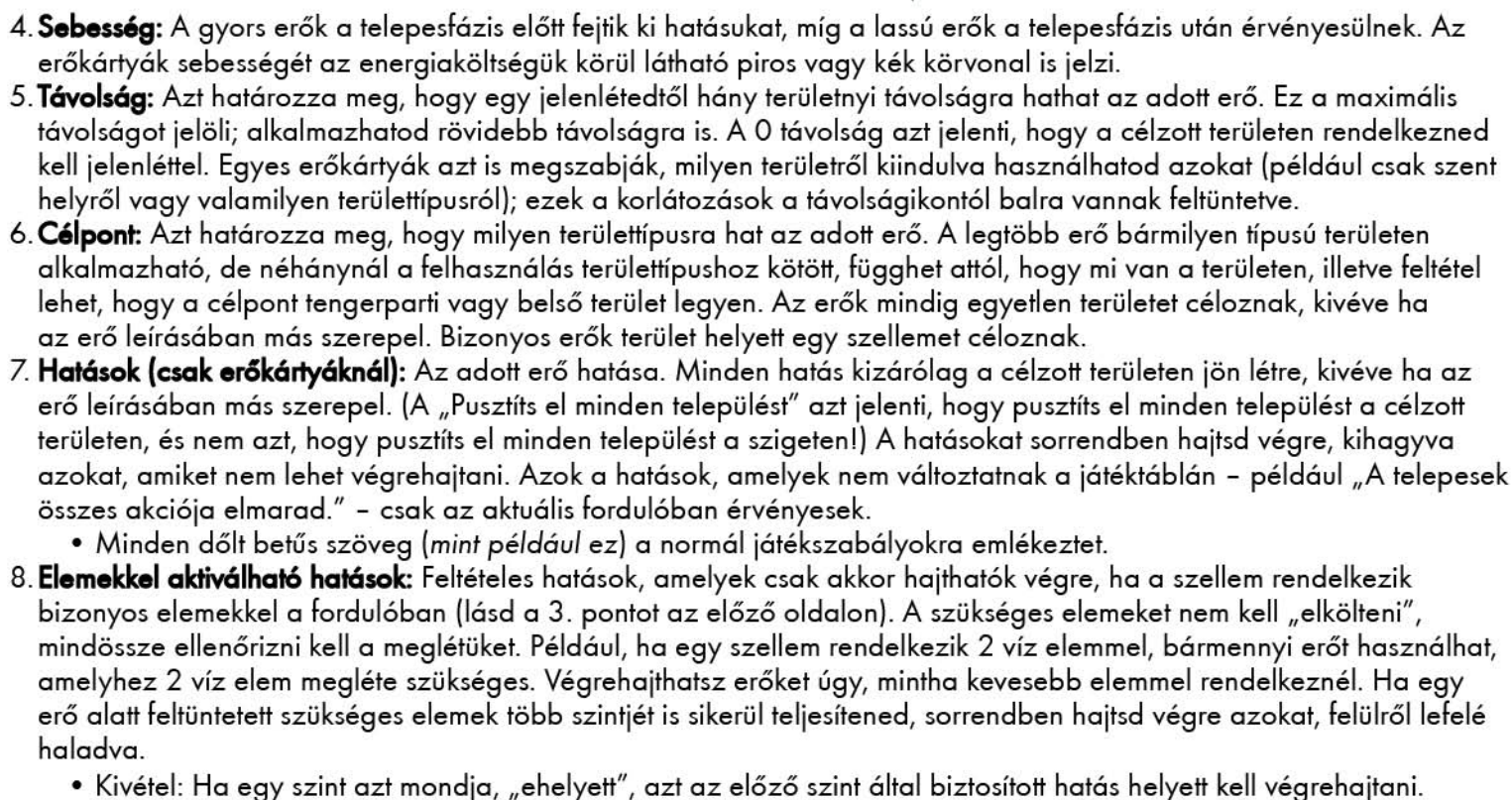
ERŐK

A szellemek a játékot erők által befolyásolják. Ezek származhatnak erőkártyákról vagy lehetnek a szellemtáblán szereplő ősi erők. Az ősi erők működése hasonló az erőkártyákéhoz, azzal a különbséggel, hogy ezek automatikusan rendelkezésre állnak minden fordulóban (nem igényelnek kártyakijátszást), és nem energia, hanem meghatározott elemek szükségesek hozzájuk.

AZ ERŐK FELÉPÍTÉSE

- Energiaköltség** (csak erőkártyáknál)
- Név**
- Elemek** (csak erőkártyáknál): 8 elem van a játékban: nap, hold, tűz, levegő, víz, föld, növény és állat. Amíg egy erőkártya játékban van, rendelkezzel a rajta szereplő elemekkel. Néhány erő extra hatást nyújt, ha rendelkezel bizonyos elemekkel. Az elemeket nem lehet továbbvinni fordulóról fordulóra. Az elemeket abban a pillanatban megkapod, ahogy kifizeted az erőkártyát (függetlenül attól, hogy az erő gyors vagy lassú), és akkor veszíted el azokat, amikor a kártyát eldobod (általában az idő múlása fázis során). Azok az erők, amelyekhez bizonyos elemek szükségesek, nem költik el vagy használják fel a rendelkezésedre álló elemeket. Minden elem, amit szereztél, minden feltétel teljesítéséhez hozzásegít.



- 
4. **Sebesség:** A gyors erők a telepesfázis előtt fejtik ki hatásukat, míg a lassú erők a telepesfázis után érvényesülnek. Az erőkártyák sebességét az energiaköltségük körül látható piros vagy kék körvonal is jelzi.
5. **Távolság:** Azt határozza meg, hogy egy jelenlétedtől hány területnyi távolságra hathat az adott erő. Ez a maximális távolságot jelöli; alkalmazhatod rövidebb távolságra is. A 0 távolság azt jelenti, hogy a célzott területen rendelkezned kell jelenléttel. Egyes erőkártyák azt is megszabják, milyen területről kiindulva használhatod azokat (például csak szent helyről vagy valamilyen területtípusról); ezek a korlátozások a távolságikontól balra vannak feltüntetve.
6. **Célpont:** Azt határozza meg, hogy milyen területtípusra hat az adott erő. A legtöbb erő bármilyen típusú területen alkalmazható, de néhánynál a felhasználás területtípushoz kötött, függhet attól, hogy mi van a területen, illetve feltétel lehet, hogy a célpont tengerparti vagy belső terület legyen. Az erők mindig egyetlen területet céloznak, kivéve ha az erő leírásában más szerepel. Bizonyos erők terület helyett egy szellemet céloznak.
7. **Hatások (csak erőkártyáknál):** Az adott erő hatása. Minden hatás kizárólag a célzott területen jön létre, kivéve ha az erő leírásában más szerepel. (A „Pusztíts el minden települést” azt jelenti, hogy pusztíts el minden települést a célzott területen, és nem azt, hogy pusztíts el minden települést a szigeten!) A hatásokat sorrendben hajtsd végre, kihagyva azokat, amiket nem lehet végrehajtani. Azok a hatások, amelyek nem változtatnak a játéktáblán – például „A telepések összes akciója elmarad.” – csak az aktuális fordulóban érvényesek.
- Minden dőlt betűs szöveg (mint például ez) a normál játékszabályokra emlékeztet.
8. **Elemekkel aktiválható hatások:** Feltételes hatások, amelyek csak akkor hajthatók végre, ha a szellem rendelkezik bizonyos elemekkel a fordulóban (lásd a 3. pontot az előző oldalon). A szükséges elemeket nem kell „elkölteni”, mindössze ellenőrizni kell a meglétüket. Például, ha egy szellem rendelkezik 2 víz elemmel, bármennyi erőt használhat, amelyhez 2 víz elem megléte szükséges. Végrehajthatsz erőket úgy, mintha kevesebb elemmel rendelkeznel. Ha egy erő alatt feltüntetett szükséges elemek több szintjét is sikerül teljesítened, sorrendben hajtsd végre azokat, felülről lefelé haladva.
- Kivétel: Ha egy szint azt mondja, „ehelyett”, azt az előző szint által biztosított hatás helyett kell végrehajtani.

ELEMEK

- **Nap:** fény, melegség, uralom, irányítás, állhatatosság
- **Hold:** éjszaka, körforgás, sötétség, álmok, átalakulás
- **Tűz:** forróság, harag, pusztítás, vágy, erőszakos változás
- **Levegő:** szél, égbolt, távolság, sebesség, változékonyság, gondolat
- **Víz:** folyó, folyékonyság, termékenység, együttérzés, gyógyítás, betegség
- **Föld:** táj, erő, állandóság, mozdulatlanság, ellenállás
- **Növény:** zöldellés, növekedés, összefonódás, felépülés
- **Állat:** vadállat, emberek, vér, test, élet, halál

ÁLTALÁNOS ALAPELV: HAJTS VÉGRE MINDENT, AMIT CSAK TUDSZ

Amikor végrehajtod egy erő hatását, hajts végre mindent, amit csak tudsz. Ha egy része nem hajtható végre vagy nem tudod felhasználni, ugord át, és hajtsd végre a többit. A célpont korlátozásai a célpont/célterület mezőben vannak feltüntetve – ennek csak az erő használatának megkezdésekor kell megfelelni.

ÁLTALÁNOS ALAPELV: NEM KÖTELEZŐ MINDEN ERŐT HASZNÁLNOD

Ha nem tudsz vagy nem akarsz használni egy erőt, amelyet kijátszottál – például mert közben megváltozott a helyzet a táblán –, megteheted, hogy teljesen kihagyod a hatást, mintha a szövegezésnél semmi sem szerepelne. Ha ez egy erőkártya volt, nem kapod vissza az érte kifizetett energiát, de a rajta szereplő elemeket továbbra is használhatod.

Hasonlóképpen, ha elemeket igénylő erőt használsz, dönthetsz úgy, mintha kevesebb elemmel rendelkeznel, így meggátolva egy következő szint elérését. Ezt leszámítva nem válogathatsz a hatások között, vagy végrehajtod az erőt, vagy kihagyod azt.

ÁLTALÁNOS ALAPELV: EGY TERÜLET - EGY FORDULÓ - EGY FELHASZNÁLÁS

Hacsak egy erő másképp nem rendelkezik, alapvetően minden erő:

- Csak egy célzott területre hat. A „Pusztíts el 3 felfedezőt!” lehetővé teszi számodra, hogy elpusztíts legfeljebb 3 felfedezőt egyetlen területen - nem több különböző területen. Ha egy erőnek több hatása van, az összes ugyanazon a területen fog érvényesülni.
- Csak az aktuális fordulóban fejti ki a hatását. „A dahanok +3 életerőt kapnak” vagy „A telepések nem rombolnak a célzott területen” hatás kizárólag az adott fordulóban érvényesül, nem a játék hátralévő részében. Minden végleges változtatás a táblán történő változásokban jelenik meg - játékelemek kerülnek le, félelemjelzők mozognak stb...
- Csak egyszer használható fel egy fordulóban. Nem dönthetsz úgy, hogy kétszer fizetsz egy erőkártáért, és kétszer hajtod végre. Az ősi erők is egyszer hajthatók végre még akkor is, ha kétszer annyi elemmel rendelkezel, mint amennyi az aktiválásukhoz szükséges. Ha valaminek a hatására egy lassú erő gyorsá válik, akkor kizárólag a gyors erők fázisában használhatod, nem pedig mindkettőben.

EGYFORDULÓS HATÁSOK

Néhány erőnek ideiglenes hatása van egy területre (például „A telepések összes akciója elmarad”). Ha szükségesnek érzitek, használjátok az egyfordulós hatás jelzőket emlékeztetőként, és jelöljétek meg velük a szóban forgó területeket. Ne feledjétek eltávolítani ezeket a forduló végén!

ERŐKÁRTYÁK SZERZÉSE

Új erőkártákat általában növekedés hatására kaptok, de egyes erők is biztosíthatnak új kártákat számotokra. Az új erőkárták mindig a játékosok kezébe kerülnek.

Bármikor, amikor új erőkártát szerzel:

- Döntsd el, hogy elsődleges vagy másodlagos erőt szeretné-e szerezni. Húzz 4 lapot a megfelelő pakliból. Ha a pakli elfogyott, keverd újra a dobópaklit.
- Vedd a 4 felhúzott erőkártá egyiket a kezedbe, a többi lapot pedig tedd az erő fajtájának megfelelő dobópakliba.
- Miután egy elsődleges erőt szereztél, el kell felejtened - véglegesen elveszítened - egy másik erőkártádat. Az elfelejtett erőkártát tedd a típusának megfelelő dobópakliba. Ha egyedi erőkártát felejtesz el, tedd a lapot a szellemtáblád alá.

MELYIK ERŐKÁRTYÁMAT FELEJTHETEM EL?

Bármelyiket. A kezedből, a dobópakliból vagy (ha valahogy a forduló során tettél szert egy elsődleges erőre) a kijátszott lapjaid közül. Még azt az elsődleges erő kártát is elfelejtheted, amit épp most választottál. Amikor elfelejtöd egy épp kijátszott erőkártádat, azonnal elveszíted az általa biztosított elemeket, és ha még nem használtad fel, erre már nem is lesz lehetőség. Ha felhasználtad, a hatása érvényben marad a forduló végéig, mint általában.

ERŐ- ÉS FÉLELEMHATÁSOK

SEBZÉS, ELPUSZTÍTÁS, LEVÉTEL ÉS LECSERÉLÉS

Bizonyos hatások révén levehettek telepeseket a tábláról, akik rettegve menekülnek el a szigetről. A levett játékelemeket tegyék vissza a közös készletbe. Más hatások révén lecserélhetek telepeseket: először vegyék le a telepést, majd tegyék a meghatározott játékelemet a helyére. A lecserélt telepés megőrzi a sebzést, amelyet korábban elszenvedett. Egyes erők akár teljesen el is pusztíthatnak telepeseket. Ekkor a meghatározott játékelemeket tegyék vissza a készletbe. Egy település elpusztítása 1 félelmet, egy város elpusztítása 2 félelmet ad. Fontos, hogy a levétel és lecserélés – szemben az elpusztítással – nem ad félelmet.

Ha egy erő vagy más hatás azt írja: „sebzés”, az minden esetben azt jelenti, „sebzés a telepésekre”, hacsak nincs ezzel ellentétes rendelkezés a szövegezésben. Amikor sebzést osztotok ki, az a célzott terület bármelyik telepésére irányulhat, és kedvetek szerint oszthatjátok szét a telepések között bármilyen arányban. Ha egy telepés az életerejével megegyező vagy annál több sebzést szenved el, azonnal elpusztul. Az elszenvedett sebzés nem változtatja meg egy játékelem életerejét, vagy azt, hogy mennyit sebez rombolás során. A különböző erők hatására létrejött sebzések összeadhatók. Ugyanakkor a forduló végén, az idő múlásakor, a túlélők felgyógyulnak, a megmaradt sebzések elvesznek.

A SEBZÉS A TELEPESEKRE IRÁNYUL

A szigeten nem csak a telepések vannak kitéve sebzéseknak: a területek és a dahanok is elszenvedhetnek sebzést a telepésektől, amikor azok rombolás akciót hajtanak végre. Ám a sebzések döntő többségét a játék során a telepések szenvedik el. Ha bármikor egy erő, félelemkártya vagy más játékhatalás sebzést okoz, az mindig a telepéseket sebzeti, hacsak nincs erre vonatkozó más rendelkezés. A szellemek által használt legtöbb erő nem jelent fenyegetést a szigetre vagy a dahanokra.

LEFOKOZÁS

Néhány hatás lefokozza a telepéseket, ezzel a fokozatos népességcsökkenést megjelenítve. Egy telepés lefokozásához cseréld le a következő legkisebb játékelemre:

- Egy város lefokozásakor cseréld le a várost egy településre.
- Egy település lefokozásakor cseréld le a települést egy felfedezőre.
- Egy felfedező lefokozásakor vedd le a felfedezőt.

A lefokozás a lecserélés egy különleges formája, így követi a lecserélés minden szabályát (nem generál félelmet, megőrzi az elszenvedett sebzést stb.).

VÉDEKEZÉS

Bizonyos erők révén védekezhetnek egy célzott területen, ezzel csökkentve a telepések területre és/vagy dahanokra ható sebzését. A „2 védekezés” jelentése a következő: „Ha telepések sebzést okoznak a célzott területen ebben a fordulóban, csökkentsétek 2-vel a területre és a dahanokra irányuló sebzést.” Ha több védekezés hatása ugyanazon a területen érvényesül, akkor azok összeadódnak. Ezek a hatások a forduló teljes időtartamára szólnak. Minden játékos rendelkezik egyfordulós hatás jelzőkkel, amelyet emlékeztetőként használhat.

MÉTELY LEVÉTELE

Amikor mételty vesztek le a szigetről, azt rakjátok a mételtykészletbe.

ÖSSZEGYŰJTÉS ÉS ELTOLÁS

Egyes erők arra utasítanak, hogy gyűjtsetek össze játékelemeket a célzott területre (például „Gyűjts össze 1 települést” vagy „Gyűjts össze legfeljebb 3 dahant.”). Ez azt jelenti, hogy mozgassátok át az adott játékelemeket a célzott területre egy vagy több azzal szomszédos területről. Összegyűjtéssel kizárólag szomszédos területekről lehet játékelemeket mozgatni; az erő távolsága nem befolyásolja az összegyűjtés hatókörét. Ha egy erő több játékelemet gyűjt össze, akkor azok különböző szomszédos területekről is származhatnak.

Más erők arra utasíthatnak, hogy toljatok el játékelemeket a célzott területről (például „Tolj el 1 felfedezőt” vagy „Tolj el legfeljebb 3 dahant.”). Ez pont fordítva működik, mint az összegyűjtés. Azt jelenti, hogy mozgassátok át a meghatározott számú játékelemet a célzott területről egy vagy több azzal szomszédos területre. Az eltolás révén kizárólag szomszédos terület(ek)re mozgathatók játékelemeket, az erő távolsága ezt sem befolyásolja. Ha több dolgot is eltolhattok, azok mozoghatnak ugyanarra vagy különböző területekre is, erről szabadon dönthettek. Eltolni dolgokat csak érvényes területre lehet, vagyis nem kerülhet játékelem a tengerre, és nem kerülhet le a tábláról sem.

PÉLDA ÖSSZEGYŰJTÉSRE ÉS ELTOLÁSRA

ÖSSZEGYŰJTÉS

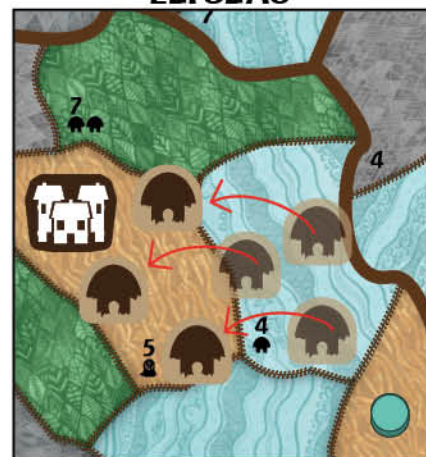


A telepések a következő fordulóban rombolni fognak a sivatagos területeken. A játékosok szeretnék elérni, hogy a közelben lévő dahanok visszatámadjanak az 5-ös számú területen lévő városra.



A „Népvándorlás” kártya használatával a türkiz szellem 2 dahant gyűjt össze szomszédos területekről a célzott, 4-es számú területre.

ELTOLÁS



Ezután a szellem végrehajtja a kártya hatását a türkiz szellem 3 dahant tol el a célzott 4-es számú területről az 5-ös számú területre.

Igy a rombolás során a város ugyan megöl majd egy dahant, és mótely is kerül majd a területre, de a megmaradt 2 dahan visszatámad, és elpusztítja a várost.



ISMÉTLÉS

Egy erő ismétlésekor újra végrehajthatod annak hatását. A kártya bal oldalán felsorolt elemeket nem adja meg még egyszer, csak a szövegmezőben foglaltakat. Összesen 3 elsődleges erő használja az „ismétlés” kulcsszót. Ezek a kártyák az alábbiak szerint működnek:

- **Az őrlítő fájdalomtól vergődő föld:** Ha rendelkezel a szükséges elemekkel, újra végrehajthatod az erőt egy olyan területen, amely szomszédos az eredetileg célzott területtel. A szomszédos területen nem kell mótelynek lennie, és az sem feltétel, hogy egy jelenlétedtől 2 távolságon belül legyen.
- **A rozsdá és sorvadás szele:** Ha rendelkezel a szükséges elemekkel, újra végrehajthatod az erőt egy olyan területen, amely egy szent helyedtől 3 távolságon belül van. (Ez lehet az eredetileg célzott, vagy egy új terület is.)
- **Erővihar:** A célpont szellem dönthet úgy, hogy az energiaköltséget kifizetve még egyszer végrehajtja néhány kijátszott erőkártyáját. Az extra végrehajtás célpontja lehet ugyanaz, vagy új terület is. Ezzel az erővel egy lassú erőkártya hatását is meg lehet ismétlni a lassú erők fázisa során.

Az ismétlések soha nem okoznak újabb ismétlés hatásokat, így nem kerülhetnek végtelen körforgásba. Továbbá, ha egy erő megváltozik, az kihat az ismételt végrehajtásra is – például, ha „A napfény életereje” erő által megváltozott az erő távolsága/sebessége, az az ismételt végrehajtásra is érvényes marad.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

- K: Amikor A kő és homok növekvő forrósága előkészületei során jelenléteket teszek a szigetre, mindkettőt az induló szigettáblám legmagasabb sorszámú sivatagára rakom, vagy a teljes sziget két legmagasabb számozású sivatagára rakok egy-egy jelenléteket?**
- V: Mindkét jelenléteket a saját induló szigettáblám legmagasabb számozású sivatagára teszed. A **Föld a láthatáron: Szelleme szigete** szellemeinek előkészülete során soha nem kell jelenléteket rakni más induló szigettáblájára.
- K: A Szél gyorsította lépések ajándéka hatással lehet-e olyan erőre, ahol feltételhez van kötve az összegyűjtés / ellökés, mint amilyen például A föld alatt leselkedő fogak ősi erejének első szintje?**
- V: Igen. A Szél gyorsította lépések ajándéka bármilyen erőt gyors erővé tehet, amelynek szövegében ott van az összegyűjtés vagy ellökés kulcsszó, még akkor is, ha ezek a hatások feltételhez kötöttek, vagy opcionálisak.
- K: Ha a Perzselő forrás adománya célpontja A föld alatt leselkedő fogak, és ő az 1 sebzést választja, megkapja-e a +1 sebzést a területre ható támadás különleges szabály hatására?**
- V: Nem. A területre ható támadás csak A föld alatt leselkedő fogak által kijátszott erőkre ad +1 sebzést. A Perzselő forrás adománya egy másik szellemhez tartozik, akkor is, ha A föld alatt leselkedő fogak az, aki az erő hatására cselekszik.
- K: Amikor egy szellem megismétel egy erőt, ami sebzésbónuszt kapott egy másik erőtől, megtartja a bónusz sebzést?**
- V: A bónusztól függ. A területre ható támadás különleges szabály például minden alkalommal életbe lép, amikor A föld alatt leselkedő fogak végrehajt egy erőt, így a megismételt erő is megkapja a +1 sebzést. Viszont például A dühöngő erő ajándéka egy fordulóban csak egyszer használható, így vagy az első, vagy a második végrehajtásnál lehet kihasználni a bónusz sebzést, mindkét alkalommal nem lehet.
- K: Mi számít „sebzést okozó” erőnek?**
- V: A sebzést okozó erő olyan erő, amely eredményeképp ténylegesen sebzést szenved el valami. Nem elég, ha az erő szövegében benne van a „sebzés” szó.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Az egyszemélyes játék nem sokban tér el a normál játéktól, viszont a sziget mindössze egyetlen szigettáblából áll. Fordítsd a játéktáblát a kétszemélyes oldalára, és a játékhoz nem használt félelemjelzőkkel zárd el az egyik szigettáblát, és játssz a másikon.

A mételkészletben lévő mételjelzők és a félelemkészletben lévő félelemjelzők száma alacsonyabb egyszemélyes játék esetén: 6 mételjelzővel és 4 félelemjelzővel indul a játék.

Ezen kívül még egy mechanikai változás maradt: Azokkal az erőkkel, amelyek egy „másik szellemet” céloznak meg, megcélozhatod saját magadat. Nem jutsz extra előnyökhöz olyan erők kijátszásával, amelyek erősebbek, ha egy másik szellemet célozol meg velük, mint például Az állhatatosság jutalma vagy Az elemek adománya. Viszont az Összefonódó erők erőkártya mindkét előnyéhez hozzájutsz.

A JÁTÉKMENET EGYSZERŰSÍTÉSE

- Amikor kijátszod egy erőkártyát, az energiaköltségét tedd a kártyára. Ez egy jó emlékeztető arra, hogy fizetned kell érte.
- Ha végrehajtottál egy erőkártyát, akkor azt told félre vagy forgasd el, ezzel jelezve, hogy már felhasználtad. Semmiképp se dobd el a kártyát a forduló végéig, hiszen a rajta szereplő elemekre még szükséged lehet elsődleges erők és ősi erők használatakor.
- Ha olyan félelemhatás lép életbe, amely egy telepesakciót érint (például „2 védekezés minden területen”), rakjátok rá azt az érintett telepeskártyára, így nem fogtok megfélemezni róla.
- Minden szigettáblán 2 terület található minden területtípusból. Ha ezt megjegyzitek, könnyebben átlátjátok a szigetet egy területtípus összes területe után kutatva.
- Amikor a telepesakciókra kerül sor, legyen egyértelmű, hogy melyik játékos végzi el azokat, így nem végzitek el véletlenül duplán a felfedezést, építkezést vagy rombolást. Az is megoldás lehet, ha minden játékos a saját szigettábláján végzi el ezeket. Ez segíthet az új játékosoknak megérteni a telepesakciók működését.
- Az előkészületek során, ha már leraktátok a mētelyeket a táblára és a mētelykészletbe, tegyétek a megmaradt mētelyjelzőket a dobozba. Ezzel megelőzhetitek, hogy véletlenül rossz helyről vegyetek el vagy rossz helyre tegyetek mētelyt a játék során.
- Amikor összehangoljátok a terveiteket szellemtársaitokkal, nem érdemes mindenkinek a többiek minden apró lépésére odafigyelni, ezzel csak túlterhelitek magatokat. Sokkal gyümölcsözőbb lehet az együttműködés, ha a fő célokra koncentráltok, és csak a szükséges esetben osztjátok meg egymással a részleteket.
- Néha az ősi erőd feloldása értékesebb, mint a kezekben lévő kártyák. Ilyenkor van, hogy egy-egy kártyát csak az általa adott elemekért játszol ki, hogy így aktiválhasd az ősi erődöt.
- Akkor is érdemes lehet lassú erőket kijátszani, ha még nem vagy biztos benne, hogy hol is szeretnéd felhasználni azokat. A telepések minden körben felfedeznek, így egy-egy olyan lassú erő, ami mozgatja vagy elpusztítja a felfedezőket, jó eséllyel hasznatokra válik.
- Vannak játékosok, akik élvezik az analitikus játékot és a körültekintő tervezést, míg mások jobban szeretnek pörgősen játszani „majd meglátjuk, mi lesz” alapon. A játék működik mindkét módon (és bárhol a két véglet között), de ha egy asztalnál nagyon eltérő játéksztílusok találkoznak, az okozhat némi feszültséget. Próbáljátok egyetértésre jutni a gondolkodásra szánt idő kérdésében.

HOPPÁ!

Észrevetted, hogy az elmúlt 4 fordulóban olyan területen használtál egy erőkártyát, amelyet nem is célozhattál volna. Most mi a teendő? A válasz: ne izgulj miatta! Elég valószínű, hogy az első pár játéknál el fogtok követni kisebb hibákat. Viszont nem valószínű, hogy ez bármit is tönkretenne: a játék kicsivel könnyebbé vagy éppen nehezebbé válik, ennyi az egész. Ameddig mindenki jól érzi magát, addig minden rendben van. Semmi szükség rá, hogy megpróbáljátok visszafejteni a játékállást, hogy kijavítsátok a hibákat. Csak tudatosítsátok magatokban, hogy mi a helyes szabály, és annak megfelelően haladjatok tovább!



TÚL NEHÉZ A JÁTÉK?

Ha a sokadik megsemmisítő vereséget szenveditek el, és ez már egyáltalán nem szórakoztató:

- Kicsit könnyebbé teszi a játékot, ha az előkészületek végén minden szellem kap egy extra növekedési lehetőséget.
- Még könnyebb lesz a játék, ha kihagyjátok a telepések felfedezés akcióját az előkészületek során.
- Sokkal könnyebbé válik a játék, ha mindkettőt megteszitek.
- Megjegyzés: A mētelyjelzők szabályai nagyon megnehezítik a játékot, ha rosszul alkalmazzátok azokat. A rombolás során csak egy mētely kerülhet a területre (nem minden 2 sebzés után egy!), illetve a mētely csak egy szomszédos területre terjed tovább (nem az összesrel!).

TÚL KÖNNYŰ A JÁTÉK?

Ha növelni szeretnétek a nehézséget, fokozátok a II. szakasz nehézségét!

A II. szakasz legtöbb kártyáján megtaláljátok a  szimbólumot. Amikor egy  szimbólummal rendelkező kártyát fordítotok fel felfedezéshez, először hajtsátok végre az alábbi akciót:

Minden szigettáblán: rakjátok le 1  egy területre, ahol nincs .

Ezzel ezek a területek utat nyitnak a felfedezőnek, így veszélyesebbé téve a telepeskártyát.

A nehézség fokozásának egy másik módja, ha hozzáadjátok a SzellemeK szigete alapjáték, esetleg valamelyik kiegészítő ellenségeit vagy küldetéseit. Ezek a játékok ráadásul további szellemeket, erőkártyákat, félelemkártyákat, eseményeket és új játékváltozatokat is kínálnak!

STRATÉGIAI ALAPOK

Ne érezzétek kötelezőnek az alábbiak elolvasását vagy alkalmazását, de hasznos lehet, ha elveszve éreznétek magatokat az első néhány játék után.

HARC A TELEPESEKKEL

- Pusztítsátok el vagy mozgassátok a felfedezőket, mielőtt építkezni látnátok. Ezzel rendkívül hatékonyan akadályozhatjátok a telepések terjeszkedését.
- Pusztítsátok el a telepéseket, mielőtt rombolnának, és kárt tennének a szigeten vagy a dahanokban.
- Ha a telepések felfedeznek egy tereptípuson, akkor ott építkezni fognak a következő fordulóban, majd rombolni egy fordulóval később. Ez a kiszámíthatóság segít megtervezni, hogy miként szeretnétek használni a lassú erőket.
- Koncentráljatok azokra a területtípusokra, ahol építkezés és rombolás várható, mivel ezek a legközvetlenebb fenyegetések.

HOVÁ HELYEZZEK JELENLÉTEDET, HOL LEGYEN SZENT HELYEM?

- A jelenléteidet helyezd a telepések közelébe, hogy valamennyi erődöt alkalmazni tudj rajtuk.
- Óvakodj azoktól a területektől, amelyeken rombolás lesz, és mótely kerülhet rá. Ez elpusztítja a jelenléteidet.
- Próbáld kiterjeszteni a jelenléteidet minél szélesebb körben a szigeten, így együtt tudsz működni a többi játékosal. Három „1 sebzés” erő már elpusztít egy várost!
- Több pusztító erőhöz és előnyös félelemhatáshoz is szükséged van szent helyre. Igyekezz azokat a telepések közelében elhelyezni.

HOVÁ ÉRDEMES MOZGATNOM A DAHANOKAT?

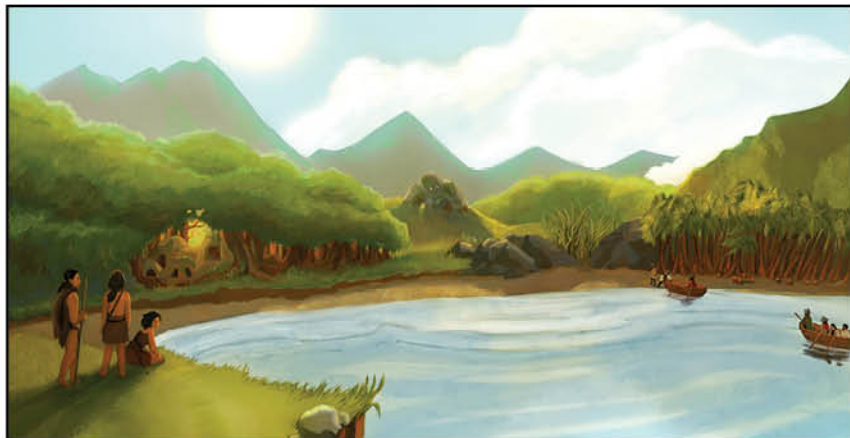
- Olyan területekre, ahol nincs túl sok telepés. Több félelemhatás is elijeszti a telepéseket olyan területekről, ahol dahanok is vannak, vagy ösztönzi a dahanokat, hogy támadólag lépjenek fel. Ha a telepések rombolnak, a túlélő dahanok visszatámadnak.
- Olyan területekre, amelyeket védesz. Ha elegendő védekezésed van ahhoz, hogy megvédd a dahanokat, akkor anélkül támadhatnak vissza, hogy közben akár egyet is elveszítenél.
- El az olyan területekről, ahol túl sok a telepés. Ha a telepések rombolás akciója elsöpörné a dahanokat egy adott területről, igyekezz kimenteni őket a veszély útjából.

EGYEBEK

- A mótely veszélyessé válik, ha terjedni kezd. Próbáld megtisztítani a területet, mielőtt egy második mótely is rákerülne.
- Ha nehezen találsz jó célpontot az erőd száma miatt, az két dolgot jelenthet:
 - Közel álltok a győzelemhez. Ha a telepések már alig bírják, koncentráljatok a győzelem elérésére!
 - A jelenléteid és szent helyeid nincsenek elég közel a tábla azon részéhez, amit befolyásolni szeretnél. Igyekezz olyan helyekre eljuttatni a jelenléteidet, ahonnan az erőd el tudja érni a telepéseket.
- Ha folyamatosan kevés az energiád, próbáld meg több jelenléteidet levenni az energiasávodról, ne játssz ki minden lehetséges kártyát, válassz kevésbé drága erőket vagy válassz energiát biztosító növekedési lehetőséget.

MÉG TÖBB SZELLEMEK SZIGETE

A **Föld a láthatáron: Szelleme szigete** kompatibilis a **Szelleme szigete** alapjátékkal és annak kiegészítőivel. Ha egyszerre több kiegészítővel játszotok, a **Föld a láthatáron: Szelleme szigete** tartozékait a  ikonnal azonosíthatod.



A SZIGET

A sziget jóval régebb óta létezik, mint hogy emberek élneek itt. De a közvetlen szemtanúk ellenére is szinte lehetetlen a sziget összefüggő történetét megalkotni. Még a legszavahiheőbb szellemek igaznak vélt történeteiben is hemzsegek az ellentmondások.



A SZELLEMEK

A sziget szellemei sokan vannak és sokfélék. A szellőben megjelenő lidércfény, furcsa, alig látható árnyékok a nyugodt víz fölött, a napsugár, amely tökéletes mintázatot alkot az elhalt farönkök között átragyogva. A legtöbb nem harcol a betolakodókkal: a kisebb szellemek túl gyengék; a legnagyobbak túl lassúak, vagy olyan hatalommal rendelkeznek, amellyel az egész szigetet pusztulásba taszítanák.



A DAHANOK

A dahanok voltak az első emberek a szigeten. Évszázadokkal ezelőtt vándoroltak ide, és bár a mondáikból ismerték a szellemeket, és számítottak azok jelenlétére új hazájukban is, mégis meglepődtek az itt létező szellemek számától, erejétől és érezhető jelenlétüktől. A dahanok és a szellemek kapcsolata kezdetben feszültséggel teli volt, de hosszú évek, és nem kevés megpróbáltatás után végül megtanultak szomszédokként és – többnyire – szövetségesekeként megférni egymás mellett. A dahan nép ma már nem tekint istenként a szellemekre, és mára a szellemek is jobban megértik a dahanokat.



A BETOLAKODÓK

A telepések közel egy évtizede fedezték fel a szigetet. Az első part menti találkozások a dahanokkal állítólag békések voltak. A tengeri utazókban a dahanok saját, folyton utazó elődeiket látták, így bizalommal és vendégszeretettel fogadták őket. Az idegenek látták a termékeny, gyéren lakott szigetet, és egy meghódításra érdemes földről szóló történetekkel tértek haza.

Az első gyarmatosító hajók öt évvel később érkeztek a szigetre, telepésekkel és sok, addig ismeretlen betegséggel a fedélzeten, amelyek hamar terjedni kezdtek a dahanok között. A szellemek segítségével sok dahant megmentett ugyan – de még így is, a játék kezdetének idején a dahanok próbálnak újra talpra állni, gyászolják szeretteiket, és kénytelen azzal szembesülni, hogy ez az átok nem egy dühös szellem műve. Arról megoszlanak a vélemények, hogy most mi a teendő: egyesek a telepésekben sorscsapást látnak, és mielőbb szeretnék őket kiűzni a szigetről, míg mások még mindig „új szomszédként” tekintenek rájuk, vagy egyenesen lenyűgözi őket az életmódjuk, eszközeik és szokatlan hitük.

A sziget nagyobb szellemei jóval hosszabb időtartamokban gondolkodnak és cselekszenek, mint az emberek. Legáltalánosabb vélekedésük a telepések megjelenésével kapcsolatban: „Ő remek, újabb emberek – már megint itt tartunk.” Mindez keveredett némi optimizmussal: hátha a dahanok közül azok, akik beszélni tudnak a szellemekkel, közvetíthetnek, és elkerülhetők a további összeütközések.

De a telepések nem hallgatták meg őket, és elképesztően gyors terjeszkedésbe fogtak, évente egyre több és több hajó érkezett. Egy szempillantás alatt közel annyi telepés lett a szigeten, mint dahan. Ezek a betolakodók módszeresen átalakítják a területeket, elpusztítják a szellemeket és a dahanokat meggondolatlan és agresszív terjeszkedésükkel...

**TI VAGYTOK A SZELLEMELK.
MEG TUDJÁTOK MENTENI A SZIGETETEKET?**

SZÓSZEDET

A te területed: Olyan terület, ahol rendelkezel jelenléttel.

Állandó elem: A jelenlétsávon látható elem. Amíg nem fedí semmi, folyamatosan biztosítja ezt az elemet.

Belső terület: Olyan terület, amely nem szomszédos a táblára nyomtatott tengerrel, vagy sziklákkal van elválasztva a tengertől.

Célterület / célpont: Az a terület vagy szellem, amelyre/akire egy erő hatással van.

Csere: Lásd „lecserélés”.

Dahan: A sziget őslakosainak falvait/törzseit jelképező játékelem. A sebzése és az életereje egyaránt 2.

Elem: A természet egy részével kialakult kapcsolat, amit általában egy erőkártya hoz létre. A segítségükkel használhatsz bizonyos elemeket megkövetelő hatásokat.

Elemekkel elérhető szintek: Egy erő hatásának része, amely függ a fordulóban kijátszott elemek mennyiségétől.

Elpusztítás: Vegyétek le az elpusztított játékelemet a tábláról, és tegyétek a közös készletbe. Minden elpusztított település 1 félelmet, minden elpusztított város 2 félelmet ad.

Éltolás: Szomszédos terület(ek)re való átmozgatás.

Energia: Ezzel fizethetsz az erőkártyáért. Fordulóról fordulóra halmozódik.

Erő: Erőkártya vagy ősi erő.

Erőfejlesztés: Az erőkártyák egy meghatározott sorrendje, ahogy egy szellem megkapja azokat (a szokásos „húzz négyet, tarts meg egyet” módszer helyett). Használatuk csak az első játszma során ajánlott.

Erőkártya: Egy kártyán lévő erő. Lehet elsődleges, másodlagos vagy egyedi erő.

Erőkártya elfelejtése: Egy erőkártya végleges elvesztése kézből, a dobópakliból vagy a játékból. Tedd a kártya típusának megfelelő dobópakliba, vagy távolítsd el a játékból, ha ez a szellemed egyedi erő kártyája.

Erőkártya szerzése: Húzz négy másodlagos vagy négy elsődleges erő kártyát, és tarts meg közülük egyet. Ha bárhogyán elsődleges erő kártyát szerzel, el kell felejtened (veszítened) egy erőkártyát.

Életerő: Ennyi sebzést képes egy telepés vagy dahan elviselni, mielőtt elpusztulna.

Építkezés: Telepesakció. Egy települést vagy egy várost rak le.

Felejtés: Lásd „erőkártya elfelejtése”.

Felfedezés: Telepesakció. Egy felfedezőt rak le.

Felfedező: Egy telepés játékelem-típus. A sebzése és az életereje egyaránt 1.

Félelem: A telepésekben kiváltott rémület. Félelemjelzők mozgatását és félelemkártyákat biztosít.

Félelemhatás: A megszerzett félelemkártyák bármely hatása.

Félelemkártya: A félelempakli egy lapja, amelyet a telepésekben kiváltott félelem révén lehet megszerezni. A rettegésszint-elválasztó kártyák nem félelemkártyák.

Gyűjtés: Lásd „összegyűjtés”.

Hatás: Egy kártyán vagy más játékelemen lévő szöveges utasítás.

Ismétlés: Hajtsd végre még egyszer egy erő szöveges hatását. Nem termel további elemeket. Az ismétlések soha nem hajthatók végre többször, így nem kerülhetsz végtelen ciklusba.

Jelen van (métely, dahan, telepés): Lásd „Terület, ahol jelen van (métely, dahan, telepés)”.

Jelenlét: Játékelem, amely azt mutatja, hogy a szigeten mely területeket hatja át a szellemed jelenléte.

Kiinduló terület: Az a terület, ahonnan egy erő kiindul, és amelyen van az erő célterületre juttatásához szükséges jelenlét vagy szent hely.

Kijátszható kártyák: Az egy szellem által egy szellemfázisban kijátszható erőkártyák maximális száma, amit a szellem alsó jelenlétsávján lévő legmagasabb, le nem takart szám határoz meg.

Lecserélés: Egy játékelem levétele a szigetről és egy másik lerakása a helyére.

Legfeljebb: Lehet akár 0 is. A „legfeljebb 3” jelentése: „0, 1, 2 vagy 3”.

Lefokozás: A lecserélés egy típusa. Vedd le a lefokozandó telepést, és tegyél a helyére egy másikat az alábbiak szerint: város helyére települést, település helyére felfedezőt, ha pedig felfedezőt fokozol le, vedd le azt a szigetről.

Lerakni: A készletből a táblára tenni.

Levétel: Távolítsd el a tábláról, és tedd vissza a közös készletbe. Különbözik az elpusztítástól, mivel a telepések levétele nem ad félelmet.

Métely: A szigetet ért környezeti/spirituális károkat jelképező játékelem.

Mozgatás: Egy, a szigeten már jelen lévő játékelem áthelyezése egy másikra, eltolás, összegyűjtés vagy bármi más által.

Növekedés: A szellemfázis első része, amely alatt energiát szerezhetsz, jelenléteket rakhatsz le, új erőket szerezhetsz és kijátszott erőkártyákat vehetsz vissza a kezvedbe.

Összegyűjtés: Játékelemek mozgatása egy területre a szomszédos terület(ek)ről.

Ősi erő: A szellemtáblára nyomtatott erő.

Rettegésszint: 1-3 közötti érték, ami azt jelzi, mennyire félnek a telepések. Meghatározza az aktuális győzelmi feltételt.

Rombolás: Telepesakció. A telepések egyszerre sebzik a területet és a jelen lévő dahanokat. Ezután a túlélő dahanok visszatámadnak.

Sebzés: A telepésekben, a területekben vagy a dahanokban okozott kár. Ha egy kártya mást nem állít, akkor mindig a telepések elleni sebzést jelenti. Ha egy telepés vagy egy dahan annyi sebzést szenved el, amennyi az életereje, akkor elpusztul. Ha egy terület legalább 2-t sérül, akkor métely kerül rá.

Szent hely: Olyan terület, ahol egy szellemnek 2 vagy több jelenléte van.

Sziget: A teljes játékerület, amely egy vagy több szigettáblából áll.

Szigettábla: A sziget egy 8 területből álló szelete. (Egy szigettáblán minden területtípusból 2 található.)

Távolság: Az a maximális területmennyiség, amilyen távolságra egy erő kifejti hatását. Ennél közelebbre is kifejtheted a hatást. Ha más nincs feltüntetve, egy jelenlétedtől számold.

Telepes: Egy város, egy település vagy egy felfedező.

Telepesakció: A három akció egyike, amit a telepések a telepésfázis során hajtanak végre egy területen – rombolás, építkezés, felfedezés.

Telepeskártya: A telepespakli egy lapja, amely jelzi, hogy mely területeken lépnek akcióba a telepesek. Három szakaszra oszlik (I., II. és III.).

Település: Egy telepes játékelem típus. A sebzése és az életereje egyaránt 2. Egy település elpusztítása 1 félelmet ad.

Tenger: Ahol a telepesek behajóznak. A tenger azon vonala, amely nincs sziklával leválasztva, határozza meg, hogy mely területek számítanak tengerpartinak. A tenger nem számít területnek.

Tengerparti terület: Egy hajók által elérhető, a táblára nyomtatott tengerekkel szomszédos terület, amelyet nem határolnak sziklák.

Tereptípus: Óserdő, hegyvidék, sivatag vagy mocsár. Minden terület egy tereptípusba tartozik.

Terjedés: Ha egy olyan területre, amelyen már van métely, újabb mételyt kell leraknotok, akkor le kell raknotok egy mételyt egy szomszédos területre is.

Terület: A sziget egy körbehatárolt része (ami nem tenger). Ha egy területet bármikor legalább 2 sebzés ér, rakjatok le rá egy mételyt.

Terület, ahol jelen van (métely, dahan, telepes): Olyan terület, ahol van legalább 1 (métely, dahan, telepes).

Területi típus: Az akciók és erők végrehajtása során fontos megjelölés. Ez lehet egy bizonyos tereptípus, tengerparti/belső terület vagy arra vonatkozó megkötés, hogy mi legyen vagy ne legyen az adott területen (pl. egy olyan terület, ahol jelen vannak a telepesek).

Tolás: Lásd „eltolás”.

Több van, mint: „több A van, mint B” olyan területekre is igaz lehet, ahol B nincs jelen. (Pl. az „Ahol több dahan van jelen, mint város” igaz azokra a területekre, ahol nincs város, feltéve, hogy van ott legalább 1 dahan.)

Város: Egy telepes játékelem típus. A sebzése és az életereje egyaránt 3. Egy város elpusztítása 2 félelmet ad.

Védekezés: A területek telepesek elleni védelme. Meghatározott mértékben csökkenti a telepesek által a terület és a dahanok ellen okozott sebzést.

Visszavétel: Vedd vissza a kezedbe az összes kijátszott erőkártyádat a saját dobópakliból.

ILLUSZTRÁCIÓK

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

TESZTELŐK

Patricia Adams, Christopher Badell, Sam Barbash-Riley, Ramona Barie, Paul Bender, Matt Bender, Emily Bender, Kyle Bennett, Caleb Bia, Lisa Bjornseth, Kelley Bostrom, Ken Brown, Chris Burton, Samantha Callaghan, Danielle Church, Jennifer Closson, Cory DeRuiter, Edith and Stephanie Everett, Leif Gaebler, Carlo “SpeedyOlrac” Gonzalez, Coda Gonzalez, Bryan “broccoli” Graham, Sam Gray, Luke Hagerling, Tom Healy, Shelby Hemker, SaRae Henderson, Nicholas Henning, Michelle Herder, Justin Hofer, iakona, Patrick Jost, Eric Kramp, Matt Kroll, Laura of KSP, Benjamin Larsen, Angela Lee, Charles Leiserson Jr., Hansel Lo, Darrell Louder, Sarah Lucas, Russ Luzetski, Lydia and Marco, Abraham “Frenzy/utabe” Maxfield, Theresa Mecklenborg, Tim Milton, Curtis Mitchell, Brian Modreski, Nima Mojtahedi, Emily Moran, Arturo Moreno, Katie Nale, Hung Nguyen, Dan Pierkowski, Elana Pierkowski, Sean Pike, Bailey Pittman, Braden Povah, Twuana Price, Daniel Privett, Mike Pureka, Nick Reale, Danielle Riccardi, Natalie Ross, Ruduen, Jesse Salomon, Ariane and Sam, Bob Scherrer, Ravi Singh, Taylor Snow, Emily Throwe, Dylan Thurston, Chris Traeger, Josh Trumbo, Molly van Dams, Ritchell van Dams, Carolyn VanEseltine, Rebecca Vessenes, Ted Vessenes, Lily de Vries, Jodie Wagner, Paul Watson, Rain “Rota” White, David Yeung, Ian Zang, Jonathan Zev, Jackie Zitin, Sam Zitin

KÉSZÍTŐK

Tervező: R. Eric Reuss

Fejlesztők: Christopher Badell, Emilia Katari

Játékszabály: Nick Reale

Termékfejlesztő: Matt Kroll

Útmutató az első játékhoz és játékszabály: Chris Burton, Matt Kroll

Vezető szerkesztő: Christopher Badell

Szerkesztők: Christopher Badell, Nick Reale

Művészeti vezető: SaRae Henderson

Grafikai tervezés: SaRae Henderson

Szimbólumok tervezése: SaRae Henderson, Darrell Louder

Borítóterv: Lucas Durham

...és külön köszönet Anne Crossnak rendíthetetlen szeretetért és támogatásáért. – Eric

Fordító: Trásy Zsolt

Lektor: Horváth Lajos, Nagy Levente

Tördelő: Bence Domonkos

SZIMBÓLUMOK



Felfedező: Telepestípus. Sebzése és életereje egyaránt 1.



Település: Telepestípus. Sebzése és életereje egyaránt 2. Ha elpusztul, 1 félelem.



Város: Telepestípus. Sebzése és életereje egyaránt 3. Ha elpusztul, 2 félelem.



Dahan: A sziget őslakosainak faluja/törzse. Sebzése és életereje egyaránt 2.



Métely: A szigetet ért környezeti és spirituális kár.



A felfedezőket és a településeket egyaránt jelöli. A „tolj el 2 felfedezőt/települést” segítségével eltolhatsz 2 felfedezőt, 1 települést és 1 várost, vagy 2 várost.



A településeket és a városokat egyaránt jelöli. Az „olyan terület, ahol jelen van település/város” azokat a területeket jelöli, ahol van legalább 1 település, vagy legalább 1 város, esetleg mindkettő.

Telepesek: Egyaránt jelöli a felfedezőket, településeket és városokat.



Félelem: A telepések ijedtsége. Félelemjelzőket mozgathattok és félelemkártyákat szerezhettek vele.



Jelenlét: Egy szellem jelenlétkorongja jelöli, hol lakozik egy szellem.



Szent hely: Olyan terület, ahol egy szellemnek legalább 2 jelenléte van.

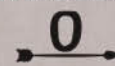


Gyors erő: Hatása a telepésfázis előtt jön létre.



Lassú erő: Hatása a telepésfázis után jön létre.

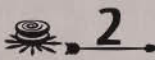
TÁVOLSÁG



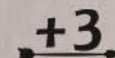
Olyan terület, ahol van jelenléted.



Legfeljebb 1 területnyi távolságra egy olyan hegyvidéktől, ahol van jelenléted.



Legfeljebb 2 területnyi távolságra egy szent helyedtől.



Növeked meg a távolságot legfeljebb 3 területtel.

JELENLÉTSÁV



Energia: Minden szellemfázisban megkapod a legmagasabb le nem takart számmal megegyező mennyiségű energiát.



Kijátszható kártyák: Minden szellemfázisban legfeljebb a legmagasabb le nem takart számmal megegyező számú kártyát játszhat ki.



Bónusz elem: Amíg nincs lefedve, rendelkez az elemmel.

CÉLTERÜLET / CÉLPONT

BÁRMEYLIK

A célterület egy tetszőleges terület.



A célterület egy hegyvidék vagy egy mocsár.

TENGERPARTI

A célterület olyan terület, amely érintkezik tengerrel.



A célpont egy tetszőleges szellem.

BELSŐ

A célterület egy olyan terület, amely nem érintkezik tengerrel.



A célpont egy olyan szellem, aki nem te vagy (kivéve egyszemélyes játék során).

TELEPESEK

A célterület egy olyan terület, ahol jelen van telepés.



A célterület egy olyan terület, ahol jelen van dahan.

TELEPESEK

A célterület egy olyan terület, ahol nincs jelen telepés.



A célterület egy olyan terület, ahol jelen van mételevél.



A célterület egy olyan terület, ahol nincs jelen mételevél.

EGY FORDULÓ MENETE

(A játékosok minden lépést párhuzamosan hajtanak végre.)

Szellemfázis

- Növekedés
- Energiaszerzés
- Erőkártyák kijátszása és kifizetése

Gyors erők fázisa (kártyák és ősi erők)

Telepesfázis

- **Félelemkártyák**
- **Rombolás:** a telepések megsebzik a területeket és a dahanokat. Ha egy terület legalább 2-t sérül, mételevél kell lerakni rá. A túlélő dahanok visszatámadnak.
- **Építkezés:** ha jelen van telepés, le kell rakni egy települést vagy egy várost.
- **Felfedezés:** ha a telepéseknek van forrása az adott vagy szomszédos területhez, le kell rakni egy felfedezőt.
- Telepeskártyák mozgatása

Lassú erők fázisa (kártyák és ősi erők)

Az idő múlása

- A kijátszott erőkártyák a játékosok saját dob-paklijába kerülnek.
- A sebzések és az elemek megszűnnek.



Ha bármilyen kérdésed van, vagy pótalkatrészre van szükséged, kérjük, a következő címre írd nekünk: info@gemklub.hu