

CSODÁLATOS
TEREMTMÉNYEK



I. ELŐSZÓ

A tenger kavargó fátylával körbeölelt, eltévelyedett bárka egy különös teremtménybe botlott. Alakja madárra hasonlított, fénylő csőre azonban túlvilági ragyogással hasította szét a sötétséget. Elbűvölve követték, és csakhamar egy kíváncsi lényektől hemzsegő, ismeretlen szigetre bukkantak. A különleges sziget tele volt titokzatos lényekkel, az apró, elbűvölő szörpamacsoktól kezdve a félelmetes méregfogakkal felfegyverzett hüllőkig. A sziget híre messzire jutott, és rabul ejtette megannyi hozzád hasonló kalandor szívét. Az állatok iránti rajongásodtól és a felfedezés izgalmától fűtve vitorlát bontottál a bámulatos sziget irányába, hogy az elsők közt fedezhesd fel csodáit.

JÁTÉKTERVEZŐ
C.W Yeom

ILLUSZTRÁTOR
Sophia Kang

FEJLESZTŐK
Jaewoo Bang
Gunho Kim

MŰVÉSZETI VEZETŐ
Hani Chang

SZERKESZTŐ
Lucya Lee

TESZTELŐK

Szeretnénk kifejezni hálánkat Brett Thompson, Greg Sherman, H.C. Harrington, Jan Adam, Lola O'Brien, Matt Hillman & HP Gaming, Byeong Hak Jeon, Cheong Heo, Daun Jeong, Eun-Joo Kim, Geonhee Lee, Geonil, Hope S. Hwang, Hyunseo Kim, Jeongrak Yoon, Jieun Kang, Jin ho Sohn, John Yeo, Jong-Hyeok Hong, Joong Sun Park, Jun Bong Lee, Jun Young Jung, Kunkuk Kim, Kwan-gyong Na, Kyoung Won Kim, Seokju Jeong, Seong Jae Yu, Seong Woo Yun, Seongjun Hong, Seung Pyo Hong, Su Bin Kim, Sunhyuck Chae, Woojin Yang, Yong Jun Kim, Yoobin Jin, Yoonku Kang és a számos játéktesztelő csoport irányába, akik segítettek a játék tesztelésében.

KÜLÖN KÖSZÖNET ILLETI A CSODÁLATOS TEREMTMÉNYEK KICKSTARTER-TÁMOGATÓIT!



BAD COMET

 <https://badcomet.co>

 info@badcomet.co

KÁRTYÁK



126 lénykártya



19 kihíváskártya
5 elsődleges, 7 egyfajú és
7 többfajú kihíváskártya

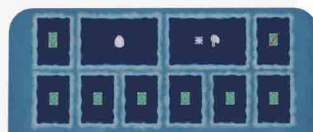


12 Robotond-kártya
(egyszemélyes játékváltozat)



4 játékossegédlet

TÁBLÁK ÉS EGYÉB TARTOZÉKOK



1 készletlábla



4 játékoslábla



1 játéktábla



9 kapitánylábla



1 tojáserszény

JELZŐK



4 lakatjelölő



14 élőhelylapka



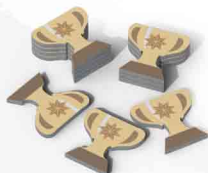
20 energiajelző



4 pontjelző



78 tojás 11 rák, 11 emlős,
11 madár, 11 hüllő, 11 hal,
12 rovar, 11 sárkány



16 kupa



12 lepkeháló



3 céljelölő
(egyszemélyes játékváltozat)



5 időkorong



2 idősávlapka
(4 fős játékhoz)

FIGURÁK



12 felfedező 1 mágneses és
2 hagyományos figura minden színben



24 kihívásjelölő 16 eseményjelölő 4 pontjelölő 1 időjelölő



Freja

Alohandro

Jónás

Igric

Robotond

Oktavia

Mályva

Sámuel

Heléna

9 kapitány, mindegyik mágneses

II. ELŐKÉSZÜLETEK

ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

Példa az előkészületekre
3 játékos esetén



Pontozósáv

1. A **játéktábla** kétoldalas. 1 és 2 játékos esetén az A oldalt, 3 és 4 játékos esetén a B oldalt használjátok. Helyezzétek a játéktáblát a játékoszámnak megfelelő oldalával felfelé az asztal közepére.

2. Helyezzétek a **készletláblát** a játéktábla fölé.

3. Készítsétek elő a **lénykártyákat** a készletláblán.
a Pakli: Keverjétek meg a lénykártyákat, és tegyétek a paklit képpel lefelé az ábrán jelzett helyre.
b Vadon: Húzzatok 6 lénykártyát a pakliból, és tegyétek azokat képpel felfelé az ábrán jelzett helyekre. Ezt a területet nevezzük **vadonnak**.

4. Tegyetek fajonként 5 tojást a **tojáserszénybe**, és jól rázzátok össze őket.
 A tojáserszényt tegyétek a játéktábla közelébe.



MEGJEGYZÉS Mivel a tojások 7 különböző fajhoz tartoznak, összesen 35 tojást kell a tojáserszénybe tennetek.

5. Helyezzétek az **energiajelzőket**, a **lepkehálókat** és a megmaradt tojásokat a készletláblára. Ezt a területet nevezzük **készletnek**.

c Tojások **d Energiajelzők** **e Lepkehálók**

6. Készítsétek elő az **élőhelylapkákat** a játéktáblán.
f Élőhelylapkák kupaca: Keverjétek meg az élőhelylapkákat, és tegyétek őket képpel lefelé egy kupacba.
g Élőhelylapkák kínálata: Húzzatok a kupacból 3 lapkát, és tegyétek azokat képpel felfelé a kupac mellé.

7. **4 játékos esetén** az alábbiak szerint készítsétek elő további tartozékokat. 1–3 játékos esetén hagyjátok ki ezt a lépést.

- h** Takarjátok le a játéktábla eredeti **idősávját** a két részből álló **idősávjap**kal.
i Húzzatok 1 további élőhelylapkát a kupacból, és helyezzétek azt a **12** jelű hatszögletű mezőre a térképen.
j Húzzatok 2 tojást a tojáserszényből, és helyezzétek 1-et mindkét **12** jelű hatszögletű mezőre a térképen.

8. Helyezzétek el **tojásokat** a térképen az alábbiak szerint.
- Keverjétek meg az 5 **időkorongot** képpel lefelé, és fordítsatok meg véletlenszerűen 2-t.
 - Húzzatok tojásokat a tojáserszényből, majd helyezzétek 1 tojást minden olyan hatszögletű mezőre a térképen, amin az egyik **megfordított időkorong jele** látható.

Példa: A 2 megfordított időkorongon **X** és **●** látható. Húzzatok tojásokat a tojáserszényből, és helyezzétek 1-et minden **X** és **●** jelű hatszögletű mezőre a térképen.



Időkorongok

9. Készítsétek elő az **idősávjat** az ábra szerint.

- l** Keverjétek meg a 8. lépésben megfordított **2 korongot**, és tegyétek azokat képpel lefelé a két jobb oldali **sárga keretes mezőre** az **idősávon**.

- l** Keverjétek meg a többi időkorongot, és tegyétek azokat képpel lefelé az **idősáv** többi sárga keretes mezőjére.

MEGJEGYZÉS 3 játékos esetén csak 4 időkorongot használjátok. A megmaradt időkorongot tegyétek vissza a játék dobozába.

- m** Helyezzétek az időjelölőt az **idősáv** első mezőjére.

10. Helyezzétek a **kupákat** a játéktáblára. A szükséges kupák száma a játékosok számától függ.

Játékosszám	2 játékos	3 játékos	4 játékos
	10	14	16

11. Tegyétek a **pontjelzőket** a pontozósáv közelébe.

12. Helyezzétek 7 **kihíváskártyát** a játéktáblára a játékoszámnak megfelelő oldalukkal felfelé. Mivel a kihíváskártyák között nem lehet azonos faj, az alábbi sorrendben készítsétek elő azokat:

- n Elsődleges kihíváskártyák** (barna keret)

- Keverjétek meg az elsődleges kihíváskártyákat, és húzzatok 1-et mind a 3 barna kártyahelyre.
- Ha most ismerkedtek a játékkal, javasoljuk, hogy az 1-es, 2-es és 3-as elsődleges kihíváskártyákat használjátok.

- o Többfajú kihíváskártyák** (sárga keret)

- Keverjétek meg a többfajú kihíváskártyákat, húzzatok egyet, és tegyétek az egyik sárga kártyahelyre.
- Ezután húzzatok még egy többfajú kihíváskártyát, és tegyétek a másik sárga kártyahelyre. Bizonyosodjatok meg róla, hogy a most húzott kártyán nincs olyan faj, ami szerepel az első kártyán. Ellenkező esetben húzzatok újabb kártyákat, amíg találtok egyet ami teljesíti ezt a feltételt.



- p Egyfajú kihíváskártyák** (türkiz keret)

- A 7 egyfajú kihíváskártya közül távolítsátok el az összes olyat, amin a faj egyezik az **o** lépésben elhelyezett 4 faj bármelyikével.
- A megmaradt 3 egyfajú kihíváskártya közül sorsoljatok 2-t, és tegyétek azokat a türkiz kártyahelyekre.
- Tegyétek vissza a játék dobozába az összes olyan kihíváskártyát, amit nem helyeztetek el a játéktáblán az eddigi lépések során. Ezekre nem lesz szükség a játék során.

MEGJEGYZÉS Az egy- és többfajú kihíváskártyákon összesen 6 különböző fajt kell látnotok, nem lehetnek köztük azonosak.



A JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

13. Minden játékos válasszon egy szint, és vegye magához a következőket:
- q A **játékos táblát** tedd magad elé.
 - r A 3 **felfedezőt** tedd a játékos táblád mellé.
 - s A 6 **kihívásjelölőt** helyezd el a játékos táblád bal oldalán.
 - t A 4 **eleségjelölőt** helyezd az eleségsávok 1-es mezőjére, ami azt jelzi, hogy jelenleg minden eleségből 1-gyel rendelkezel.
 - u A **pontjelölőt** tedd a pontozósáv elején lévő hajóra.

14. Minden játékosnak adjatok 2 véletlenszerű **kapitánytáblát**. Mindenki válassza ki az egyik kapitánytáblát, és tegye a játékos táblájára. A többi kapitánytáblát tegyék vissza a dobozba.

MEGJEGYZÉS Ha már minden játékos ismeri a játékot, a 14. és 15. lépéseket egyszerre hajtsátok végre.

15. Minden játékos húzzon 8 **lénykártyát** a pakliból, majd válasszon ki 4-et, amit megtart a kezében, és dobja el a többi kártyát a dobópakliba.
- y **Dobópakli:** Amikor lapot dobtok, képpel felfelé tegyék ide.

TIPP Amikor kiválasztod, hogy melyik lénykártyákat dobod el, vedd figyelembe a kihívásokat. Ha egyes kártyák lehetőséget biztosítanak kihívások teljesítésére, akkor nagyobb értékkel bírhatnak számodra.

MEGJEGYZÉS A játék folyamán a kezében lévő lénykártyákat ne mutasd meg az ellenfeleidnek. Ugyanakkor, ha most ismerkedsz a játékkal, nem biztos, hogy minden egyértelmű lesz. Ha bizonytalan vagy egy leírással kapcsolatban, nyugodtan mutasd meg a kártyádat egy tapasztaltabb játékosnak, aki segíthet az értelmezésben.

16. Minden játékos vegye magához azt a **kapitányt**, amelyik a választott kapitánytáblájához tartozik. Ültessétek fel a kapitányotokat arra a felfedezőre, amelynek a hátán mágnes van.
17. Minden játékos vegye el a színéhez tartozó **lakatjelölőt**, és helyezze a kapitánytáblájára.
18. Minden játékos vegyen el 1 **lepkéhálót** a készletből, és helyezze a játékos táblájára.
19. **További eleséget** kaptok a játékosrend szerint.

Játékosrend: Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki a legfurcsább állattal barátkozott össze. A játékosok a kezdőjátékossal kezdve, az óramutató járása szerint kerülnek sorra.

- **1. játékos:** Nem kapsz további eleséget, minden eleségből 1-gyel kezded a játékot.
- **2. játékos:** Mozdasd az egyik eleségjelződet 1 mezővel jobbra. Így 1 általad választott eleségből 2-vel, a többi 3 eleségből pedig 1-gyel kezded a játékot.
- **3. játékos:** Mozdasd 2 eleségjelződet 1 mezővel jobbra. Így 2 általad választott eleségből 2-vel, a másik 2 eleségből pedig 1-gyel kezded a játékot.
- **4. játékos:** Mozdasd 3 eleségjelződet 1 mezővel jobbra. Így 3 általad választott eleségből 2-vel, 1 eleségből pedig 1-gyel kezded a játékot.

Készen álltok a játékra!

III. JÁTÉKMENET



A JÁTÉK CÉLJA

A célod az, hogy minél több győzelmi pontot (GYP) gyűjts össze. A győzelmi pontokat a  és a  ikon jelzi.

! Pontozás

1. **Azonnali pontok:** A barna pecsét az azonnali pontokat jelöli. Amikor ilyet kapsz, azonnal lépj előre a pontozósávon.



- Pontozósáv jutalmak:** A pontozósávon 10 mező ad jutalmat, amit akkor kapsz meg, amikor eléred vagy áthaladsz az adott mezőn. Minden játékos, aki eljut egy ilyen mezőig, megkapja a jutalmat.



Kapsz
1 lepkehálót
a készletből



Kapsz
1 felfedezés
jutalmat
(lásd 11. oldal)



Kapsz
1 kupát
a játéktábláról

TIPP A pontozósáv jutalmak a segítségedre lesznek a játék folyamán, így érdemes odafigyelni, hogy mikor kapod meg őket. Figyelj az azonnali pontok megszerzésének megfelelő időzítésére!

- Amikor túlléped az 50 GYP-t, vegyél el egy pontjelzőt, és tedd a játékos táblád mellé az 50-es oldalával felfelé. A pontjelölődet tedd a pontozósáv első mezőjére, és folytasd a megszerzett pontok jelölését.



Pontjelző

2. **Játék végi pontok:** A vörös pecséttel jelölt pontokat csak a játék vége után kapod meg. A játék során ezeket a pontokat nem kell számontartani (lásd 20–21. oldal).



- A játék végi pontok összeszámolásakor is a pontjelölőddel fogsz lépni, de ilyenkor nem kapsz pontozósáv jutalmakat.

REZERVÁTUM

Ahhoz, hogy sok pontot gyűjthess, a legharmonikusabb rezervátumot kell létrehoznod. Ehhez lényekártyákat és tojásokat kell gyűjtened a rezervátumodba. Mivel minden lényekártya egyedi képességgel rendelkezik, fontos, hogy olyan kártyákat játssz ki a rezervátumodba, amelyek illenek a stratégiádhoz. Arra is figyelned kell, hogy olyan rezervátumot hozz létre, ami segít, hogy a többi játékosnál gyorsabban teljesítsd a kihívásokat.

Rezervátum

A kijátszott lényekártyáid és a begyűjtött tojásaid összessége.



FELFEDEZŐK LEHELVEZÉSE

Egy harmonikus rezervátum kialakításához elengedhetetlen a felfedező megfelelő lehelvezése. Amikor lehelvezed a térképre, a felfedező átkutatja a szomszédos élőhelyeket, hogy azokból eleséget, lénykártyákat vagy tojásokat szerezzon, és aktiválja a különleges hatásokat.

! Felfedezők



Kapitány

Felfedezők

- A felfedezőket a térképre helyezitek le, hogy a szomszédos élőhelyekről eleséget, lénykártyákat, tojásokat szerezzenek.
- Minden játékos 3 felfedezővel, köztük 1 kapitánnyal rendelkezik. A „felfedező” szó mind a 3 felfedezőre hivatkozik, beleértve a kapitányt is.
- Kapitány:** A figura, ami egy kapitány figurából és a mágneses felfedezőből áll. Minden kapitány egyedi képességgel rendelkezik, ami a feloldása után a játék végéig használható (lásd 16. oldal).
- A felfedezőket jelölő ikonok:



Kapitány



Felfedező
(lehet a kapitány is)

! Eleségek



Gyümölcs



Korall



Virág



Gomba

- A játékban négy eleséget különböztetünk meg: gyümölcs, korall, virág és gomba.
- Amikor egy meghatározott eleséget kapsz, mozgasd a hozzá tartozó eleségjelölőt egy mezővel jobbra. Amikor elköltesz egy eleséget, a megfelelő eleségjelölőt mozgasd egy mezővel balra.
- Ha egy eleségsávon már nem tudsz jobbra haladni, nem kaphatsz többet ebből az eleségből. A játékosok soha nem rendelkezhetnek egy eleségből 6-nál többel.



Tetszőleges
eleség

- Tetszőleges eleség:** Te döntöd el, hogy melyik eleséget kapod meg vagy fizeted ki: gyümölcs, korall, virág vagy gomba. Amikor 1 tetszőleges eleséget kapsz, válaszd ki, hogy a 4 eleség közül melyikből kapsz 1-et.

A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

- A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra.
- A soron lévő játékos az alábbi 4 fő akció közül **1 akciót hajt végre a körében:**
 - Felfedező lehelvezése;
 - Kártyák kijátszása;
 - Kihívás teljesítése;
 - Pihenés.

MEGJEGYZÉS Nem passzolhatsz anélkül, hogy végrehajtanál 1 fő akciót.

- A játékosok a fő akción felül **tetszőleges számú szabad akciót** is végrehajthatnak a körükben. A szabad akciókat végre lehet hajtani a fő akció előtt, után, vagy akár közben is.
- 2 szabad akció van:
 - Lepkeháló használata;
 - Energia használata.
- Miután a kupák elfogynak a játéktábláról, minden játékos, az utolsó kupát megszerző játékost kivéve, lejátszik egy utolsó kört, majd a játék véget ér.
- A legtöbb pontot gyűjtő játékos a győztes.

! Kupa



- A játék végét a játéktáblán lévő kupák száma határozza meg.
- A kupák 3 győzelmi pontot érnek a játék végén.
- Kupákat elsősorban kihívásokkal szerezhetsz meg, de akkor is hozzájuthatsz kupához, ha a pontozósávon eléred a 30 illetve az 50 pontot.
- Ha a kupák elfogynak a játéktábláról, nem lehet több kupát szerezni.

TIPP Próbáld felmérni, hogy a játéktáblán elérhető kupák száma alapján mikor fog véget érni a játék, és tervezz ennek megfelelően.

IV. FŐ AKCIÓK

Minden játékos 1 fő akciót hajt végre a körében.

4 fő akció közül választhatsz:

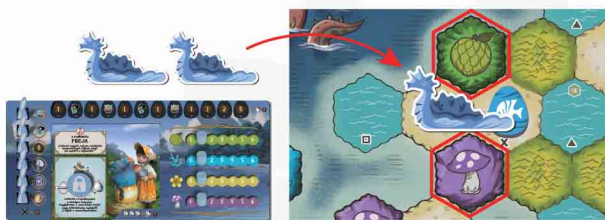
Felfedező lehelyezése, kártyák kijátszása, kihívás teljesítése és pihenés.



1. FELFEDEZŐ LEHELJEZÉSE

Helyezz le egy felfedezőt a térképre, és szerezz eleségeket vagy lénykártyákat a szomszédos élőhelyekről, és gyűjts be tojásokat. Ez az akció lesz a rezervátumod felépítésének alapja.

1. **Válassz egy felfedezőt a játékos táblád mellől, és helyezd a térképre.** Vedd figyelembe a lehelyezési szabályokat (lásd 10. oldal).
- Ha már az összes felfedezőt lehelyezted a térképre, nem választhatod ezt az akciót.



2. **Ha a felfedezőt olyan hatszögletű mezőre helyezed, ahol van tojás, gyűjtsd be a tojást, és helyezd el a játékos táblád.**
- A begyűjtött tojásokat a játékos táblád tojástartó mezőin, a számozás szerinti sorrendben kell elhelyezned.
- **Tojástartó jutalom:** Ha a mezőn, ahová a begyűjtött tojás kerül, egy jutalom látható, azonnal megkapod a jutalmat.



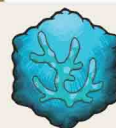
3. **A lehelyezett felfedező átkutatja a vele szomszédos élőhelyeket.** Mindegyik szomszédos élőhelyről kaphatsz egyet a megfelelő eleségből, vagy felvehetsz egy lénykártyát a vadonból, aminek az élőhely ikonja azonos az átkutatott élőhellyel.

Példa: A felfedezőt 1 gyümölcs és 1 gomba élőhellyel szomszédosan helyezed le. A gyümölcs élőhelyről kaphatsz 1 gyümölcsöt VAGY felvehetsz a vadonból 1 gyümölcs élőhely ikonú lénykártyát. A gomba élőhelyről kaphatsz 1 gombát VAGY felvehetsz a vadonból 1 gomba élőhely ikonú lénykártyát.

! Élőhely



Gyümölcs
élőhely



Korall
élőhely



Virág
élőhely



Gomba
élőhely

- A térképen 4 típusú élőhely található. Minden élőhely a 4 eleség egyikét ábrázolja, ami az adott területen terem.
- Néhány élőhelyen valamilyen előnyt biztosító, **különleges hatás ikon** látható. Ezeket egy lepkehálóval tudod aktiválni (lásd 19. oldal).



- Amikor egy szomszédos élőhelyről eleséget kapsz, mozgassd a megfelelő eleségjelölőt 1 mezővel jobbra.
- Amikor egy szomszédos élőhely segítségével lénykártyát veszel fel, válassz 1 megfelelő élőhely ikonú kártyát a vadonból, és vedd a kezvedbe.



Élőhely ikon

- A lénykártyák jobb felső sarkában található.
- A bunkárt gyümölcs élőhelyen lehet felvenni.

HÁTTÉR A Bunkár étrendjét alapvetően gyümölcsök alkotják, így a játékosok a gyümölcs élőhelyeken találkozhatnak vele.

Példa: Egy lénykártyát szeretnél felvenni egy szomszédos gyümölcs élőhely segítségével. A vadonban található 6 kártya közül 2 kártyán van gyümölcs élőhely ikon. Válassz ki az egyiket, és vedd a kezvedbe.



- Ha nincs megfelelő élőhely ikonú lénykártya a vadonban, akkor az adott élőhely segítségével nem vehetsz fel kártyát.

! Kéz

Amikor egy élőhely segítségével felveszel egy lénykártyát, **azt vedd a KEZEDBE**. Ahhoz, hogy egy kártyát kijátssz a rezervátumodba, ki kell fizetned a költségét (lásd 12–13. oldal). Hasonlóképp, ha más hatás miatt veszel fel kártyát a vadonból, vagy húzol kártyát a pakliból, azt mindig vedd a kezedbe.



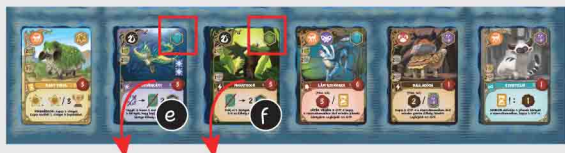
Húzz 1 lénykártyát a pakliból, és vedd a kezedbe.



Vegyél fel 1 lénykártyát a vadonból, és vedd a kezedbe.

A kezedben bármennyi kártya lehet, a pihenés akció végrehajtásakor azonban legfeljebb 5 lénykártyát tarthatsz meg. Ha ennél több lénykártya van a kezében, el kell dobnod annyit, hogy 5 maradjon. Érdemes figyelembe venni a kezében tartott kártyák számát, mielőtt a pihenés akciót választod (lásd 17. oldal).

- Egy élőhelyről csak 1 eleséget VAGY 1 lénykártyát kaphatsz. Nem kaphatod meg mindkettőt ugyanarról az élőhelyről.
- Ha egy felfedező több élőhellyel is szomszédos, választhatsz különböző jutalmakat minden élőhely esetén.



Példa: A felfedeződet 1 gyümölcs és 2 korall élőhellyel szomszédosan helyezted le. Úgy döntesz, hogy az egyik korall élőhelyről **b** 1 korallt szerzel, ezért 1-gyel jobbra tolod az eleségjelölőt a korall eleségsávján **d**. Ezután a másik korall élőhely **c** segítségével 1 lénykártyát veszel fel, ezért felveszed a korall élőhely ikonú lénykártyát **e** a vadonból a kezedbe. Végül úgy döntesz, hogy a gyümölcs élőhely **a** segítségével is lénykártyát veszel fel, ezért felveszed a gyümölcs élőhely ikonú lénykártyát **f** a vadonból a kezedbe. A „Felfedező lehelyezése” akcióval így 1 korallt és 2 lénykártyát szereztél.

! A felfedezők lehelyezési szabályai

- A térképet hatszögletű mezők alkotják, és a felfedezőket két szomszédos hatszögletű mezőre kell lehelyezni.



MEGJEGYZÉS Az, hogy a felfedező melyik irányba néz, nincs hatással a játékra.

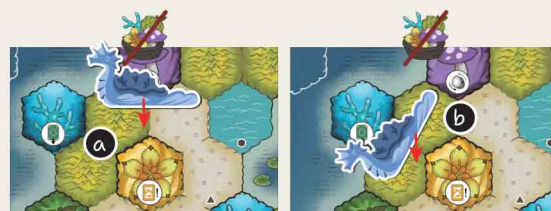
- Minden hatszögletű mezőn 1 felfedező lehet, 2 felfedező nem osztozhat ugyanazon a mezőn.



- 4 különböző típusú hatszögletű mező létezik, és ezekre a következő szabályok vonatkoznak:

síkság	hegyvidék	tó	élőhely
A lehelyezésnek nincs költsége.	Fizess 1 tetszőleges eleséget, hogy lehelyezd a felfedezőt.	Ide nem helyezhetsz felfedezőt.	

- A felfedezőket síkságra ingyen lehelyezheted.
- Ahhoz, hogy egy felfedezőt lehelyezz egy vagy több hegyvidéki mezőre, fizetned kell 1 általad választott eleséget. Függetlenül attól, hogy a felfedezőt 1 hegyvidékre és 1 síkságra **a** vagy 2 hegyvidékre **b** helyezed le, mindig 1 eleséget kell fizetned.



HÁTTÉR A hegyi terepen fizetendő extra költség az itteni expedícióhoz szükséges nagyobb erőfeszítést szimbolizálja.

MEGJEGYZÉS Ritka esetben előfordulhat, hogy csak olyan helyre tudod a felfedeződet lehelyezni, amit részben vagy egészében hegyvidéki mezők alkotnak, de nem rendelkezel egyetlen eleséggel sem, hogy ki tudd fizetni a költségét. Ebben az esetben (de csakis ekkor!) lehelyezheted a felfedeződet hegyvidéki mező(k)re a szükséges költség kifizetése nélkül.

- A felfedező nem helyezhető le tóra vagy élőhely típusú hatszögletű mezőre. A játék során a tavakat élőhelylapkával fogjátok letakarni.



! Felfedezés

A játék során, a pontozósáv felfedezés jutalmai hatására a hatszögletű tó mezők élőhellyé fognak átalakulni. Ennek köszönhetően a játék előrehaladtával egyre több élőhely fog megjelenni a térképen.

1. Amikor a pontjelölőd elér egy felfedezés ikont, vagy áthalad azon, azonnal megkapod a felfedezés jutalmat.



MEGJEGYZÉS A felfedezés ikonok a pontozósáv 5 GYP, 25 GYP és 40 GYP mezőin találhatók.

2. Válassz 1 élőhelylapkát az élőhelylapkák kínálatában elérhető 3 közül.
3. Helyezd el a kiválasztott **élőhelylapkát** a térkép egyik **tó mezőjén**.



- Ha van tojás azon a mezőn, ahol az élőhelylapkát elhelyezted, gyűjtsd be ezt a tojást.
- Nem helyezheted az élőhelylapkát olyan tó mezőre, ahol már van élőhelylapka.

4. Töltsd fel az élőhelylapkák kínálatát a kupacból.

MEGJEGYZÉS Ha olyan sok pontot szereztél, hogy egy körben két élőhelylapkát is le kell helyezned, az első lapka elhelyezése után töltsd fel a kínálatot, hogy a második élőhelylapkádat is három lehetőség közül választhasd ki.

5. Mostantól mindenki ugyanúgy átkutathatja az újonnan megjelent élőhelyet a térképen, mint az eddigi élőhelyeket.

TIPP Vedd számításba a lehetőségeidet, mielőtt az új élőhelylapkát elhelyezed a térképen. Hasznos lehet, ha a felfedeződdel szomszédosan helyezed el, vagy úgy, hogy azzal begyűjthetsz egy tojást.

HÁTTÉR Kalandozásaid során egyre jobban megismered a szigetet. Egyes területek, amelyek kezdetben tónak tűntek a sűrű ködben, lassan felfedik valódi természetüket, és rájössz, azok valójában élőlényektől hemzsező élőhelyek.

! Vadon

1. Amikor a köröd véget ér, tölts fel minden üres mezőt a vadonban, **mielőtt a következő játékos megkezdje körét**. Ha elfogy a pakli, keverd meg a dobópaklit, és alkoss belőle új húzópaklit.

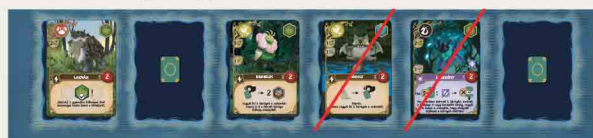
2. Ha a köröd során nincs a vadonban számodra megfelelő lénykártya, egy söpréssel frissítheted a vadon kártyáit. A söprést bizonyos lénykártyák képességével, vagy egy különleges hatás ikon aktiválásával (lásd 19. oldal) hajthatod végre.



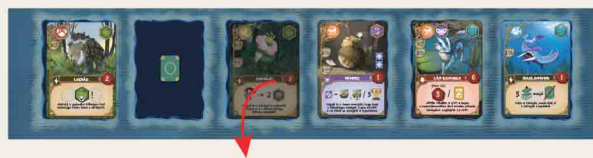
Söprés: Dobd el az összes lénykártyát a vadon bal **a** vagy jobb **b** oldalán lévő 3 kártyahelyről. Húzz 3 új lénykártyát a pakliból, és töltsd fel a vadon megfelelő oldalát.



Példa: Jelenleg 4 kártya van a vadonban, és úgy döntesz, hogy a Mókolyt játszod ki. A képessége miatt végrehajtasz egy söprést, és felveszel 1 lénykártyát a vadonból.



Úgy határozol, hogy a vadon jobb oldalán lévő 3 kártyahelyről dobsz el minden lénykártyát. Az itt lévő 2 lénykártyát a dobópakliba dobod. Ezután húzol 3 kártyát a pakliból, és feltöltöd a 3 üres kártyahelyet a jobb oldalon. Amikor söprést hajtasz végre, az eldobott kártyák számától függetlenül mindig 3 kártyával töltöd fel a vadon megfelelő oldalát. Ezután felveszel 1 lénykártyát a vadonban elérhető 5 kártya közül a kezvedbe.



A Mókoly kijátszását követően befejezed a körödet. Mivel a vadonban vannak üres kártyahelyek, húzol 2 lénykártyát a pakliból, hogy feltöltsd azokat, mielőtt a következő játékos sorra kerülne.

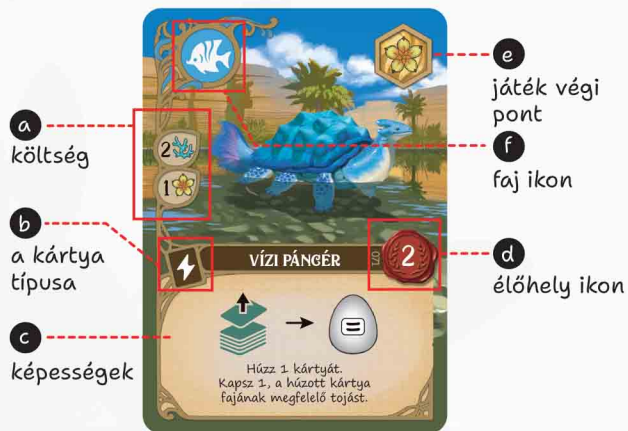
! Lepkeháló élőhely



- A térképen 1 lepkesháló élőhely található.
- Amikor a felfedeződet ezzel a mezővel szomszédosan helyezed le, 1 lepkeshálót kapsz a készletből, de nem kapsz eleséget vagy lénykártyát. További információért a lepkeshálóról lapozz a 19. oldalra.

2. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Kijátszhatsz a kezedből legfeljebb 2 lénykártyát a rezervátumodba. Amikor felveszel egy lénykártyát a „Felfedező lehelyezése” akcióval, az még nem a rezervátumodban lévő lény. Ehhez előbb ki kell játszani a kártyát a költsége kifizetésével. Csak az így kijátszott lénykártyát nevezzük a rezervátumodban lévő lénynek, és csak a kijátszás után használhatod a lény képességeit.



1. **Lénykártya kiválasztása:** Válassz ki a kezedből egy lénykártyát, amit ki szeretnél játszani.
2. **Fizetés:** Fizesd ki a lénykártya bal oldalán látható költséget **a**.

HÁTTÉR Ez a táplálék, amire a lénynak szüksége van, hogy végleg letelepedjen a rezervátumodba.

3. **Lehelyezés:** Tedd a lénykártyát képpel felfelé a rezervátumodba.

4. **Energiafeltöltés:** Amennyiben energia lénykártyát játszottál ki, vedd fel a kártya jobb oldalán jelzett számú energiajelzőt **g** a készletből, és tedd azokat a kártyára. További információt találsz az energiáról a 18. oldalon.

Példa: Ha most játszottad ki a Szarvas puhászt, azonnal vedd fel 2 energiajelzőt a készletből, és tedd a kártyára.



MEGJEGYZÉS Abban a valószínűtlen esetben, ha a készletben nem lenne elegendő energiajelző az lénykártya feltöltéséhez, helyettesítsétek azt egy tetszőleges jelzővel.

5. **Lénykártya képességének aktiválása:** A lénykártya típusától **b** függően hajtsd végre a rajta látható képességet **c**. A képességek aktiválása történhet közvetlenül a kijátszást követően, vagy a játék egy későbbi szakaszában. Lásd jobbra.
6. **Játssz ki egy újabb lénykártyát:** A játékosok legfeljebb 2 lénykártyát játszhatnak ki egy „Kártyák kijátszása” akcióval. A második lénykártya kijátszása esetén ismételd meg az 1–5. lépéseket.

TIPP Az akció hatékony kihasználásához javasoljuk, hogy mindig 2 lénykártyát játssz ki, valahányszor ezt az akciót választod.

! Lénykártya

- Költség:** A lénykártya kijátszásához szükséges eseségek.

A lénykártya költsége alatt a kijátszásához szükséges összes eseséget értjük.



Példa: A rezervátumodban lévő Szkarazúr 2 GYP-t ad, amikor kijátszol egy olyan lénykártyát a rezervátumodba, aminek a költsége 4 vagy több eseség. A Kobratrisz költsége 2 gyümölcs és 2 virág, ami összesen 4 eseség. A Kobratrisz kijátszásakor a Szkarazúr képessége miatt 2 GYP-t kapsz.

- Lénykártya típusa:** Miután kijátszottál egy lénykártyát a rezervátumodba, aktiválhatod a képességeit **c**. A lénykártyákat 5 típusba soroljuk attól függően, hogy mikor aktiválható a képességük.

- Azonnali:** A kártya képessége a kijátszás után azonnal aktiválódik.
- Pihenés:** A kártya képessége mindig aktiválódik, amikor a pihenés akciót hajtasz végre. (Lásd Pihenés a 17. oldalon.)
- Pontozó:** A kártya képessége a játék végén aktiválódik. A kártya jutalma a kártyán jelzett feltételek szerinti győzelmi pont. (Lásd A játék vége a 20. oldalon.)
- Energia:** A kártya képessége akkor aktiválódik, amikor felhasználasz egy energiát a kártyáról. Mivel az energia használata szabad akció, ezt a köröd során bármikor megteheted. (Lásd Energia használata a 18. oldalon.)
- Állandó:** A kártya képessége mindig aktiválódik, amikor a képesség feltétele teljesül a játék során.

Példa: Ha kijátszod a Szikrandúrt, akkor mostantól 2 GYP-t kapsz mindig, amikor kupát szerzel.



- c** **Képességek:** Minden lénykártyának saját egyedi képessége van. A képességek leírását a 28–31. oldalon találod.
- A lénykártya képességei kizárólag a kártyát kiejtszó játékosra hatnak.
 - Amikor több lénykártya képességét is aktiválsd egyszerre, a képességeket tetszőleges sorrendben hajthatod végre.
 - Amennyiben egy lénykártya képességéhez meg kell számolnod az ikonokat a rezervátumodban, számold bele a kártya saját ikonjait is.
 - Amikor kiejtszol egy lénykártyát, nem vagy köteles aktiválni a képességét. Ha úgy döntesz, hogy aktiválsd, azt az alábbi feltételekkel teheted meg:
 - Ha a lénykártyán több képesség is van, akkor először az elsőként feltüntetett képességet hajtsd végre.
 - Több képesség nyíllal:** A nyíl bal oldalán lévő hatást végre kell hajtaniod ahhoz, hogy végrehajthasd a jobb oldali hatást. A bal oldali hatás végrehajtása után lemondhatsz a jobb oldali hatás végrehajtásáról, illetve dönthetsz úgy is, hogy csak részben hajtsd végre a jobb oldali hatást.
 - Több képesség nyíl nélkül:** Mindegyik hatásról külön eldöntheted, hogy végrehajtsd-e.



Példa: Amikor aktiválsd a Szökkencset, kikelteted az egyik tojásodat, hogy kapj 1 tetszőleges fajú tojást. Ebben az esetben nem dönthetsz úgy, hogy kapsz 1 új tojást anélkül, hogy kikeltetnél 1-et. Amikor az Abajkát aktiválsd, kapsz 1 tetszőleges eleséget, és átfordítasz legfeljebb 2 tojást. Ebben az esetben, ha szeretnéd, dönthetsz úgy, hogy csak 1 eleséget kapsz anélkül, hogy egyetlen tojást is átfordítanál, vagy úgy is, hogy csak 1 vagy 2 tojást fordítasz át, de nem kapsz eleséget.

- d** **Játék végi pont:** Ennyi pontot ér a lénykártya a játék végén.
- e** **Élőhely ikon:** Azt az élőhelyet ábrázolja, ahol a lénykártyát a térképen meg lehet szerezni.
- Az ikonok jelentése a következő:



Gyümölcs
élőhely



Korall
élőhely



Virág
élőhely



Gomba
élőhely

Példa: Az Anorák aktiválásakor 2 GYP-t kapsz minden korall élőhely ikonért a rezervátumodban. Az Anorák ikonját beleszámítva összesen 4 korall élőhely ikonod van, így a jutalmad $4 \times 2 \text{ GYP} = 8 \text{ GYP}$.



*** Élőhely eleség:** a lénykártya élőhelyének megfelelő eleség.

Példa: Amikor aktiválsd a Karvalint, felveszel 1 lénykártyát a vadonból, és kapsz 2-t az élőhely eleségéből. Ha az Arachunkát veszed fel a vadonból a Karvalin képességével, akkor azonnal kapsz 2 virágot, ami az Arachunka élőhely elesége.



- f** **Faj ikon:** Minden lénykártyán van 1 vagy 2 faj ikon.
- A játékban 7 faj található:



Rák



Emlős



Madár



Hüllő



Hal



Rovar



Sárkány

- Egyes lénykártyákon 2 különböző faj ikon is van.

Példa: Az Arachunka egyszerre rovar és hüllő.

HÁTTÉR Ezen a rejtélyes szigeten számos olyan felfedezett állat él, ami nem sorolható be a hagyományos rendszertani kategóriákba. Hamarosan új rendszerre lesz szükségünk.

TIPP Ha egy faj ikonjából többet is begyűjtesz a rezervátumodba, a kihívások teljesítésével és bizonyos lénykártyák képességeivel sok GYP-t szerezhetsz.

! A rezervátum javasolt elrendezése

A játék során különböző lénykártyákat fogsz kijátszani a rezervátumodba. Az azonnali lénykártyák esetében nincs rá szükség, hogy a későbbiekben is láthatók legyenek a kártya képességei (a legutóbb kijátszott azonnali kártya kivételével), ezért javasolt ezeket egymásra helyezve, egy oszlopba rendezni úgy, hogy csak a legutóbb kijátszott kártya legyen teljesen látható. Időnként szükség lehet a legutóbb kijátszott azonnali kártyára, ezért érdemes őket a kijátszásuk sorrendjében elrendezni. Az azonnali lénykártyák kivételével minden kártya ellenőrzésére szükség lehet a játék során, ezért ezeket a kártyákat nem javasolt egymásra helyezni, érdemes őket úgy tartani, hogy a teljes kártya látható legyen.

 Sorrendben egymásra helyezve

    Jól láthatóan egymás mellé rendezve



! Tojások

- Tojás:** A tojások kétoldalasak, egy ép (színes), és egy kikelt (fekete-fehér) oldaluk van.



Ép oldal

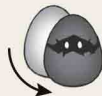


Kikelt oldal

- A tojások 1 faj ikonnak számítanak.
- Kikelt tojások nem használhatók kihívások teljesítéséhez.**

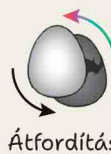
2. Keltetés

- Fordíts át egy ép tojást a kikelt oldalára.
- Keltetés előfordulhat egyes lénykártyák képességének aktiválásakor, Keltetés vagy kihívás teljesítésekor (lásd 15. oldal).



3. Átfordítás

- Fordíts át egy tojást a másik oldalára. Átfordíthatsz egy tojást az ép oldaláról a kikelt oldalára, vagy ellenkezőleg, a kikelt oldaláról az ép oldalára.
- Az átfordítást bizonyos lénykártyák, különleges hatások, illetve kapitányképességek aktiválásakor hajthatod végre.

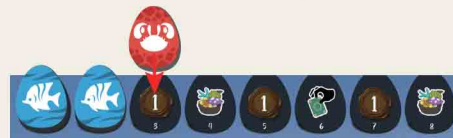


4. Tojások begyűjtése

- A tojások elsősorban a térképről gyűjthetők be. Ha a „Felfedező lehelyezése” akció végrehajtása során a felfedezőt olyan mezőre helyezed, ahol tojás található, gyűjtsd be a tojást (lásd 9. oldal).
- Szabad akcióként használhatsz lepkehálót arra, hogy begyűjts egy tojást egy felfedeződdel szomszédos hatszögletű mezőről (lásd 19. oldal).
- Kaphatsz tojásokat lénykártya képességek, különleges hatások, illetve kapitányképességek segítségével is.

MEGJEGYZÉS Abban a rendkívül ritka esetben, ha egy faj tojásaiból már nincs a készletben, akkor olyan tojást már nem lehet szerezni.

- Tojások tárolása:** Miután begyűjtöttél egy tojást, helyezd el a játékos tábládon, az ép oldalával felfelé.



A begyűjtött tojást a játékos táblád tetején látható tojástartóban helyezd el, a legkisebb sorszámú üres helyen.

- A lefedett helyen lévő jutalmat azonnal megkapod. Példa: Ha begyűjtöd a harmadik tojásodat, akkor azonnal kapsz 1 GYP-t (lásd 32. oldal).
- Tojástartó korlát:** Minden játékos legfeljebb 12 tojást gyűjthet be. Ha **a tojástartód már tele van**, és begyűjtesz egy további tojást, **a tojást nem kapod meg, de kapsz helyette 2 GYP-t.**



MEGJEGYZÉS Ha egy tojást elhelyeztél a játékos tábládon, azt onnan már nem lehet eltávolítani.

3. KIHÍVÁS TELJESÍTÉSE

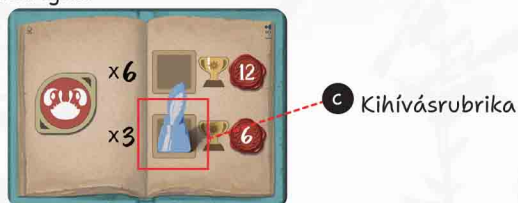
Egy kihívás teljesítéséhez meg kell felelned a feltételeinek. Ahhoz, hogy magas pontszámot érj el, elengedhetetlen, hogy a stratégiádhoz illő kihívásokat hamarabb teljesítsd, mint a többi játékos.

1. **Válassz ki egy kihívásjelölőt:** ha elérted az egyik kihívás feltételeit, válassz egy kihívásjelölőt **a** a játékos táblán lévő közt.

- Ha már nincs kihívásjelölő a játékos táblán, nem teljesíthetsz több kihívást. Legfeljebb 6 kihívást teljesíthetsz.



2. **Helyezd le a kihívásjelölődet:** Helyezd a kihívásjelölődet a teljesített kihívásnak megfelelő rubrikába a kihíváskártyán.



- Minden rubrikába 1 kihívásjelölő kerülhet. Ha egy kihívásrubrika már foglalt, oda más játékos már nem helyezheti el a kihívásjelölőjét.
- Minden kihívást csak egyszer teljesíthetsz. Ha már van kihívásjelölő egy kihíváskártyán, nem helyezhetsz el rajta másikat.
- Miután elhelyeztél egy jelölőt egy rubrikába, azt már nem veheted vissza a játékos táblára, és nem mozgathatod át másik rubrikába.



3. **A felhasznált tojások kikeltetése:** Ha használtál tojásokat a kihívás teljesítéséhez, keltsd ki az összes felhasznált tojást. Kikelt tojásokat nem használhatsz kihívások teljesítéséhez mindaddig, amíg át nem fordítod azokat az ép oldalukra.

- Amennyiben a kihívás célját túlteljesíted, eldöntheted, hogy mely lénykártyák ikonjait, illetve mely tojásaidat használod a kihívás teljesítéséhez.



4. **Megkapod a kihívásjelölő jutalmát:** Azonnal megkapod a jutalmat **b**, ami a kiválasztott jelölőhöz tartozik. A kihívásjelölők jutalmait a 32. oldalon találod.

- Ha szeretnéd, választhatsz 2 GYP-t **d** a kihívásjelölő jutalma helyett.



5. **Kupa megszerzése:** Vegyél el 1-et a játékos táblán lévő kupák közül, és tedd a játékos táblád mellé.

- Akkor is teljesíthetsz kihívást, ha már nincs kupa a játékos táblán, de kupát így már nem fogsz érte kapni.

MEGJEGYZÉS Minden kihívásrubrika játék végi pontot ér. Ezeket a pontokat a kihívás teljesítéskor nem kapod meg, hanem a játék végén számolod majd össze.

6. **Kapitányképesség feloldása:** Az első kihívásod teljesítéskor feloldod a kapitányképességed. Távolítsd el a lakatjelölőt **e** a kapitány tábládról, jelezve, hogy mostantól használható a kapitányod képessége.

Példa: Elérted a kihívás felső rubrikájának feltételét 7 madár ikon **f** összegyűjtésével. Kiválasztod az egyik kihívásjelölődet **g**, és elhelyezed a kihíváskártya **h** felső rubrikájában.



A kihívás teljesítéséhez 3 tojást használtál fel, ezért keltsd ki a felhasznált tojásokat. Fordítsd át azokat a kikelt oldalukra **i**. Dönthetsz úgy is, hogy 4 tojást és 2 madár ikont (a lénykártyáidról) használj fel a kihívás teljesítéséhez, ehhez 4 tojást kell átfordítanod a kikelt oldalukra. A kihívásjelölő jutalmaként vegyél el 1 lepkéhálót **j** a készletből, és helyezd el a játékos táblán. Vegyél el 1 kupát a játékos tábláról, és tedd a játékos táblád mellé. Mivel ez az első kihívás, amit teljesítettél, távolítsd el a lakatjelölőt **k** a kapitány tábládról. A kihívás teljesítéséért 12 játék végi pontot fogsz kapni. Ez nincs hatással a játék közben gyűjtött pontjaidra.



! A kihívások 3 típusa

1. Elsődleges kihívás

- Az egy-, illetve többfajú kihívásokkal szemben, az elsődleges kihívásokon csupán egyetlen feltétel található. Minél hamarabb teljesítetted a kihívást, annál több pontot szerezhetsz.



Példa: Ezt a kihívást akkor teljesítheted, ha 8 vagy több ép tojás van a játékos tábládon. Ha te vagy az első játékos, aki ezt a kihívást teljesíti, a felső rubrikát foglalhatsz el. Ha te vagy a második játékos,

aki ezt a kihívást teljesíti, az alsó rubrikát foglalhatsz el.

2. Egyfajú kihívás

- Legalább annyi ikont kell összegyűjtened a jelzett fajból, amennyi a rubrika mellett fel van tüntetve.
- Ha olyan rubrikát teljesítesz, amihez több ikonra van szükség, a jutalmad is több lesz.



Példa: Ehhez a kihíváshoz hal ikonokat kell gyűjtened a rezervátumodban. Ha van 6 vagy több hal ikonod, elfoglalhatsz a felső rubrikát, az alsóhoz pedig már 3 hal ikon is elég. A kikelt hal tojásaid nem számítanak.

3. Többfajú kihívás

- Legalább annyi ikont kell összegyűjtened a jelzett fajokból, amennyi a rubrika mellett fel van tüntetve.
- Az összegyűjtött ikonok száma a 2 fajból gyűjtött ikonok számának összege.
- Nem szükséges mindkét faj ikonjaival rendelkezned.
- Ha olyan rubrikát teljesítesz, amihez több ikonra van szükség, a jutalmad is több lesz.



Példa: Ha van 8 vagy több emlős/hal ikonod, elfoglalhatsz a felső rubrikát, az alsóhoz pedig 5 ikon is elég. Teljesítheted a kihívást kizárólag emlős vagy hal ikonok gyűjtésével, de a kettő kombinációjával is. A kikelt emlős/hal tojásaid nem számítanak.

TIPP Az egy-, illetve többfajú kihívások esetén bizonyos helyzetekben előnyösebb lehet az alsó rubrika teljesítése, mint a felsőé. Ennek az az oka, hogy az alsó rubrikát sokkal hamarabb tudod teljesíteni, ezért gyorsabban jutatsz hozzá egy kihívásjelölő jutalmához és a kapitányod képességéhez, ami több lehetőséget kínál a játék későbbi szakaszában.

! Kapitányképesség



- A játékosok kapitányképessége attól függ, hogy milyen kapitánytáblát választottak.
- A kapitányképességeket a játék kezdetén nem lehet használni. Csak azután válnak elérhetővé, hogy a játékos teljesítette az első kihívását.
- A kapitányképességed a feloldása után mindig aktiválódik, amikor a kapitányodat a térképre helyezed. A kapitányod képessége bármikor használható a „Felfedező lehelyezése” akció végrehajtása során. Eldöntheted, hogy a kapitányod képességét a lehelyezését követően az elesések és lénykártyák begyűjtése előtt vagy után használod.
- Ha már feloldottad a kapitányod képességét, amikor lehelyezed a térképre, dönthetsz úgy, hogy nem használod azt.
- Ha a kapitány képessége még nincs feloldva, akkor nem használhatod azt, amikor a kapitányt a térképre lehelyezed.
- Hagyományos felfedező lehelyezése a térképre nem aktiválja a kapitány képességét.
- A kapitányképességek részletes leírását lásd a 27–28. oldalon.

4. PIHENÉS

A pihenés akciót csak akkor hajthatod végre, ha mind a 3 felfedezőt lehelyezted a térképre. Ha a 3 felfedező a térképen van, és nincs több fő akció, amit végre tudsz vagy végre szeretnél hajtani, vedd vissza a 3 felfedezőt a játékosátlád mellé, és hajtsd végre a pihenés akciót.

1. **Felfedezők visszaszerzése:** Vedd fel a 3 felfedezőt a térképről, és helyezd őket a játékosátlád mellé. **A pihenés akciót csak akkor hajthatod végre, ha mind a 3 felfedezőt lehelyezted a térképre.**



2. **Lépj jobbra 1 mezőt** az időjelölővel az időszávon.

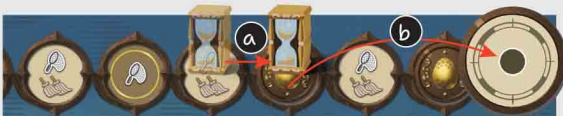


- Ha egy **időkorong** van a mezőn, amire az időjelölő lépett, a korongnak megfelelően helyezz el tojásokat a térképen.



- Fordítsd meg az időkorongot, ami azon a mezőn volt, ahová az időjelölő lépett, hogy lásd hová kell elhelyezned az új tojásokat.
- Keresd meg a korongon látható jelöléseket a térképen. Húzz egyesével tojásokat a tojáskereszényből, és minden megfelelő jelű, üres hatszögletű mezőre helyezz el 1 tojást.
- Amennyiben a jelzett hatszögletű mezőn van tojás vagy felfedező, vagy le van takarva élőhely-lapkával, ne helyezz rá tojást.

MEGJEGYZÉS A játék előrehaladtával, ahogy egyre több élőhelylapka kerül a térképre, annál kevesebb olyan mező lesz, amire tojást lehet helyezni.



Példa: Pihenés akciót hajtasz végre, és 1 mezőt előre lépsz az időjelölővel **a**. A mezőn, amire az időjelölőt mozgattad, van egy időkorong. Fordítsd meg a korongot **b**, és nézd meg a rajta látható jelet. Mivel az időkorongon **●** van, helyezz el egy tojást minden üres hatszögletű mezőn a térképen, ahol **●** látható.



A jel a **c**, **d** és **e** mezőkön található. A **c** mezőn már van egy tojás, ezért ide nem teszel újabb tojást. Húzz 1 tojást a tojáskereszényből, és helyezd azt az ép oldalával felfelé a **d** hatszögletű mezőre. Mivel az **e** mezőt elfoglalja egy másik játékos felfedezője, ide sem teszel tojást. Összesen 1 új tojást helyeztél el a térképen.

- Ha a mezőn, ahová az időjelölőt mozgattad, egy **ikon** látható, azonnal hajtsd végre az ikon hatását.



Kapsz 1 lepkehálót a készletből.

MEGJEGYZÉS Csak az a játékos kapja meg a lepkehálót, aki a pihenés akciót végrehajtotta, és az időjelölővel erre a mezőre lépett.



Teljes söprés: Dobj el minden lénykártyát a vadonból, és töltsd fel a pakliból.



Távolíts el 1 kupát a játéktábláról.

MEGJEGYZÉS Ha ezzel az utolsó kupát távolítod el a játéktábláról, az kiváltja a játék végét (lásd 20. oldal).

- A játék nem ér véget, amikor az időjelölő eléri az időszávon utolsó mezőjét. Az időjelölő az utolsó mezőn marad, és a következő játékos, aki pihenés akciót hajt végre, megismétli az utolsó mező hatásait (kap 1 lepkehálót, és eltávolít 1 kupát a játéktábláról).



- Dobj el lénykártyákat, amíg legfeljebb 5 kártya marad a kezedben.**

3. A pihenés során legfeljebb 5 lénykártya maradhat a kezedben. Ha több, mint 5 lénykártyád van, a felesleget el kell dobnod a kezedből a dobópakliba.

HÁTTÉR Meg kell szabadulnod a felesleges tehertől, hogy megfelelően kipihenhesd magad.

- Aktiválj a rezervátumodban minden pihenés lénykártyát, az általad választott sorrendben.**

4. **MEGJEGYZÉS** Amennyiben a pihenés lénykártyáid aktiválásának hatására a kezvedben tartott kártyák száma több lesz, mint 5, nem kell kártyákat eldobnod, mivel a 3. lépést már végrehajtottad.

V. SZABAD AKCIÓK

2 szabad akció van: lepkeháló használata, energia használata.
A köröd során tetszőleges számú szabad akciót végrehajthatsz.



1. ENERGIA HASZNÁLATA



a energiajelzők

MEGJEGYZÉS Amikor energia kártyát játszol ki a rezervátumodba, vedd el a kártya jobb oldalán b jelzett számú energiajelzőt a készletből, és tedd a kártyára (lásd 12. oldal).

b energiakorlát

c lénykártya képessége

- A köröd során bármikor levehetsz 1 energiajelzőt a) egy lénykártyádról, hogy aktiváld a kártya képességét c.

Példa: Ha leveszel 1 energiajelzőt a fenti kártyáról, szabad akcióként aktiválhatsz egy piñón kártyát a rezervátumodban.

- A levett energiajelzőt tedd a készletbe.
- Ha az energia lénykártya más feltételeket is szab a képesség használatához azon kívül, hogy vedd le 1 energiajelzőt, akkor a képességet nem aktiválhatod pusztán az energiajelző levételével, ha ezek a feltételek nem teljesülnek.



Példa: A Gigantusz feltételhez köti az energia használatát. Csak akkor vehetsz le róla energiajelzőt, ha nincs lénykártya a kezvedben. Ha ez a feltétel teljesül, és leveszel róla 1 energiajelzőt, húzz 4 lénykártyát, és megkapod mindegyik kártya élőhely eleségét. Ha van a kezvedben kártya, nem használhatod a Gigantusz lévő energiajelzőt.

- Nem vehetsz le energiajelzőt egy lénykártyáról, hogy azzal egy másik lénykártya képességét aktiváld. Egy lénykártyán lévő energiajelző csak az adott lénykártya képességének aktiválásához használható.
- Több energiajelzőt is használhatsz egy körben, de egy körben egy lénykártyáról CSAK 1 ENERGIÁT KÖLTHETSZ EL. Hiába van több energiajelződ egy lénykártyán, csak 1-et használhatsz el róla minden körben.
- Azoknak a lénykártyáknak a képességét, amin már nincs energiajelző, nem használhatod mindaddig, amíg a lénykártyát újra nem töltöd.

! Energia lénykártya újratöltése



- Válassz ki 1 energia lénykártyát, és töltsd fel az energiakorlátjáig b.
- A kártyán lévő energiajelzők száma nem haladhatja meg a kártya energiakorlátot.
- Újratölthetsz energia lénykártyát különleges hatás ikonnal, lénykártyák képességeivel, illetve kihívásjelölő jutalom segítségével is.

2. LEPKEHÁLÓ HASZNÁLATA

- A köröd során bármikor elkölthetsz egy lepkéhálót, **hogy begyűjts egy felfedeződdel szomszédos tojást VAGY aktiválj egy felfedeződdel szomszédos élőhelyen található különleges hatás ikont.**
- 1 lepkéháló használatával nem gyűjthetsz be tojást és aktiválhatod a különleges hatás ikont egyszerre.
- Egy körödben több lepkéhálót is használhatsz.
- Az elhasznált lepkéhálókat tedd a készletbe.
- Lepkehálókat különböző jutalmak révén szerezhetsz: pontozósáv jutalom, kihívásjelölő jutalom, kapitányképesség, lepkéháló élőhely, illetve lénykártya képességek. Amikor kapsz 1 lepkéhálót, vedd el a készletből, és helyezd el a játékos táblán.
- Legfeljebb 3 lepkéháló lehet.** Ha már rendelkezel 3 lepkéhálóval, és kapnál egy újabbat, nem kapod meg a lepkéhálót, de kapsz helyette 1 GYP-t.



TIPP Vigyázz, hogy ne lépd át a lepkéháló korlátot!

MEGJEGYZÉS A lepkéhálóra helyenként „hálóként” hivatkozunk.

1. Szomszédos tojás begyűjtése

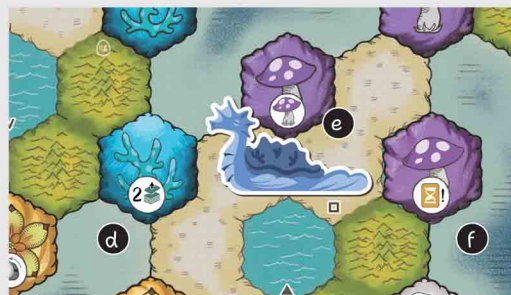
- Használhatsz egy hálót arra, hogy begyűjts 1 tojást, ami szomszédos egy, a térképen lévő felfedeződdel. A megszerzett tojást az ép oldalával felfelé helyezd el a játékos táblán.
- A tojás begyűjtésekor azonnal megkapod azt a tojástartó jutalmat, ami a soron következő tojáshelyen van.

Példa: Egy háló használatával begyűjtheted a hal-^a vagy a rák tojást ^b, ami szomszédos a felfedeződdel. A sárkány tojást ^c nem gyűjtheted be, mivel az 2 mező távolságra van a felfedeződtől, így nem szomszédos vele. Ha arra használod a hálót, hogy begyűjtsd a hal tojást ^a, vedd fel a térképről, majd helyezd el a játékos táblán az ép oldalával felfelé. A tojáshely jutalmaként azonnal kapsz 1 GYP-t.



2. Aktiválj egy szomszédos különleges hatás ikont

- Egy lepkéháló felhasználásával aktiválhatsz 1 különleges hatás ikont, ami szomszédos a térképen lévő egyik felfedeződdel.
- A különleges hatások hasznos képességeket adnak. Egy különleges hatás ikon aktiválásával kijátszhatod lénykártyát a rezervátumodba, aktiválhatod egy lénykártya képességét, átfordíthatod a tojásaidat stb.
- A különleges hatás ikonok részleteiért lapozz a 32. oldalra.



Példa: Egy lepkéháló felhasználásával aktiválhatod a ^d, ^e, vagy ^f különleges hatás ikonok egyikét. Ha a lepkéhálót a ^d különleges hatás ikon aktiválására használod fel, húzz 2 lénykártyát a pakliból.

TIPP A különleges hatás ikonokat számos kombinációban használhatod stratégiád elősegítéséhez, ezért különösen fontos, hogy a felfedeződet a megfelelő ikonok szomszédságában helyezd el.

- Lepkeháló használatával minden különleges hatás ikont legfeljebb EGYSZER AKTIVÁLHATSZ körönként.** Hiába rendelkezel több lepkéhálóval, nem aktiválhatod ugyanazt a különleges hatás ikont kétszer a körödben.

MEGJEGYZÉS Ha több felfedező is van a térképen, ami ugyanazzal a különleges hatás ikonnal szomszédos, akkor sem használhatsz hálót arra, hogy egy körön belül többször aktiváld azt.

- Ez a megkötés csak a lepkéháló használatára vonatkozik. Kapitányképességgel vagy lénykártyák képességével aktiválhatsz egy különleges hatás ikont többször is egy körben.



Példa: A körödben kijátszottad a Tengeri dumboszt, aminek a képességével a ⁹ különleges hatás ikont aktiváltad. Ugyanebben a körben használhatsz egy lepkéhálót, hogy ismét aktiváld a ⁹ különleges hatás ikont. Mivel egyszer már aktiváltad a ⁹ különleges hatás ikont lepkéháló segítségével, további lepkéhálók felhasználásával már nem aktiválhatod azt újra.

VI. JÁTÉK VÉGE



A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

Miután az összes kupa elfogyott a játéktábláról, az aktív játékos befejezi a körét, majd a **többi** játékos lejátszik még egy kört a szokásos sorrendben. Ezután a játék véget ér.

Példa: A játékosok sorrendje A > B > C. B játékos teljesít egy kihívást, és ezzel elveszi az utolsó kupát a tábláról. Mivel a kupák elfogytak, C játékos utolsó köre következik, amit A játékos utolsó köre követ. Ezt követően a játék véget ér, és mindenki megkapja a játék végi pontjait.



GYŐZELMI PONTOK KISZÁMÍTÁSA

Miután a játék véget ért, a győzelmi pontokat az alábbi sorrendben számoljátok össze:

1. Pontozó lénykártyák értéke a rezervátumodban;
2. A rezervátumodban lévő lénykártyák játék végi pontjai;
3. Minden teljesített kihívásrubrika játék végi pontja;
4. Kupánként 3 GYP;
5. 1 GYP minden negyedik eleségért és lepkehálóért.

- A játék végi pontok számításakor ugyanúgy mozgassd előre a pontjelölődet, mint játék közben. A játék végét követően **a pontozósáv jutalmakat nem kapsz meg**.
- Amennyiben a pontszámod meghaladja az 50 GYP-t, vegyél el egy **pontjelzőt**, és tedd a játéktáblád mellé az 50 pontot jelző oldalával felfelé, a pontjelölőddel pedig a pontozósáv elejéről folytasd a pontok számolását. Ha a pontszámod meghaladja a 100 GYP-t, fordítsd át a pontjelzőt a 100 pontos oldalára. Ha a pontszámod meghaladja a 150 GYP-t, vegyél el egy újabb pontjelzőt, és tedd a táblád mellé az 50 pontos oldalával felfelé.



MEGJEGYZÉS A játék végi pontok összeszámolásakor tulajdonképpen adj össze minden vörös pecsétet, amit megszerezteél. A barna pecsétekért a megszerzésükkor már megkaptad a pontokat, így a játék végén már nem számítanak.

1. Pontozó lénykártyák értéke a rezervátumodban



Pontozó lénykártya: A pontozó kártyákat egy vörös háttérű csengettyű ikon jelzi.

A pontozó lénykártya értéke
Példa: 1 GYP-t kapsz minden rák ikonért a rezervátumodban

2. A rezervátumodban lévő lénykártyák játék végi pontjai



Játék végi pontok

3. Minden teljesített kihívásrubrikád játékvégi pontja



4. Kupánként 3 GYP

5. 1 GYP minden negyedik eleségért és lepkehálóért

- Add össze a megmaradt eleségek és lepkehálók számát. 1 GYP-t kapsz minden negyedik erőforrásért.

A GYŐZTES MEGÁLLAPÍTÁSA

Az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlen esetén a több kupával rendelkező játékos győz. Ha ebben is egyenlőség van, a több eleség dönt. Ha így is döntetlen az állás, a játékosok osztoznak a győzelmen.

PÉLDÁK PONTSZÁMÍTÁSRA

Az alábbi rezervátumot építetted ki a játék végéig. A játék során 27 GYP-t **a** szereztél.



1. Pontozó lénykártyák értéke a rezervátumodban.
1 pontozó lénykártyát **b** szereztél. Ez a pontozó kártya 1 GYP-t ad a rezervátumodban található minden rák ikonért. Összesen 8 rák ikont gyűjtöttél. 5 rák ikont a lénykártyáidon, 2 ép rák tojást és 1 kikelt rák tojást. A kártyáért összesen 8 GYP-t kapsz, így a pontjelölődet a 35-ös mezőre teszed. Mivel a játék véget ért, a pontok számítása alatt már nem kapod meg a pontozósáv jutalmakat.

2. A rezervátumodban lévő lénykártyák játék végi pontjai.
Add össze a játék végi pontokat **c** a 14 kijátszott lénykártyádról. A 14 kártya játék végi pontjainak összege 25 GYP. Így a pontszámod $35 + 25 = 60$ GYP lesz. Mivel meghaladtad az 50 GYP-t, vedd el egy pontjelölőt az 50 GYP-s oldalával felfelé, és helyezd a pontjelölődet a pontozósáv 10-es mezőjére.

3. Minden teljesített kihívásrubrika játék végi pontja.
Összesen 5 kihívást teljesítettél, amelyek pontértéke 15 GYP, 12 GYP, 6 GYP, 12 GYP és 6 GYP **e**. A kihívásokkal összesen 51 GYP-t szereztél, amivel a pontszámod $60 + 51 = 111$ GYP lesz. Mivel túllépted a 100 GYP-t, a pontjelölődet fordítsd át a 100 GYP-s oldalára **f**, a pontjelölődet pedig tedd a pontozósáv 11-es mezőjére.

4. Kupánként 3 GYP.
Összesen 5 kupát **g** gyűjtöttél. Minden kupa 3 GYP-t ér, így összesen 15 GYP-t kapsz a kupákért. Ezzel a pontszámod $111 + 15 = 126$ GYP-re nő. Mozdasd előre a pontjelölődet a pontozósáv 26-os mezőjére.

5. 1 GYP minden negyedik eleségért és lepkehálóért.
A játék végén összesen 6 eleséged, 2 gyümölcs és 4 korall **h** maradt, és nincs lepkeháló. Mivel minden negyedik erőforrásért jár 1 GYP, összesen 1 GYP-t kapsz, amivel a végső pontszámod $126 + 1 = 127$ GYP. Mozdasd előre a pontjelölődet a pontozósáv 27-es mezőjére, és hasonlítsd össze az eredményedet a többi játékoséval, hogy megtudjátok, ki a győztes.