

KALÓZ MIESEK



Benno Thönelt Roman Kucharski

JÁTÉK TARTOZÉKOK

60 kocka

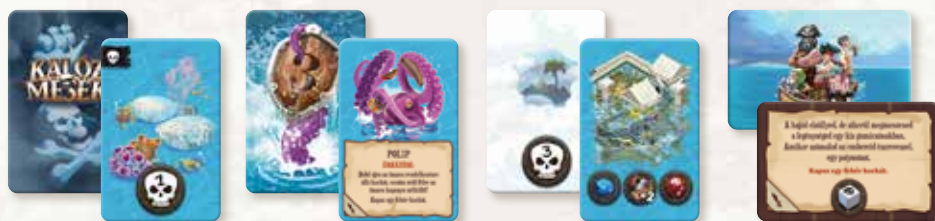
(30× fehér, 18× piros, 12× fekete)



1 playmat



170 kártya



90 kaland-
kártya

21 polip-
kártya

36 kincses sziget-
kártya

22 veszedelem-
kártya

... valamint 1 promó kártya a „Kingscraft” játékhoz

Egyéb tartozékok



4 fából készült hajó a játékosok színében



46 dublon



4 szerencse érme a játékosok színében



30 drágakő
kék/piros

BEVEZETÉS

Arrrrrrrr! Ti gyáva szárazföldi patkányok!
Figyeljete - hamarosan elmagyarázzuk, hogyan kell ellavírozni a zsákmánnyal teli bárkát ebben a játékban.

Így lehet, hogy az első szellőkéstől nem zuhan-
tok a tenger fenekére.

Kössétek fel a gatyátokat, csavarjátok be szo-
rosan a falábaitokat, és hozzátok magatokkal a
papagájotokat is, és gyerünk!

A Kalóz Mesék-ben mindannyian rettenthetetlen kalózkapitá-
nyok vagytok! Az utazás megtervezése és a legénység toborzása
után következhet is a vitorlabontás. Találjátok meg a kincseket
és készüljete fel a következő kalandra.

De vigyázzatok: Minél tovább utaztok, annál kegyetlenebb a
tenger és annak veszélyei.

Vigyázat! Óriáspolipok, szellemhajók és csábító sellők próbálnak
letéríteni a helyes irányról.

Míg egyikőtök a nyílt tengeri kalandot kockáztatja, a többi kapi-
tány (játékos) kényelmesen ül Tortugán a kedvenc kocsmájában
és fogadnak az út sikerére vagy kudarcára.

Melyikőtök fejezi be kalandját a leggazdagabb kapitányként, aki
a saját szigetén, pálmafák alatt tölti jól megérdemelt pihenését?

Járjatok a végére ...



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a playmat-et az asztal közepére.
- 2 Válogassátok ki színek szerint a kockákat, és tegyétek mindenkinek elérhető helyre.
- 3 Helyezzétek melléjük a dublonokat és a drágaköveket.
- 4 Keverjétek meg a kalandpaklit, és helyezzétek képpel lefelé a rendeltetésszerű helyére.
- 5 Válogassátok szét a kincses szigetkártyákat értékük szerint. Keverjétek meg külön-külön és formázzatok 3 kupacot. A kártyák mennyisége a játékosok számától függ, a következők szerint:

2 játékos esetén:	4x Lvl 3	4x Lvl 5	4x Lvl 7
3 játékos esetén:	6x Lvl 3	6x Lvl 5	6x Lvl 7
4 játékos esetén:	8x Lvl 3	8x Lvl 5	8x Lvl 7

(nincs szükség minden kártyára a játékban)

- 6 Helyezzétek a játékosok számával megegyező számú kék drágakövet a "vége" mezőre.

- 7 Helyezzétek a veszedelmekártyákat a dedikált helyükre. Most válasszátok ki, milyen nehézségen fogtok játszani:



Családi mód:

Csak pozitív és semleges lapok



Hamisítatlan kalóz mód:

Csak nehéz és semleges lapok



Sors mód:

Az összes kártya

- 8 Keverd meg a polipkártyákat, és tedd a megfelelő helyre a játéktér mellett. 3 különböző készlet van (könnyű / közepes / nehéz). Kombinálhatod őket együtt, ahogy akard. Legalább 7 kártyára van szükség a játékhoz.



Példa egy 4 fős játék beállítására.

Minden játékos magához vesz...

- 5 fehér dobókocka
- 2 kalandkártya a pakliból
- 1 hajó a választott színben.
Helyezzétek a hajókat a kijelölt "Karib tenger" feliratú kezdőhelyre.'
- 1 szerencse érme a játékos színében
- 3 dublon



A JÁTÉK KEZDETE

A következő lépések mindig érvényesek az aktív játékosra, kivéve a fogadás fázist. A többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban következik, amint az aktív játékos köre véget ért, sikerrel vagy kudarccal.

Az utazás főbb szakaszai:

- ⇒ kaland előkészítés
- ⇒ fogadás
- ⇒ kalandra indulás
- ⇒ visszatérés

1. Vásárolj kalandkártyákat

Ez a lépés nem kötelező!

Vásárolj legfeljebb 3 kártyát a kalandpakliból, és tedd a kezedbe. Fizess 1 / 3 / 6 dublont 1 / 2 / 3 kártyáért. Csak egyszer vásárolhatsz körönként.



2.

Kalandkártyák lehelyezése

Tervezd meg, milyen messzire szeretnél elérni az utazással.

Húzd ki a felső kártyát a kalandpakliból és helyezd képpel felfelé az első mezőre a felfedező úton.

Ezután helyezz el annyi további kalandkártyát az úton képpel felfelé, amennyit úgy gondolsz, hogy teljesíteni tudsz.

Vedd figyelembe, hogy az utolsó kártya mindig a kincses szigetkártya. Ennek legalább annyival jobbra kell elhelyezkednie, mint a kalózhajód előrehaladása (a fenti tengeri útvonalon 3 helyen a példa ábrán).

Válaszd ki ezt a kártyát a 3 kincses szigetkártya közül (3/5/7) és helyezd el képpel lefelé, az utazásod utolsó mezőjén (4 példában). Minél nehezebb a kincses szigetkártya kihívása, annál nagyobb a jutalom.

Természetesen a szükségesnél távolabb is lehelyezheted a kincses szigetkártyádat, így több kalandkártyát is lerakhatsz a kincses szigetkártyád elé, több dublon szerzésének reményében. **De ne feledd: minél tovább tart az utazásod, annál veszedelmesebbé válik!**

FONTOS!

A kincses szigetkártyád legalább annyira jobbra kell helyezni, amennyire a kalózhajód előre haladt a tengeri útvonalon.



3. Polipkártya lehelyezése



Ha az utazásod eléri az utolsó három mező valamelyikét (5 , 6 , 7 ; a csáppokkal körülvelt mezők), húznod kell 1 polipkártyát. Helyezd ezt a kártyát képpel lefelé arra a helyre, amit a polipkártyapakli tetején lévő lap hátoldala mutat. Mindig az ott lévő kalandkártyára rakd a lapot. A példában a "3" tűnik fel a polipkártyapakli tetején, így a kártyát a 3-as helyre kell rakni. Ha csak egy polipkártya maradt a pakliból, keverd meg az összes eddig kijátszott polipkártyát és tedd az utolsó megmaradt lap alá.

4. Fogadás

Most minden passzív játékosnak fogadni kell az aktív játékos utazásának végkifejletére. Ahhoz, hogy megtedd a téted, fogd a szerencseérmédet és tedd a játéktérre az alábbiak alapján:



Igen! (szerencsés disznó), ha úgy gondolod, hogy a kaland sikeres lesz



Nem! (szerencsétlen nyúl), ha úgy gondolod, hogy a kaland sikertelen lesz.

A téteket rakó játékosok sorrendje nem lényeges.



Fogadásra
fel
Kalózkod!



FONTOS! Minden játékosnak fogadnia kell! Nem veszítheted el fogadás közben a szerencseérmédet.

5. Fordítsd fel a polipkártyát

Ha a polipkártya a felfedező úton van, akkor az aktív játékos felfordítja most (ez legtöbbször a játék elején nem, csak a későbbi szakaszában fordul elő). Két fajta hatása lehet a kártyának:

ÉRKEZÉSNÉL: követni kell a kártya utasításait, amint eléred azt.

FELFEDÉSNÉL: követni kell a kártya utasításait, amint felfordítottad.

A polipkártya alatt lévő kártyát nem kell teljesítened! Nem kapsz semmi-féle jutalmat és nem kell egyik kockát sem használnod!



POLIP
ÉRKEZÉSE:

...d újra az összes rendelkezésre álló kockát, ezután tedd felre az összes koponya nélkülit!
Kapsz egy fehér kockát.



MÁGNESHEGY
FELFEDÉSE:

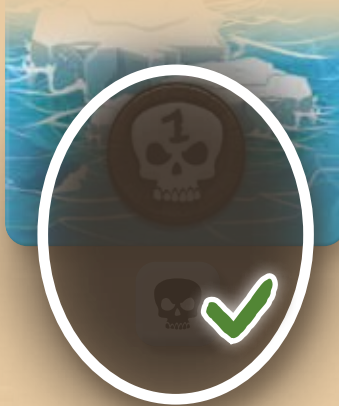
...sorrendjében minden játékos húz egy kártyát a kezéből.
Hihetetlen vonzást érzel a sziklából és mielőtt ráeszmélnél, ott állsz a kardod nélkül.

6. Bonts vitorlát: A KALAND

Ahhoz, hogy sikerrel járd a kalandodban teljesítened kell minden kihívást, ami a lehelyezett kaland és a kincses szigetkártyákon található, balról jobbra. A szám a koponyában a kártya alján jelzi, hogy hány koponyára lesz szükséged.

Ezt sikeres dobásokkal és a kezeden található kalandkártyán lévő koponyákkal érheted el.

Ebben a példában, 1 koponya elég a kalandkártya teljesítéséhez.



Ebben a példában, 2 kocka kombinálásával megvan a 3 koponya, a kalandkártya teljesítéséhez.



Ebben a példában, a kockadobás mellé a játékos kijátszott a kezéből egy koponyát, hogy meglegyen a két koponya a kalandkártya teljesítéséhez (8. oldal).



A. A dobás és újradobás

Dobj az összes kockáddal.

Sikeres dobás, ha legalább egy koponya van bármelyik kockán, amivel dobtál. Sikertelen dobás, ha nincs koponya egyik kockádon sem.



Félrerakhatod bármely meglévő kockádat (amelyik kocka nem egy kártya alatt van, vagy félrerakva) a készletedből a kalandod bármelyik pontján, hogy újradobd a kockáidat. A félrerakott kockák már nem használhatók az aktuális utazáson, de a készleted részét képezik.



Ebben a példában a játékosnak két üres (fehér) és 1-1 koponyás (vörös és fekete) kockája van.

- 1 Mivel a piros és fekete kockának több koponyát tartalmazó oldalai is vannak, ezért a játékos újradob. Emiatt félre kell raknia egy használatban lévő kockát. A játékos a fehér üres kockát választja. Az aktuális utazás alatt ez a kocka nem lesz használható.
- 2 A játékos dobja a többi megmaradt kockájával és most sikeres a dobása: két kockán 2-2 koponya van és egy üres kocka.
- 3 Most, ha akar félrerakhat egy kockát azért, hogy újradobja a fekete kockát még egyszer.

Akárhányszor újradobhatsz, de minden újradobásnál fel kell áldoznod egy kockát.

B. Kockák lehelyezése és kalandkártyák teljesítése

Az utazásod az első kalandkártyával kezdődik bal kéz felől **1** és a kincses szigetkártyával fejeződik be (kivéve, ha felborulsz előtte).

Minden kaland és kincses szigetkártyán van egy szám alul, ami az elvárt koponyamennyiség száma .

Ahhoz, hogy teljesíts egy kártyát, legalább egy koponyás kockát  kell helyezned a kártya alá.

Hogyha több koponyára van szükséged, mint amennyi a kockádon van, rakhatsz le még kockát és/vagy kijátszhatsz kártyát a lapjaid közül, ami koponyát ábrázol.

Amint teljesítesz egy kalandkártyát ezzel a módszerrel, azonnal megkapod a bónuszt ami a felső jobb sarokban található a kártyán. Ha a bónusz egy új kockát ad, dobj azonnal vele!

Folyamatosan játssz a kocka/kártya kombinációkkal egészen az utazásod végéig, vagy ameddig nem teljesíted a szükséges koponyamennyiséget.

FONTOS!

Csakis akkor teljesíthetsz egy kaland/kincses szigetkártyát, ha legalább egy sikeres kocka van alatta. Nem teljesítheted csak a kártyán lévő koponyákkal!

Kártyák kijátszása a kezedből

Az utazásod kezdete és vége között bármikor kijátszhatsz kártyát a kezedből, hogy használd a kártya egyik hatását a kettőből:

- 1 A bal felső sarokban** koponyák vannak, amiket használhatsz a kihívás teljesítéséhez.

Vagy:

- 2 A jobb felső sarokban** egy jelzés található, ami egy azonnali hatást jelent. Ezekre a 'Kártya hatások és jelek áttekintése' fejezetben a 12. oldalon részletesen térünk ki.

Miután egy hatást használtál a kártyáról, tedd a dobópakliba a kalandpakli mellé.





Ebben a példában, te a vörös játékos vagy, és a hajód a ③ -on van a tengeri útvonalon.

Kijátszhattad volna a kincses szigetkártyát a ③ kalandmezőn, de te egy bátor kalóz vagy, aki nem ijed meg egy kalandtól. Az első kártyához egy koponya kell. Te egy 1 koponyás fehér kockát raksz alá. Ez azt jelenti, hogy sikeresen teljesítetted a kártyát, de szerencsétlenségedre nincs semmi jutalom a jobb felső sarkán. Emellett elég koponyát dobtál a ② . mezőn lévő kártyához. Két 1-1 koponyás kockát raksz alá. Jutalomként választhatsz, hogy újradobod a rendelkezésedre álló kockáid számát, vagy kapsz egy dublont. Úgy döntesz, újradobod az utolsó rendelkezésedre álló kockát - és jót dobsz!!

A piros kockád most 2 koponyát mutat. Használsz a ③ -as mezőn lévő kalandkártyához.

Kapsz egy fehér kockát jutalomként, amivel azonnal dobhatsz...



...de szerencsétlenségedre nem dobsz koponyát: (lásd felső kép)

A ④ -es mezőn lévő kincses szigetkártyát elhibázod. Ennek ellenére kapsz egy dublont a ③ -as mezőn lévő dublonnak köszönhetően, mert ott teljesítetted a szükséges koponyamennyiséget. A piros hajód a ③ -as mezőn marad, mivel az utazásod elbukta a ④ -es mezőn.

Húzol egy veszedelemkártyát, felolvasod hangosan a szöveget róla, és végrehajtod az utasításokat. Visszateszed a kincses szigetkártyát a pakliba anélkül, hogy megnéznéd...

... és koponyát dobsz: (lásd alsó kép)

Ezt a kincses szigetkártya alá rakod (④), kijátszol még egy 2 koponyás kártyát a kezedből, hogy meglegyen a szükséges 3 koponya. Kapsz egy dublont a ③ -ason lévő dublonmezőért és, ha szeretnéd, megfordíthatod a kincses szigetkártyát a ④ -es mezőn. A jutalmát azonnal megkapod.

Ebben az esetben kapsz egy kék drágakövet és egy piros kockát. A piros hajód 2 mezőt lép a ③ -as mezőről az ⑤ -re a tengeri útvonalon.

AZ UTAZÁSOD VÉGE



Sikeres (Igen!)

Ha teljesítetted a kincses szigetkártya követelményeit az utazásod végén, fordítsd fel. Megkapod a feltüntetett jutalmad **1** és mozgasd a hajód előre a tengeri útvonalon, lásd **2**

Emellett még annyi dublont kapsz, amennyi a kártyák feletti mezőn van, feltéve, hogy legalább egy koponyás kockát raktál rájuk (3, 6, 7).



Sikertelen (Nem!)

Nem tudtad, vagy nem akartad teljesíteni az összes kártyát az utazás alatt.

- 1** Vegyél el egy veszedelemkártyát és teljesítsd a hatásait.



- 2** Ha legalább egy koponyás kockát raktál a dublonmezőre (3 / 6 / 7), akkor elveheted a mező felett feltüntetett mennyiségű dublont.
- 3** Tedd vissza a kincses szigetkártyát, amit nem tudtál teljesíteni, a paklijába anélkül, hogy megnéznéd.

7. Fogadások

Ha a kalandod sikeres volt:

Ha sikeres voltál, vegyél el egy dublont minden játékostól, aki a sikered ellen fogadott és rakd a saját készletedbe jutalomként, mert kételkedtek benned. Minden játékos, aki a sikered mellett fogadott, visszaveszi a szerencseérméjét és kap egy dublont a közös készletből majd beteszi a saját készletébe.

Ha a kalandod sikertelen volt:

Ha felborultál, minden játékos aki a sikered ellen fogadott visszaveszi a szerencseérméjét és kap egy dublont a közös készletből. A játékosok, akik a sikered mellett fogadtak, visszaveszik a szerencseérméjüket, de elveszítenek egy dublont és berakják a közös készletbe.

FONTOS!

Ha egy játékos nem tudja kifizetni az adósságait, az adósság nem halmozódik! A játékosok sosem veszítik el a szerencseérméjüket vagy a lehetőségüket a fogadásra vele. A csődbe jutott játékosok szerencsejáték tartozásaik el lesznek engedve. Abban az esetben, ha a kalandod sikerrel jár és az ellened veszítő játékos nem tud fizetni, kapsz egy dublont a közös készletből helyette.

8. Visszatérés

Rakd az összes lehelyezett vagy használt kalandkártyát a kalandpakli dobópaklijába.

Ha a kincses szigetkártya teljesítve lett, rakd a kincses szigetkártya dobópaklijába, miután megkaptad a jutalmát.

FONTOS! Ha a kincses szigetkártya nem lett teljesítve, a megnézése nélkül rakd vissza a húzópakliba.

Vedd vissza az összes kockát: ebbe beletartozik mind az is, amit kalandkártyák alá raktál, amiket félreraktál újradobáshoz, és amiket jutalomként kaptál.

Ilyenkor érdemes megszámolni a kockáid és fejleszteni őket.

Maximum 7 kockát vihetsz át ebből a körből a következőbe!

Kocka fejlesztés

Most lehetőség van fejleszteni annyi kockát (cseréld be jobbakra), amennyit csak akarsz:



Az aktív játékos köre itt véget ér, most a következő játékos jön!

FONTOS!

A kocka készlete véges. Ha bármelyik színű kockából elvetted az utolsót, nem kaphatsz belőle.

9. A játék vége

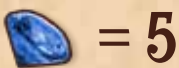
A játék végét az váltja ki, ha a játékos hajója eléri a vége mezőt a tengeri útvonalon. Fejezzétek be a jelenlegi kört, hogy minden játékosnak ugyanannyi köre legyen.

Minden játékos, aki elérte a vége mezőt, kap egy kék drágakövet.

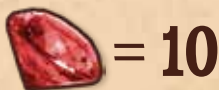
Az a játékos, aki a legtöbb és legértékesebb köveket és dublont gyűjtötte, megnyeri a játékot.



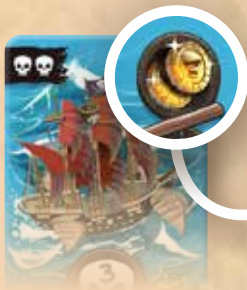
Ha 2 vagy több játékos ugyanannyi értékűt gyűjtött, akkor az a játékos lesz a győztes, akinek a hajója messzebb jutott a tengeri útvonalon.



Ha még mindig döntetlen, nézzétek melyik játékosnak van a legtöbb fekete kockája. Ha még mindig nincs egyértelmű nyertes, nézzétek meg kinek van a legtöbb piros kockája.



Ha még ezután sem tudjátok eldönteni, akkor a játékosok osztoznak a győzelemben.



FONTOS!

A játék végén minden játékos becserélheti a megmaradt kalandkártyáit és dublon jeleit dublonokra.

Alternatív befejezés: A játék véget ér azonnal, amint az utolsó kincses szigetkártya teljesítve lett valaki körében.



Bemutatjuk KINGSCRAFT,

A Skellig Games legújabb játéka,
érkezés 2023.-ban.

Tudj meg többet a
játékról az itt található
promóciós kártyán:



Köszönetnyilvánítás

Szeretném megragadni az alkalmat, hogy szívből jövő köszönetet mondjak mindenkinek akik lehetővé tették e játék létrejöttét: a családomnak akik helyet adtak a kreativitásom kifejezésének, a játék tesztelőknél, akik mindig türelmet tanúsítottak a megszámlálhatatlan tesztjátékokon, és végül de nem utolsó sorban-a kiadónak, a Skellig Games-nek, akikben egy megbízható társat találtam e projekt megvalósításában.

Benno Thönelt

A Skellig Games köszönet mond a tesztben résztvevő kalózkodoknak:

Stefan Lüders, Allstar1000, Jack Schwalbe, Nicoletta, Drachenhöhl, TobiThePatcher, Captain Steffrich, Die schreckliche Capella, Lilu_s, Captain DiXiT, Orn Hammarson, Simon The Pirate, Daniel „Invictus“ Filip, parrrrsbin, BeesKnees, NoWa, David „Steirerman“ Haas, Dammi der Einarmige, Seroth, Käpt'n S. Z. Skullbrick, Captain BouncARRR!, Grog Smut Sören, Captain Zweiblum, Cerobien|Jan, BrettSpielTeddy, Käpt'n Hasenfuß!

Skellig Games reméli, hogy mindenki jól szórakozik a Kalóz Mesék játéka közben.

Készítők

Játék tervezés: Benno Thönelt

Illusztráció: Roman Kucharski

Grafikai tervezés: Christian Schaarschmidt

Szerkesztés: Joachim Joch



Látogass el a
Discordunkra
és csatlakozz a
kicsi de bájos
közösségünkhöz.
Hiányzó darabok?
Kapcsolat
info@skellig-games.de



Kiadja és forgalomba hozza:

Gamer Café Kft.

2030 Érd, Budai út 28.

Email: info@compaya.hu



SKELLIG GAMES GmbH

Parkweg 6

35452 Heuchelheim

Deutschland

www.skellig-games.de

Készült Kínában

© 2024 Skellig Games GmbH

A termék változtatásának

jogát fenntartjuk!

1. Auflage V4/2023



A kör áttekintése

Készítsd elő a kalandod (lásd 4. oldal)

1. Vásárolj kalandkártyákat (opcionális)



2. Rakd a kártyáidat a pakliból a felfedező útra. Az utolsó kártya mindig egy kincses szigetkártya legyen (3 / 5 / 7), legalább annyira jobbra legyen a kiindulástól, mint ahol a hajód áll a tengeri útvonalon.

3. Ha kártyát raksz a polipzónába, aminek lila a háttere, vegyél el egy polipkártyát és helyezd el képpel lefele arra a helyre, amit a polipkártyapakli tetején lévő lap hátoldala mutat.



4. A többi játékos fogad a kalandod végkifejletére.



5. Fordítsd fel a polipkártyát és kezdődjön a kaland!

6. Kalandra fel! (lásd 7–10. oldal)

Dobj az összes kockáddal.

Próbáld meg teljesíteni az összes kihívást.

Kezd balról és haladj helyszínről, helyszínré:

- Rakd a koponyás kockákat a kártyák alá. Ne feledd! Legalább egy kocka kell minden kártya alá.
- Újradozás: Bármikor félrerakhatod a kockáidat a készletedből, koponyás vagy nem koponyás, hogy újra dobd a rendelkezésre álló kockáidat.
- Bármikor kijátszhatsz kártyákat a kezedből koponyáért és jutalomért.

Amikor teljesítesz egy kihívást a kártyán, azonnal megkapod a jutalmad, ami a jobb felső sarokban van feltüntetve!

Hogyha sikerül teljesítened az összes kártyát, fordítsd fel a kincses szigetkártyát, vedd át a jutalmad, amit mutat, és haladj a hajóddal a tengeri útvonalon amennyit lehet.

Hogyha sikertelen vagy, húzz egy veszedelemkártyát!

Minden esetben kapsz dublonokat a dublon mezőkért (3 / 6 / 7) hogyha raktál oda legalább egy kopányás kockát.

7. Fogadások (lásd 10. oldal)

Osszátok szét a nyereményeket, fizessétek ki az adósságokat. Tartsátok meg a szerencse érméket!

8. Takarítsátok le a táblát (lásd 10–11)

Fejlesszétek a kockáitokat.

Sose feledjétek: A kör végén, csakis 7 kockát vihetek át a következő körbe!

Kártyahatások és jelzések áttekintése



Koponyák a kockán és fekete zászlón:
Minden koponya egy sikert jelent.



Számok a koponyán:

A szám azt mutatja, hány koponyára van szükség a kihívás teljesítéshez.

Jegyzet: Egy koponyának mindig kockából kell jönnie.



Fehér kocka:

Kapsz egy fehér kockát és dobj vele azonnal. Rendelkezésre álló kockának számít.



Piros kocka:

Kapsz egy piros kockát és dobj vele azonnal. Rendelkezésre álló kockának számít.



Újradozás:

Újradozhatsz bármennyit a rendelkezésre álló kockáidból. Ebbe nem tartoznak bele a kockáid, amiket félreraktál.



Húzz kalandkártyákat:

Húzz annyi kalandkártyát, amennyit a jelzés mutat.



Kalózhajó:

Haladj a hajóddal annyi mezőt, amennyit a jelen látsz. Ha nincsen rajta szám, haladj 1 mezőt.



Dublon:

Annyi dublont kapsz, amennyi a képen látható (1 vagy 2).



Kék drágakő:

Kapsz egy kék drágakövet: (5 dublont ér).



Piros drágakő:

Kapsz egy piros drágakövet: (10 dublont ér).

CSERE MÉRTÉKEK:

Bármikor cserélhető:

5x ↔ 1x

2x ↔ 1x

Az utazásod végén:

+ →

+ →