SKYLANDS

Egy izgalmas és fantáziadús játék 2-4 játékos részére, 8 éves kortól.

Szerzők: Shun és Aya Taguchi

A játékelemek

- 88 szigetlapka

Hátlap

Kis szigetrészek, fajtánként 4

Fél szigetrészek fajtánként 4

Nagy szigetrészek, fajtánként 1

Hosszú szigetrészek fajtánként 1

6 különböző egymással szemben fekvő szigetrész fajtánként 4

6 különböző egymás mellett fekvő szigetrész fajtánként 2 és azok 2 tükörképe

- 4 játékostábla - ***kétoldalas:***

egyik oldalon előre megadott szigetrészekkel (mind különböző)

másik oldalon szigetrészek nélkül

- 4 startsziget - ***kétoldalas***

- 4 fafigura ***a játékosok színeiben, színenként 1***

- 4 játékosjelölő

passzív oldalak

aktív oldal

- 24 pontlapka

6×

18×

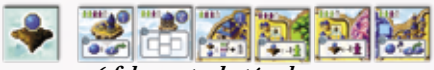
- 1 értékelőlap-tömb

- 1 játékszabály

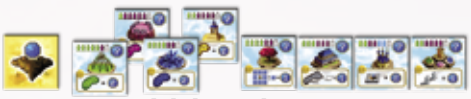
- 32 speciális sziget

12 hatás nélkül

6 egyszeri hatással



6 folyamatos hatással



8 értékelő hatással

- 4 akciótábla

Szigetek felfedezése

Lakosok betelepítése

Szigetek megszerzése

Energia átalakítása

- 1 készlettábla

- 60 lakos

lila, zöld és kék, színenként 20

Bevezető és a játék célja

A Skylands világa megsemmisült, és már csak repülő szigetrészekből áll. Azonban a lakosok misztikus képességükkel összeépítik a töredékekből Skylands világát. Arra használják az újraegyesült szigetek erejét, hogy még több szigetet építsenek, és a városokat ellássák energiával.

A játékosok saját szigetvilágukat építik a játékostáblájukon a szigetlapkák lehelyezésével. A szigetlapkákból új erdő-, hegység-, kristály- és városszigetek épülnek, amik pontokat hoznak és akciólehetőségeket kínálnak. Az éppen soron lévő (innentől aktív) játékos 4 akció közül választhat. A játék különlegessége, hogy az aktív játékos által kiválasztott akciót nem csak ő, hanem játékostársai is kihasználhatják.

Az akciók által a játékosok új szigetlapkákat építhetnek be a szigetvilágukba, a kész szigetekre lakosokat telepíthetnek, valamint speciális szigeteket szerezhetnek, amikkel a játék végi pontozáskor extra pontokat generálhatnak. A játék vagy akkor ér véget, amikor az egyik játékos a játékostáblájának az utolsóelőtti szabad mezőjére helyez egy szigetlapkát, vagy amikor elfogynak a szigetlapkák, vagy egy játékos az utolsó pontlapkát veszi el a bankból. Ekkor kezdődik a végső értékelés. A játék győztese pedig az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Előkészületek

Közös játékelemek:

- A **készlettáblát** tegyétek az asztal közepére, és illesszétek hozzá a **4 akciótáblát**. Tegyétek a **60 lakost** színek szerint különválogatva a készlettábla megfelelő mezőire.

- Alakítsátok ki a **szigetlapkákból** a paklikat, de előtte a játékosok számától függően válogassátok ki azokat a szigetlapkákat, amelyek elején ezeket a szimbólumokat látjátok:

4	Semelyiket
3	
2	/

A kiválogatott szigetlapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

A játékban maradt szigetlapkákat lefordítva keverjétek össze, majd paklikba rendezve tegyétek a ■ **Szigetek felfedezése** akciótábla mellé.

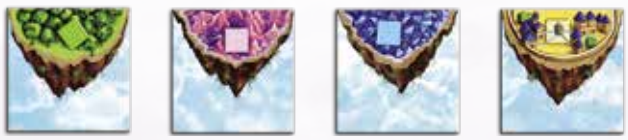
- Alakítsátok ki a bankot a **pontlapkákból** a táblázatban megadott értékben az ■ **Energiaellátás** akciótábla mellett:

4	Mind (48)
3	42
2	32

- A felesleges pontlapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

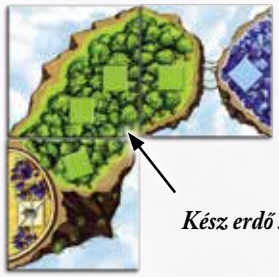
A Skylands szigetei

- A Skylands játékban négy szigetfajta van:



Erdő *Hegység* *Kristály* *Város*

- Egy sziget akkor számít **kész szigetnek**, amikor a szigetet alkotó egymással szomszédos szigetlapkákon nincsen a szigetnek egyetlen nyitott oldala sem.



■ *Lakosok betelepítése*

■ *Szigetek megszerzése*

Az egyes játékosok játékelemei:

- Mindenki vegyen el egy **játékosjelölőt** és egy **figurát** az általa választott színben. A játékosjelölőket tegyétek az aktív oldalukkal felfelé fordítva magatok elé.
  Ezután vegyetek el egy-egy **játékostáblát.**

  → A játékostáblátokat úgy tegyétek magatok elé, hogy az az oldaluk legyen felfelé, amelyiken a táblára előre nyomtatott szigetrészek vannak. Ez a három szigetrészt mutató mező a játék végi értékeléskor beépített szigetlapkának számít.

  → **Variáció: taktikus start**
  Ebben a játékvariációban a játékostáblátok üres oldalát használjátok. Mindenki vegyen el egy startszigetet, és húzzon 3 szigetlapkát a pakliból, majd válassza ki a kihúzott szigetlapkákból azt a 2 szigetlapkát, amelyiket meg akarja tartani. Tegyétek a startszigetet és a kiválasztott 2 szigetlapkát a szabályok (lásd a 4. oldalon) betartásával a játékostáblátokra. Mindenki eldöntheti, hogy a startszigetét melyik oldalával felfelé fordítva teszi a játékostáblájára. Tegyétek vissza a játék dobozába azokat a szigetlapkákat, amiket nem tettetek le a játékostábláitokra.

- **Így állítsátok össze a speciális szigetekből a kínálatot:**

  Válogassátok szét a speciális szigeteket a hátlapjaik színei szerint, majd külön – külön keverjétek meg. Húzzatok ki mindegyik hátlapszínű speciális szigetlapkából 4 darabot, és felfordítva fektessétek a ■ **Szigetek megszerzése** akciótábla mellé.

  A felesleges lapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

  A speciális szigetek hatásairól bővebben a 8. oldalon olvashattok.

  Az első játékhoz javasoljuk, hogy az ábrán látható (az összes lila és a 4 narancssárga hátlapú) lapkákat használjátok.

- Írjátok fel a neveteket az értékelőlaptömb felső lapjára a kiválasztott színekhez, a legfelső mezőkbe.

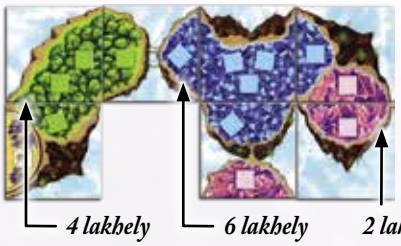
Ezzel az előkészületek végére értetek, kezdődhet is a játék!

- Egy sziget **nincs kész**, ha a szigetet alkotó szigetlapkák valamelyikének van nyitott oldala.

Nyitott oldal

- Csak kész szigetet lehet a ■ **Lakosok betelepítése** és az ■ **Energiaellátás** akciókra használni, továbbá csak a kész szigetek hoznak pontot a játék végi értékeléskor a rajtuk lévő lakhelyek száma szerint.

- A szigeteken összeépítésüktől függően eltérő számú **lakhelyek** lehetnek.



4 lakhely *6 lakhely* *2 lakhely*

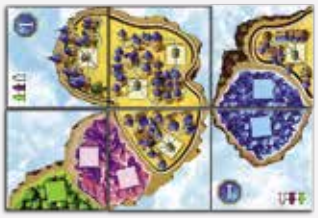
A szigetlapkák lehelyezésének szabályai

A szigetlapkák és a speciális szigetlapkák lehelyezésére ugyanazok a szabályok vonatkoznak. Miután lehelyeztetek a játékostáblátokra egy lapkát, annak később sem a helyét sem az irányát már nem változtathatjátok meg.

- **A szigetlapkák lehelyezése**: a játékostáblátok bármelyik szabad mezőjére letehetitek.

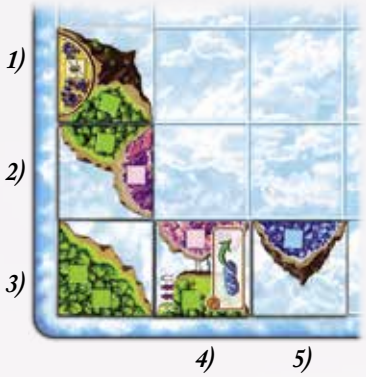
A szomszédos szigetlapkák: a lapkákat úgy kell lehelyeznetek, hogy az egymás mellé tett lapkákon a tájelemek egymáshoz illeszkedjenek. Erdőt az erdőhöz, hegységet a hegységhez, kristályt a kristályhoz, várost a városhoz, felhőt a felhőhöz.

- **A szigetlapkák iránya:** a lapkákat tetszés szerint elforgathatjátok, mielőtt leteszitek a játékostáblátokra.



- **A játékostáblátok kerete:** a játékostáblátok keretéhez bármilyen tájelemet tehettek.

!! **Figyelem!** Soha nem fogod tudni lezárni azt a szigetet, amelyiket a játékostáblád keretéhez egy nyitott oldalával illesztettél!



Példa: Az ábrán 5 példát láttok arra, hogyan illeszthettek egy lapkát a játékostáblátok keretéhez

A játék menete

Válasszatok egy kezdőjátékost.

A Skylands játékot több körön át játsszátok. A kört a kezdőjátékos kezdi, őt követitek majd az óramutató járásával megegyező irányban. Az éppen soron lévő játékost **„aktív játékosnak”** nevezzük.

Az aktív játékos áthelyezi a figuráját arról az akciótábláról, amelyiken áll, a másik három akciótábla valamelyikére.

> ***Az első körben:*** az aktív játékos ráhelyezi a figuráját tetszése szerint a négy akciótábla valamelyikére.

Egy akciótáblán egyszerre több játékos figurája is állhat.

Minden játékos kihasználja annak az akciótáblának az akcióját, amelyiken az aktív játékos figurája áll. Ezt az aktív játékos kezdi, majd sorban a többiek következnek.

Az a**ktív játékos** minden akció során valamilyen **előnyt** élvez.

Ha sorban minden játékos kihasználta annak az akciótáblának az akcióját, amelyiken az aktív játékos figurája áll, a következő játékos kerül sorra.

Miután mindenki egyszer soron volt, egy új kör kezdődik.

Különleges akció:
egyszer a játékban mindenkinek lehetősége van arra, hogy ahelyett, hogy áthelyezi a figuráját, a helyén maradjon, és újra kihasználja annak az az akciótáblának az akcióját, amelyiken a figurája áll. Ennek jelzéséhez a **passzív oldalára fordítja** a játékosjelölőjét.

Példa:
a fehér játékos figurája a ■ **Lakosok betelepítése** *akciótáblán áll. A másik három akciótábla valamelyikét választhatja, majd a figuráját a választásának megfelelően áthelyezi.*

Példa:
a piros játékos az aktív játékos. Úgy dönt, hogy a ■ **Szigetek felfedezése** *akciótáblán marad, nem helyezi át a figuráját. Ennek jelzéséhez* **a passzív oldalára fordítja** *a játékosjelölőjét.*

Az akciók részletesen

Szigetek felfedezése

Az aktív játékos felfordít egyel több lapkát a szigetlapka-pakliból, mint amennyi játékos részt vesz a játékban.

Kezdve az aktív játékossal, sorban minden játékos kiválaszt egyet a felfordított lapkákból, és leépíti az építési szabályok betartásával a játékostáblájára. (Az építési szabályokról részletesen a 4. oldalon olvashattok.)

Aki nem tud, vagy nem akar egy szigetlapkát sem a táblájára építeni, az **passzol**, és nem kap lapkát.

Az aktív játékos előnye:
Miután minden játékos elvett egy lapkát, vagy passzolt, az aktív játékos elvehet egy további lapkát, vagy passzolhat.

Az ezek után esetlegesen megmaradt szigetlapkákat a lerakópaklira kell tennetek.

Példa:
Az aktív játékos 5 lapkát fordított fel, mivel a játékban 4 játékos vesz részt. Ő választ elsőként. Elveszi a nagy erdőt, amit letesz a játékostáblájára, és beépíti az erdő szigetébe.

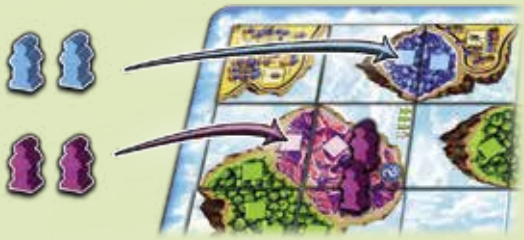
Lakosok betelepítése

Kezdve az aktív játékossal, sorban mindenki kiválaszt egy olyan **kész erdő-, hegy-, vagy kristályszigetet** (városszigetet nem) a játékostábláján, amelyiken még legalább egy szabad lakhely van.

A kiválasztott kész sziget üres lakhelyeire mindenki ráteszi **a készletből a színben megfelelő lakosokat**. Ha nincsen elegendő lakos a készletben ahhoz, hogy a kész sziget összes lakhelyére kerüljön egy megfelelő színű lakos, akkor azok a lakhelyek üresen maradnak.

Az aktív játékos előnye:
Az aktív játékos egy kész szigete helyett **két kész szigetét népesítheti be**.

Példa:
A zöld játékos két zöld lakost telepíthet a kész erdőszigetére.
A hegységszigete még nincsen kész, a városszigetet pedig nem választhatja.



Példa:
Miután az aktív játékos ■ **Lakosok betelepítése**, ***akciót választotta. Kiválaszt két kész szigetet a játékostábláján, majd ráállítja a megfelelő színű lakosokat a készletből a kiválasztott szigetek üres lakhelyeire.***

Szigetek megszerzése

Kezdve az aktív játékossal, sorban mindenki kiválaszthat **egyet a speciális szigetek** kínálatából.

Ehhez vissza kell tenni a játékostábláról a közös készletbe a kiválasztott speciális **szigetlapkán feltüntetett lakosokat**. A fehér (semleges) szimbólumért bármelyik színű (zöld, lila vagy kék) lakos beadható.

Példa:
A játékos leveszi a játékostábláról a lapkán megadott lakosokat (egy kéket ad be a fehér szimbólumért), és visszateszi azokat a közös készletbe, majd leépíti a lapkát a játékostáblájára.

Az elvett speciális szigetlapkát az építési szabályoknak megfelelően be kell építeni (az építési szabályokat a játékszabály 4. oldalán találjátok). Azokban az esetekben, ha egy játékosnak nincsen elegendő lakosa egy speciális szigetlapka kifizetésére, vagy nem tudná az építési szabályok betartásával beépíteni a lapkát, vagy nem akar egyetlen speciális szigetlapkát sem, akkor passzolnia kell.

Az aktív játékos előnye:

Az aktív játékosnak nem kell beadnia figurát a fehér (semleges) szimbólumért, amikor egy speciális szigetlapka árát megfizeti.

Példa: az aktív játékos az ábrán látható speciális szigetlapkát választotta, amiért 1 zöld és 1 lila figurát kellett beadnia. A fehér (semleges) szimbólumért nem kellett beadnia egy figurát sem. A lapkát végül leépítette a játékostáblájára.

4 különbözőtípusú speciális szigetlapka van a játékban (bővebben lásd a szabály 8. oldalán a „Speciális szigetek" címszó alatt).

- **Hatás nélkül:** ezek a speciális szigetlapkák ugyanúgy viselkednek, mint a többi szigetlapka, amiket a **Szigetek felfedezése** során szereztek.
- **Egyszeri hatással:** ezeknek a speciális szigetlapkáknak egyszeri hatásuk van. A fajtájuktól függően a hatásuk eltérően érvényesül: beépítéskor, vagy amikor egy bizonyos feltétel teljesül.
- **Folyamatos hatással:** ezeknek a speciális szigetlapkáknak a hatását a leépítésüktől kezdve a játék végéig a megadott szituációkban használhatjátok.
- **Értékelő hatással:** ezeken a speciális szigetlapkákon olyan feltételek vannak, amiket a játék folyamán teljesíthettek azért, hogy extra pontokat szerezzetek.

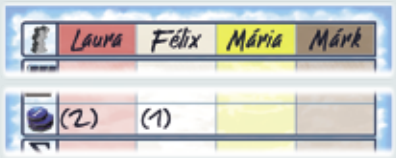
!/ Fontos: A feltételeket többször is teljesíthetitek.

■ Energiaellátás

Kezdve az aktív játékossal, sorban mindenki kiválaszt egy olyan **kész kristályszigetet** a játékostábláján, amelyiken legalább egy lakosa áll, valamint kiválaszt egy kész **városszigetet**. Ezután átköltözteti a kész kristályszigetről a lakosokat a kész városszigetre. Ezt egészen addig teheti meg, míg a kiválasztott várossziget összes lakhelyét benépesíti, vagy elfogynak a kék lakosok a kristályszigetről. Minden játékos a lépése végén annyi pontot kap a bankból, amennyi lakhelyet a városszigetén benépesített. Miután a játékos elvette a bankból a megfelelő értékű pontlapkákat, visszateszi a városról a lakosokat a készlettábla megfelelő mezőjére, a közös készletbe.

Példa: az aktív játékos két kék lakost telepít a kristályszigetről a városszigetre, amiért 2 pontot (pontlapkát) kap a bankból.

!/ Figyelem! Ha elfogynak a pontlapkák a bankból, akkor írjátok fel az érintett játékos neve alá a pontlapkák sorába zárójelben, a meg nem kapott pontokat.



Példa: Laurának 2, Félixnek pedig 1 pontlapka járt volna még. Mivel elfogytak a bankban a pontlapkák, így nem kaphatták meg, ezért ezeket a pontokat felírták a neveik alá.

Az aktív játékos előnye:

az aktív játékos ***vagy***

→ **egy vagy két kristályszigetről egy városszigetre** költözteti a lakosokat

vagy

→ **egy kristályszigetről egy vagy két városszigetre** költözteti a lakosokat

Ezeken felül **további 2 pontot** kap a készletből (csak akkor, ha legalább egy kék lakost átköltöztetett az egyik kész városába).

Példa: az aktív játékos két kész kristályszigetéről (mindkettőn 2 lakos áll) egy kész városszigetére költözteti a lakosokat. Amiért összesen 6 pontot kap a bankból: 4 pont a lakosokért és további 2 pont bónuszként.

A játék vége és az értékelés

A játék az után a befejezett akció után ér véget, miután a következő dolgok valamelyike bekövetkezik:

- egy vagy több játékos tábláján már csak **egy** vagy **semennyi üres hely van**, vagy
- **elfogytak a pontlapkák** a bankból

A játék végét kiváltó különleges eset:
a **Szigetek felfedezése** akció megkezdésekor nincsen elegendő szigetlapka a pakliban, ezért nem tudtok annyi szigetlapkát felfordítani a pakliból, amennyi kell, akkor a játék azonnal véget ér - ezt az akciót már nem csináljátok meg.

Példa: az aktív játékos a **Szigetek felfedezése** *akciót választotta, ami során két szigetlapkát épített le. Mivel már csak egy üres hely maradt a tábláján, a játék ez után az akció után véget ér. Következik az értékelés.*

Nézzünk egy példát az értékelésről! Az ábrán Mária játékostábláját látjátok.

Most következik az értékelés:

A játék végén különböző dolgokért kaptok pontokat, ezeket írjátok fel kategóriánként az értékelőlaptömbre a nevetek alá:

Minden **üres** mezőért, amire nem tettetek lapkát, **mezőnként 2 mínuszpont**.

A játékostábláján 2 üres mező van, amiért -4 pontot kap.

Minden **2 lakos** után, amik a **játékostáblán** állnak **1 pont**.

9 lakosa maradt, ezekért 4 pontot kap.

Minden **kész sziget lakhelye** után **1 pont**.

A kész szigeteinek lakhelyei után összesen 28 pontot kap.

Minden **speciális sziget** után, amelyik kész szigethez tartozik, a **jobb felső sarokban álló pont** jár. Azok a speciális szigetlapkák, amiknek körben minden oldalán felhő van, kész szigetnek számítanak. Egy „?" esetén eltérő feltételek teljesítéséért különböző pontokat szerezhettek (lásd a 8. oldalon).

A speciális szigetekért összesen 11 pontot kap:

1 pont a kis erdőért, mert egy kész szigethez tartozik.

2 pont a fogadóért, ami kész szigetnek számít.

Az erdő-szentély minden kész erdősziget után 2 pontot hoz, összesen 8 pont.

Adjátok össze a megszerzett pontokat:

- az összegyűjtött pontlapkák plusz
- 2 pont, ha a játékosjelölőtök az aktív oldalán van plusz
- az értékelőlaptömbön zárójelben álló pont

Az összegyűjtött pontlapkákért (8 pont) és a játékosjelölő aktív oldaláért (2 pont) összesen 10 pont.

Mária összesen 49 pontot ért el.

Adjátok össze minden játékosnál a különböző kategóriákban megszerzett pontokat, majd írjátok fel az összeadások eredményét játékosonként a szumma sorba. A játék győztese az, aki a legtöbb pontot szerezte meg. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.

A speciális szigetek áttekintése

Hatás nélküli speciális szigetek

Kis szigetrészek*

Fél szigetrészek*

Kész szigetek 2 lakhellyel

Speciális szigetek egyszeri hatással

Kifizetődő lelet
A játékos azonnal kap 2 pontot a bankból.

Előőrs
A játékos azonnal húz egy szigetlapkát a pakliból, amit leépíthet a játékostáblájára, vagy a lerakópaklira dobhatja.

Jövedelmező tájak*
Amikor a játékos egy „jövedelmező tájak" lapkát tartalmazó erdő- / hegy- / kristálysziget zár le, akkor benépesítheti az éppen lezárt szigetnek az összes lakhelyét a készletből a megfelelő lakosokkal.

Nyereséges város*
Amikor a játékos egy „nyereséges város" lapkát tartalmazó városszigetet zár le, a szigetének minden két lakhelye után 1 pontot kap a bankból.

Speciális szigetek folyamatos hatással

Generátor
Minden alkalommal, amikor az ■ **Energiaellátás** akciót választják, a játékos automatikusan kap 1 pontot a bankból.

Fogadó
A játékos bármikor a játék folyamán maximum 4 lakosát átállíthatja egy kész szigetéről a fogadóra. A fogadót a ■ **Szigetek megszerzése** vagy az ■ **Energiaellátás** akció során kiürítheti. *(A fogadó 4 lakhelye a játék végén NEM értékelhető úgy, ahogyan a kész szigetek lakhelyeit értékelitek, viszont a játék végi értékeléskor itt álló lakosokat bele kell számolnotok az értékelésbe.)*

Kereskedőnegyed*
A játékos a ■ **Szigetek megszerzése** vagy az ■ **Energiaellátás** – akció során - szükség szerint többször is - becserélhet 2 azonos lakost 1 olyan lakosra a készlettel, amilyenre az adott akcióhoz szüksége van.

Hegység / erdő közeli városnegyed
A játékos ettől kezdve a ■ **Szigetek megszerzése** akció során 1 lila / zöld lakossal kevesebbet fizet minden speciális szigetért.

Erőmű
Ha a játékos az ■ **Energiaellátás** akció során azt a kész városszigetét választja ki, amelyikben az erőmű van, 2 pluszpontot kap a bankból.

!/ Figyelem! Ahhoz, hogy a játékos a bónuszt megkapja, legalább egy kék lakosának állnia kell ebben a városában.

Speciális szigetek értékelő hatással

Szentélyek
Minden szentély a rajta látható szigetfajtáért pontot hoz a tulajdonosának. A játék végén 2 pont jár minden kész szigetért az adott típusban. *(Maguk a szentélylapkák nem tartoznak hozzá a rajtuk látható szigetfajtához.)*

Légikikötő
A légikikötő a játék végén minden 2 lakos után, amik a játékostáblán maradtak 1 pontot hoz.

Szenthely
A szenthely a játék végén minden lapkáért, amelyik az oldalával vagy sarkával vele határosan fekszik, 1 pontot hoz.

A teremtők akadémiája
A teremtők akadémiája a játék végén minden speciális szigetlapkáért, amelyik a játékostáblán van, 2 pontot hoz. *(A teremtők akadémiája speciális szigetlapkát is bele kell számolni.)*

Villa
A villa a játék végén, a játékostáblán fekvő legnagyobb sziget minden lakhelye után 1 pontot hoz.

*A jobb felső sarokban álló pontszámot a játékos a játék végén csak akkor kapja meg, ha a lapka egy kész sziget része.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: 388-4122
e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu

© Copyright 2018 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.