

SZELLEMEK SZIGETE

Bevezetés

A Szellemek Szigete egy kooperatív játék, amelyben minden játékos a természet egyik védőszellemét testesíti meg, melyek a sziget őslakosaival ('dahanjaival') együtt igyekeznek megóvni a szigetüket a megszálló telepesektől. A szellemeknek a győzelemhez el kell űzniük a telepeseket a szigetről, azonban, ha ezt túl lassan teszik, a szigeten a pusztulás lesz úrrá, vagy az egyik szellem meghal, akkor a játék vereséggel ér véget.

Előkészületek

Játékosonként 4 félelemjelző, és egy véletlenszerűen választott pusztuláskártya az azon feltüntetett számú métellyel kerül a táblára; a rettegésszint elválasztókat helyezzük a megkevert félelemkártya pakli minden 9. kártyája után; a telepespaklit úgy állítsuk össze, hogy az első szakasz kártyáiból 3, a másodikból 4, a harmadikból 5 kerüljön a telepespakliba, ahol a szakaszok sorrendben egymást követik kezdve az első szakasszal; játékosonként 1 szigettábla kerül a játéktérre, úgy hogy egymás mellé téve egyetlen nagy szigetet alkossanak; az elsődleges és másodlagos erős pakliját keverjük meg és tegyük mindenki által elérhető helyre; minden játékos megkapja a választott szellemtábláját, a hozzá tartozó jelenlétfeljelölőket és a 4 egyedi alap erőkátyát, majd a szellemtáblák utasításai szerint mindenki hajtja végre a további egyedi előkészületeket figyelembe véve, hogy minden játékos egy külön szigettáblán kezdje a játékot; legvégül pedig hajtjuk végre a telepések kezdő akcióját (felfedezés, lást később)

Szabályok

A játék annyi körből áll, amennyi szükséges a játékosoknak a nyereshez, melyet akkor érnek el, ha az aktuális rettegésszintnek megfelelő feltételek mind teljesülnek; vagy **vereséggel végződik**, amennyiben **(1)** az utolsó métel is lekerül a pusztuláskártyáról, **(2)** ha egy szellemnek nem marad jelenléte a szigeten, vagy ha **(3)** a telepésfázis felfedezés akciójánál nincs már lehetőség új lap húzására. Minden kör az alábbi fázisokból áll, melyeket sorrendben kell végrehajtani:

1. Szellemfázis:

(1) Növekedés választása és végrehajtása a szellemtábla szerint. Ez a növekedés lehet energiaszerzés, új területek elérése (jelenlét lehelyezésével) és új erők megtanulása (erőkártya húzásával). A választott növekedéshez tartozó összes akciót végre kell hajtani. Amennyiben erőkátyához jutunk, akkor választani kell, hogy elsődleges, vagy másodlagos erőt szeretnénk húzni (amennyiben az előbbi, akkor egy tetszőleges – már birtokolt, és akár ki is játszott – erőkátyát végleg ki kell dobni a játékból), majd a választott pakliból 4 felhúzott lap közül egyet választani, a maradék 3 lapot pedig az erőfajtájának megfelelő dobópakliba dobni. Jelenlét lerakása választásakor a szellemtábla két jelenlétsávja közül szabadon választott egyikéről vehetjük el balról az első elérhető jelenlétet, melyet a jelenlét lehelyezésének a szellemtáblán feltüntetett szabálya szerint a szigetre helyezhetünk (dönthetünk úgy is, hogy egy már meglévő jelenlétet helyezünk át ugyanezen szabályok szerint). Kártya visszavétele esetén a játékos összes eldobott erőkátyája visszakérül a kezébe.

(2) energiaszerzés a szellemtábla legnagyobb látható értéke alapján

(3) erőkátyák kijátszása és költségük megfizetése; maximum annyi kártya, amennyi a játékos számára a szellemtáblája alapján elérhető és amennyi kijátszásához elegendő energiája van. Az erőkátyák kijátszásánál vagy az ősi (szellemtáblán lévő) erők megidézésénél az erőknek van egy **elem vagy energiaköltsége**, **sebessége** (gyors – a telepésfázis előtt – vagy lassú – a telepésfázis után kerül végrehajtásra), **távolsága** (az a legnagyobb távolság a szellem egy területen lévő egy vagy több (szent hely) jelenlététől, amin belül az erő ki tudja fejteni a hatását; illetve milyen területről kiindulva használható az erő), **meghatározott célpontja** (milyen korlátozás érvényes az erő célpontjának a kiválasztásakor), és **hatása** (mi történik az erő végrehajtását követően, melyekből annyit és azokat kell végrehajtani, amit lehet). A kijátszott erőkátyákon lévő elemek innentől elérhetővé válnak a játékos számára ebben a körben (felhasználásukkor sem költjük el őket, csak ellenőrizzük a meglétüket). Hacsak az erő mást nem állít (pl. ismétlés) az erő mindig egy területre hat, csak a jelenlegi fordulóban fejt ki a hatását, és csak egyszer használható fel a fordulóban.

2. Gyors erők fázisa:

Gyors erős végrehajtása (erőkártya / ősi erő). A játékos dönthet úgy is, hogy az erőkátya utasítását nem hajtja végre, azonban az érte fizetett energia nem jár vissza.

3. Telepes fázis:

(1) Ha a telepések rombolásának köszönhetően (lásd lent) a szigetre a pusztulás kártyán lévő összes métel átkerül a szigetre, akkor a pusztulás kártya átfordul a **Pusztuló Sziget** oldalára (melyről vissza már nem fordul), és abban az esetben az azon feltüntetett utasításokat kell ebben a fázisban végrehajtani. A szigetről eltávolított mételiek a pusztulás kártyára kerülnek vissza.

(2) A megszerzett **félelemkártyák** megszerzés sorrendje szerinti **végrehajtása**, mely kártyákat a félelemkészletből az összes félelemjelző megszerzésével lehet szerezni

(3) A telepések rombolnak a rombolásmező található kártyán feltüntetett terület(ek)en – amennyiben találhatók ott telepések. A felfedező 1-et, a falu 2-öt, a város 3-at rombol, mely értékek a telepések az adott területen található számából eredően összeadódnak, majd ebből az értékből le kell vonni a területre ható esetleges védekezés értékét (bizonyos erőkátyák biztosítanak

védekezést, melyek hatásai összeadódnak). Az eredmény határozza meg a területre és az ott lévő esetleges dahanokra mért sebzés értékét: minden 2 pontnyi sebzés megöl egy dahant (1 pontnyi sebzés csak megsebzí, mely esetben az oldalára kell fordítani), illetve, ha a területre mért sebzés eléri a 2-öt, akkor egy mételyt is le kell helyezni oda. Ha már található ott egy métely, akkor az éppen odakerülő mételyen felül még egyet le kell helyezni egy, a területtel szomszédos területre. Ha egy szellemnek van ott jelenléte mikor a métely odakerül, akkor az elpusztítja a szellem egy ott található egy jelenlétét

(4) A telepések rombolása után az ott lévő és még életben maradt dahanok visszatámadnak, dahanonként 2 sebzést okozva. A felfedező 1, a falu 2, a város 3 életerővel bír, és amennyiben a dahanok vagy bizonyos erők hatására falu vagy város pusztul el, akkor ennek megfelelően a játékosok 1 vagy 2 félelemjelzőhöz jutnak (azonban, ha valami hatására a telepések nem elpusztulnak, csak lekerülnek a szigetről, akkor abban az esetben nem jár félelemjelző!)

(5) A telepések építkeznek az építkezésmezőn található kártyán feltüntetett terület(ek)en – amennyiben találhatók ott telepések. Ha a területen több falu van, mint város, akkor egy várost, minden más esetben egy falut építenek

(6) A telepések felfedeznek, oly módon, hogy a telepespakli legfelső lapjának a felfordítása után a kártyán jelzett terület(ek)re egy felfedezőt teszünk, amennyiben a területen található falu vagy város, vagy a terület szomszédos tengerrel, vagy olyan területtel, ahol van falu vagy város. A felfedezés akció végrehajtása után valamennyi felfordított telepeskártya eggyel balra csúszik a táblán.

4. Lassú erők fázisa

Lassú erők végrehajtása (erőkártya / ősi erő). A játékos dönthet úgy is, hogy az erőkártya utasítását nem hajtja végre, azonban az érte fizetett energia nem jár vissza.

5. Idő múlása:

A játékosok által kijátszott lapok a dobópakliba kerülnek; a sérült, de életben maradt telepések és dahanok felgyógyulnak és a talpukra állítva kerülnek vissza a szigetre, illetve az ebben a körben kijátszott erőkártyák által elérhetővé vált elemek megszűnnek.