



# PARTVONAL

*A Myr-szigetcsoportot évszázadokon keresztül eltűntnek hittük, azonban nemrég felfedeztünk egy új tengeri útvonalat, amin keresztül eljuthatunk ebbe a mitikus világba. A szigeteken egy legendás ősi civilizáció élt, akik felbecsülhetetlen tudásukról és technológiai fejlettségükről voltak híresek. Mára sajnos csak az elhagyatott romok maradtak.*

*Fedezzétek fel a szigeteket, és találjatok rá a rég elveszett tudásra!*

# A játék célja

Fedezzétek fel a szigetvilágot, találjátok meg az ősi civilizáció ereklyéit, és fejlesszétek a *bölcsesség-fáitokat*, hogy megszerezzétek az elveszett tudást – amit a *tekercesek* jelképeznek. A játék végén az a játékos győz, aki a legtöbb *tekerceset* gyűjtötte össze.

# Tartozékok

36 felfedezéskártya



25 sziget



5 bölcsességfa



5 játék vége kártya



25 zsákmányjelző  
és 1 húzózsák



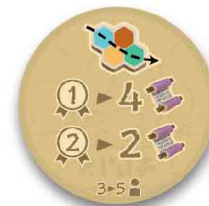
86 tekerces  
(49 db 1-es értékű  
és 37 db 5-ös értékű)



5 letörölhető filctoll  
és 5 törlőkendő



1 felfedezőjelölő



7 kártya szimbólummal az  
egyszemélyes játékváltozathoz



## Előkészületek

Keverjétek meg a *szigeteket*, és osszatok egyet minden játékosnak **A**.

A megmaradt *szigeteket* tegyétek képpel lefelé egy kupacba az asztal közepére **B**.

Keverjétek meg a *bölcsességfákat* **C**, és osszatok egyet minden játékosnak. A játék kezdete előtt egyeztetek meg, hogy a *bölcsességfák* „A” vagy „B” oldalát használjátok. Az első játékotok során a fák „A” oldalát használjátok.

Keverjétek meg a *játék vége kártyákat*, majd alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Válogassátok ki a játékosok számának megfelelő *felfedezéskártyákat* a kártyák jobb alsó sarkában látható jelzés szerint, és a játék során csak ezeket használjátok: 2 játékos esetén a 2+ jelzésű kártyákat, 3 játékos esetén a 2+ és 3+ jelzésű kártyákat, és így tovább.

Keverjétek meg a *felfedezéskártyákat*, alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit, és tegyétek a *játék vége kártyákra* **D**.

Minden játékos húzzon fel 2 *felfedezéskártyát*. A kártyákat tartsátok kézben, és ne mutassátok meg egymásnak.

Tegyétek a *felfedezőjelölőt* az asztal közepére a játékoszámnak megfelelő oldalával felfelé **E**.

Tegyétek az összes *zsákmányjelzőt* a húzózsákba, majd tegyétek a zsákot az asztal közepére **F**.

Alakítsatok ki egy készletet a *tekercekből* az asztal közepén **G**.

Minden játékos vegyen magához egy filctollat, és jelölje be a két hajó egyikét a *szigetén*. Innen fogjátok kezdeni a felfedezést **H**.

Kezdődhet is a játék!





## A játék menete

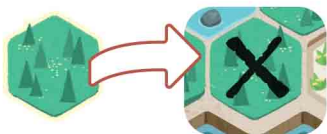
A játék körökből áll, amelyekben minden játékos egyszerre hajtja végre a lépéseit. A körök során a *felfedezéskártyákat* fogjátok használni, hogy felfedezzétek a szigetcsoportot.

Az utazásaitok alatt *tekerceket* szereztek, és különféle hatásokat fogtok aktiválni. A játék végén az a játékos győz, aki a legtöbb *tekercest* gyűjtötte össze.

## Egy kör menete

Egy kör során az egyik *felfedezéskártyád* egy sorban lévő szimbólumait használod, hogy felfedezd a *szigetet*.

*Minden területszimbólum lehetőséget ad rá, hogy bejelölj egy, az adott területszimbólummal azonos típusú mezőt a szigeten.*



Húzd ki a területszimbólumot a kártyán, jelezve, hogy azt már felhasználtad.

Mindig az adott kártya legfelső fel nem használt sorát kell használnod. Azok a sorok, amelyeken a szimbólumok ki vannak húzva, felhasználatnak számítanak, így azokat nem használhatod.



Attila ezeket a kártyákat tartja a kezében, így a következő mezőket jelölheti be:

vagy és .

Attila az első lehetőséget választja.



Egyes sorokban a területszimbólumok helyett olyan szimbólumok vannak, amelyek bizonyos hatások aktiválását teszik lehetővé (ezeket a szabály utolsó oldalán részletezzük). A terület-szimbólumokhoz hasonlóan ezeket is bármilyen sorrendben felhasználhatod, és ugyanúgy húzd ki őket.

**Ha egyik lehetőséget sem szeretnéd választani a felfedezéskártyáidról, bejelölhetsz 1 bármilyen típusú mezőt a szigeteden, amennyiben az szomszédos egy korábban bejelölt mezővel.**

Húzd ki az egyik kártya legfelső fel nem használt sorának szimbólumait, jelezve, hogy végrehajtottad a körödet.

Amikor bejelölsz egy mezőt a szigeten, annak szomszédosnak kell lennie egy korábban (akár az aktuális, akár egy korábbi kör során) bejelölt mezővel. Így a játék elkezdése után elsőként bejelölt meződ az előkészületek során bejelölt hajód melletti egyik mező lesz.

Az egy körön belül bejelölt mezőknek nem kell egymással szomszédosnak lenniük.

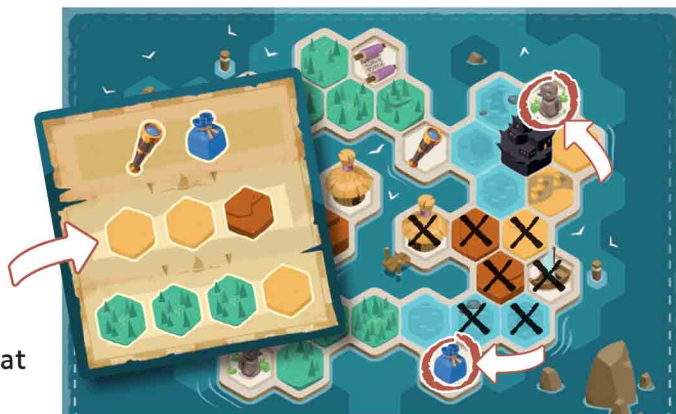


Attila felfedezi a szigetét a területszimbólumokkal: a szimbólumok felhasználásával bejelöli a példában -szel jelzett mezőket.



A fekete erődítményes mezőket nem jelölheted be.

A fehér hátterű különleges mezőket bármilyen területszimbólum felhasználásával bejelölheted. Ezek a különleges mezők vagy a küldetések teljesítéséhez szükségesek, vagy egy azonnali hatást adnak. A hatásokat a szabály utolsó oldalán részletezzük.



Móni a területszimbólumok felhasználásával a következő különleges mezőket jelölheti be: a mezőt bármelyik területszimbólummal, vagy a mezőt a + mezőkön keresztül a felhasználásával.



Két mező szomszédos, ha azokat híd köti össze.

A kiválasztott sor szimbólumait tetszőleges sorrendben felhasználhatod, és nem kell mindet felhasználnod. Ha egy szimbólumot nem tudsz vagy nem akarsz felhasználni, azt húzd ki. Ez a szimbólum is felhasználnak számít.



# Küldetések és expedíciók

Minden sziget alsó részén 3 célt láthattok:

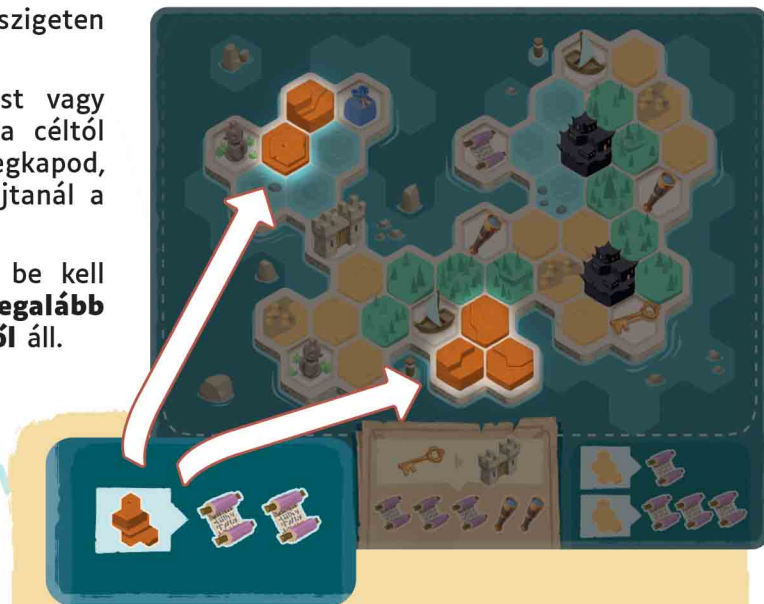
**1 küldetés**



Ezeket a célokat kizárólag azon a szigeten teljesítheted, amit éppen felfedezel.

Amint teljesítettél egy célt (küldetést vagy expedíciót), megkapod az érte járó, a céltól jobbra látható jutalmat. Ezt azonnal megkapod, mielőtt bármilyen más lépést végrehajtanál a körödben.

Az **expedíciók** teljesítéséhez teljesen be kell töltened egy vagy több zónát. Egy zóna **legalább két** azonos típusú **szomszédos mezőből** áll.



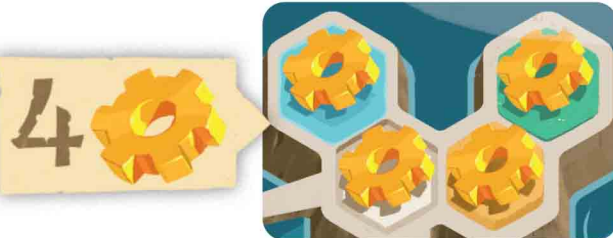
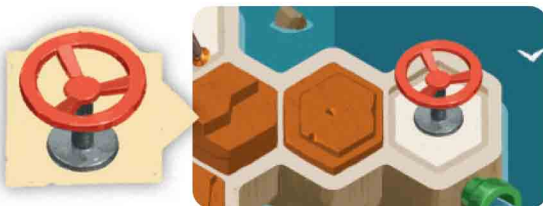
*Az itt látható szigeten az első expedíció teljesítéséhez be kell jelölni egy vörös sziklából álló zóna minden mezőjét. Erre Marcinak két lehetősége van. Ha bármelyik módon sikerül teljesítenie, 2 tekercset szerez.*

## A szigeteken található **küldetéseknek 3 típusa** van, ezeket alább részletezzük.

- 1** Az ilyen küldetések teljesítéséhez be kell jelölnöd mind a 6 mezőt, ami szomszédos egy erődítménnyel a szigeteden.

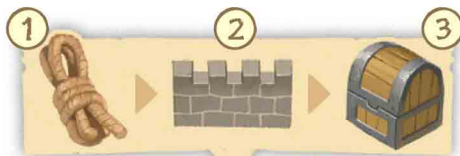


- 2** Az ilyen küldetések teljesítéséhez be kell jelölnöd egy vagy több meghatározott mezőt a szigeteden.



Az ilyen küldetések esetén a fehér mezőket bármilyen területszimbólummal bejelölheted, de előfordulhat, hogy a háttérszínnel azonos típusú területszimbólumra lesz szükség.

- 3** Az ilyen küldetések teljesítéséhez a jelzett típusú mezőket kell bejelölnöd, balról jobbra haladva. A fehér háttérszínű különleges mezőket bármilyen területszimbólummal bejelölheted.



Ha egy küldetés vagy expedíció 2 lépésből áll, először a felső részét kell teljesítened, csak utána teljesítheted az alsót.

Azok a mezők, amiket az első lépés teljesítéséhez jelöltél be, nem számítanak bele a második lépés teljesítésébe.



## Bölcsességfa



Ha bejelölsz egy szobrot a szigeteden, vagy kihúzod a *felfedezéskártyádon*, jelöld be egy mezőt a *bölcsességfádon*. Ha a bölcsességfán olyan mezőt jelölsz be, amelyen szimbólum található, azonnal aktiváld a hatását.

Ha először jelölsz be mezőt a bölcsességfádon, a piros körrel jelzett alsó mezőt kell bejelölnöd. A továbbiakban csak egy korábban már bejelölt mezővel szomszédos mezőt jelölhetsz be.

A bölcsességfa „B” oldalán elágazó utak vannak. Minden esetben olyan mezőt kell bejelölnöd, ami szomszédos egy korábban bejelölt mezővel, így ha elindultál az egyik úton, a játék során egy másik úton lévő mezőt is bejelölhetsz.



Miután Attila kihúz egy szobrot a *felfedezéskártyáján*, bejelölhet egy mezőt a *bölcsességfáján*.

3 lehetősége van:

- 1 Szerez 3 -et;
- 2 A középső úton halad tovább;
- 3 Szerez 1 -t.

## Egy kör vége

Miután az összes szimbólumot kihúztad a *felfedezéskártyád* választott sorában, nincs több aktiválható hatásod, és nem szeretnél *zsákmányjelzőt* kijátszani, a köröd véget ér. Ha minden játékos befejezte a körét, a kezetekben lévő *felfedezéskártyákat* adjátok tovább balra, képpel lefelé. Így minden játékos két kártyát kap a tőle jobbra ülő játékosától.

Kezdjétek el a következő kört.

Ha olyan kártyát kapsz, amin ki van húzva az összes szimbólum, dobd el, és húzz helyette egy másik kártyát a pakliból.





## Játék vége és pontozás

Ha egy játékos egy felfedezéskártya felhúzásával felfedi az egyik *játék vége kártya* hátlapját, elértétek a játék utolsó fázisát. Minden játékos játsszon le még egy utolsó kört. Ezután a játék véget ér, és a pontozás következik. Számoljátok össze a játék során megszerzett *tekerceseket*.

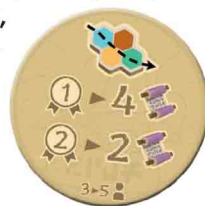
A *tekercesek* annyi pontot érnek, amennyi rajtuk látható.



Minden fel nem használt *zsákmányjelző* 1 *tekerceset* ér.



Számoljátok meg, kinek mennyi olyan szigete van, amin legalább egy mezőt bejelölt (a hajókat is beleértve). Azok a játékosok, akik a legtöbb szigetet látogatták meg, 4 *tekerceset* szereznek. A második legtöbb szigetet felfedező játékosok 2 *tekerceset* szereznek.



Két játékos esetén a legtöbb szigetet meglátogató játékos 3, a második helyezett pedig 0 *tekerceset* szerez.

Az a játékos győz, akinek a legtöbb *tekerces* van. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.



A *játék során* a játékosok **bármikor** megnézhetik, hány *felfedezéskártya* maradt a pakliban a játék vége kártyák tetején.

**CATCH UP  
GAMES**

Joachim Thôme játéka, Naïade illusztrációival, a Catch Up Games kiadásában, a Blackrock Games terjesztésében.

Projektmenedzser: Clément Milker | Elrendezés: Jérôme Soleil |

Produktions menedzser: Donia Faiz | Fordító: Hajnal Gábor

Joachim Thôme köszönetnyilvánítása: először is szeretném megköszönni Clément-nak, aki nélkül nem készülhetett volna el ez a játék, és aki nagylelkűen kiadta nagyobb változtatások nélkül. Szeretném megköszönni továbbá a bölcs tanácsokat Sébastiennak, valamint a lyoni csapatnak: Matthieu-nek, Mathieu-nek, Christine-nek, Nicónak, Bertrand-nak és a többieknek. Szeretném megköszönni játéktervező barátaimnak, Benoît-nak, Théónak és Johannes-nek a tanácsaikat és támogatásukat. A köszöneteimet a csodás tesztelőcsapatom sorával zárnam: Pieter, Luc, Arthur, Charlot, Marie, Jérôme, Yann, Xavier és persze Achille és Aline, akik végigveztek velem mindenben .

# EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

## A játék célja

Az egyszemélyes változatban 26 *tekercs*t kell összegyűjtened 8 *felfedezéskártyá*val. Ha növelnéd a játék nehézségi szintjét, hozzáadhatsz 1–5 kihíváskártyát.

## Előkészületek

Készítsd elő a többjátékos változattal megegyező módon a *szigeteket*, a *bölcsességfákat*, a húzózsákokat a zsákmányjelzőkkel és a *tekercek* készletét, illetve egy filctollat.

Keverd meg a 8 darab 2+ jelzésű *felfedezéskártyá*t, és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. A többi kártyára nem lesz szükséged a játék során. Húzz fel 2 kártyát a pakliból, és tedd azokat képpel felfelé magad elé.



x8

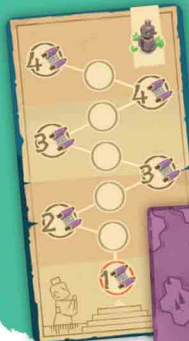
A *felfedezőjelölő* helyett tedd a *magányos felfedező kártyá*t magad elé



Egyszemélyes játék esetén két változat közül választhatsz:

## > FELFEDEZÉS

Játsz a *bölcsességfa* „A” oldalával, és tedd a *célszámkártyá*t magad elé.



Nincs szükség további egyszemélyes kártyákra.

## > HALADÓ

Húzz egy véletlenszerű *bölcsességfá*t, és játsz a „B” oldalával. Tedd magad elé a *célszámkártyá*t és 1–5 véletlenszerű kihíváskártyát.

Az első játékos során érdemes 1 kihíváskártyát választani.

Néhány játék után használj több kihíváskártyát, hogy növeld a játék nehézségét.

A kihíváskártyák csak a haladó változatban használhatók.



Miután kiválasztottad a nehézségi szintet, jelöld be a két hajó egyikét a *szigeten*en.

Kezdődhet is a játék!



## A játék menete

Az egyszemélyes változat szabályai pár kivételtől eltekintve megegyeznek a többszemélyes játékéval.

### FELFEDEZÉSKÁRTYÁK

Minden körben használd az egyik *felfedezéskártya* legfelső fel nem használt sorának szimbólumait. A köröd végén dobd el mindkét *felfedezéskártyát*, majd húzz 2-t a pakliból. Amikor elfogy a húzópakli, keverd meg az eldobott *felfedezéskártyákat*, és alkoss belőlük egy új húzópaklit.

Ha egy *felfedezéskártyán* felhasználtad mindegyik sort, ne dobd el, hanem **távolítsd el a játékból**, tedd a játéktérületeden kívülre, és folytasd a játékot. A játékból eltávolított *felfedezéskártyák* mennyisége határozza meg a játék hosszát.



Húzópakli



Eldobott kártyák



Eltávolított kártyák

### MAGÁNYOS FELFEDEZŐ KÁRTYA

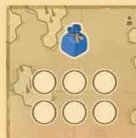
A *magányos felfedező kártya* felváltja a *felfedezőjelölőt*. Ez jelzi, hány *tekeracet* (2, 2, 3) szerzel, amint meglátogatod a 4., 5. és 6. szigetedet.



## Játék vége és győzelem

Miután eltávolítottad a játékból a 4. *felfedezéskártyát*, a köröd végén a játék véget ér. A győzelemhez 26 *tekeracet* kell összegyűjtened. Minden fel nem használt *zsákmányjelző* 1 *tekeracet* ér. Ha a játék elején adtál hozzá kihíváskártyákat, mindegyik kihíváskártya feltételét teljesítened kell a győzelemhez.

### KIHÍVÁSKÁRTYÁK



Húzz ki egy kört, amikor *zsákmányjelzőt* szerzel.

A kártya teljesítéséhez 6 jelzőt kell szerezned.



Húzz ki egy kört, amikor szobrot szerzel.

A kártya teljesítéséhez 8 szobrot kell szerezned.



Húzz ki egy kört, amikor új szigetet látogatsz meg.

A kártya teljesítéséhez legalább 5 szigetet meg kell látogatnod, beleértve a kezdő szigetedet is.



Amikor betöltesz egy zónát, húzz ki egy azonos típusú kört.

A kártya teljesítéséhez minden zónatípusból be kell töltened 2-t.



A győzelemhez 4-gyel több *tekeracsra* van szükséged. 26 helyett 30 *tekeracet* kell összegyűjtened.



# PARTYONAL KÜLÖNLEGES SZIMBÓLUMOK

A játék során a *felfedezéskártyák*, a szigetek, a *zsákmányjelzők* és a *bölcsességfák* segítségével különböző hatásokat fogtok aktiválni.



A játék kezdetén, és amikor új szigetre érkezel, jelöld be a két hajó egyikét anélkül, hogy felhasználnál hozzá szimbólumot. Ez az első meződ az adott szigeten. Amikor bejelölöd a sziget második hajóját, új szigetre utazol. Annak a körnek a végén, amiben bejelölted a szigeted második hajóját, miután megkaptad a *felfedezéskártyákat* a tőled jobbra ülő játékostól, tedd félre a szigetedet. A félretett szigetet tartsd magad mellett, de már nem jelölhetsz be rajta mezőket. Húzz egy új szigetet, és azonnal jelöld be rajta a két hajó egyikét: a választott hajó lesz a szigeten az első meződ.



Vedd magadhoz a jelzett mennyiségű *tekerceset*.



Jelölj be egy bármilyen típusú mezőt a szigeteden. Szomszédosnak kell lennie egy korábban bejelölt mezővel.



Jelölj be egy szomszédos mezőt a *bölcsességfádon*. Ha a mezőn valamilyen szimbólum található, azonnal aktiváld a hatását (lásd 8. oldal).



Jelöld be az összes mezőt egy, a jelzett típusú zónában (a példában egy zöld zónában). A zónában legalább egy mezőnek szomszédosnak kell lennie egy korábban bejelölt mezővel.



Ha a szimbólumon mind a négy szín látható, tölts be egy általad választott típusú zónát.



Húzz egy *zsákmányjelzőt* a húzózsákból. A köröd során bármikor felhasználhatsz egy *zsákmányjelzőt*, akkor is, ha éppen most húztad, de minden körben csak egy *zsákmányjelzőt* használhatsz fel. Amikor felhasználsz egy *zsákmányjelzőt*, aktiváld a hatását, majd dobd el a jelzőt.

A fel nem használt *zsákmányjelzők* 1 *tekerceset* érnek a játék végén.

Ha *zsákmányjelzőt* kell húznod, de üres a húzózsák, tedd vissza a korábban eldobott *zsákmányjelzőket* a húzózsákba, és húzz egyet.



Az itt fel nem sorolt különleges szimbólumok a küldetések teljesítéséhez szükségesek (lásd 7. oldal).