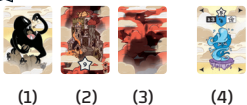


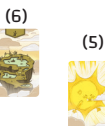
Különös világ a felhők felett

A JÁTÉK CÉLJA

Hozz létre egy 16 kártyából álló világot (4x4-es elrendezésben) a játék 5 fordulója alatt, és szerezz minél több csillagot ☆.



(1) (2) (3) (4)



(6) (5)

A FÖLDPAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA

- 1 játékos: 15
2 játékos: 15 + 24
3 játékos: 15 + 24 + 34
4 játékos: 15 + 24 + 34 + 4

Példa az előkészületekre

1

ELŐKÉSZÜLETEK

- Keverjétek meg a **kezdő földkártyákat** (4 kártya, aminek nincs földdevő a hátlapján), és osszatok egyet minden játékosnak. A megmaradt kezdő földkártyákat tegyétek vissza a dobozba.
- Készítsétek elő a földpaklit (lásd 1. o.). Keverjétek meg a kártyákat, és tegyétek a **földpaklit** (1) képpel felfelé az asztalra, a földdevő oldalával felfelé.
- Tegyétek az **árnyékvároskártyákat** (2) egy pakliba, csökkenő számsorrendben: **9 ☆ > 7 ☆ > 5 ☆ > 4 ☆ > 4 ☆**.
- A **kitöréskártyákat** (3) tegyétek a játéktér mellé.
- Az **utazókártyákat** (4) tegyétek a játéktér mellé.
- Sorsoljátok ki, hogy melyik játékos kapja meg a **napkártyát** (5).
- **> 3 és 4 játékos esetén:** ez a játékos kiválasztja a kártya egyik oldalát, ezzel meghatározva a kártyák átadásának irányát (lásd Kártyaválasztás) és a kártyakijátszás sorrendjét.
- A **kezdő földkártyákat** (6) tegyétek képpel felfelé a saját játéktérületekre.

EGY FORDULÓ MENETE

1. Kártyaosztás

Minden forduló elején osszatok 3 földkártyát képpel felfelé minden játékosnak.



2

2. Kártyaválasztás

Nézzétek meg a kártyáitokat úgy, hogy a többi játékos ne lássa azokat. Ezután egyszerre adjátok át 2 kártyát a mellettetek ülő játékosnak a napkártyán látható nyíl által jelzett irányba.



Ezután ismét 3 kártya lesz a kezetekben. Nézzétek meg újra a kártyáitokat. Most 1 kártyát adjatok át egyszerre a mellettetek ülő játékosnak ugyanabba az irányba, mint az előbb, így ismét 3 kártya lesz a kezetekben.

3. Földkártyák kijátszása

A napkártyával rendelkező játékoskal kezdve, majd a kártya által jelzett irányban egymás után játsszatok ki egy földkártyát képpel felfelé magatok elé, egy már kijátszott kártyával élszomszédosan, betartva a játéktérület 4x4-es elrendezését. Lehelyezés közben figyeljétek a földdevők pusztítására is (lásd 10. oldal).



Fontos:

Csak a saját játéktérületedre játszhatod ki a kártyáidat.

3

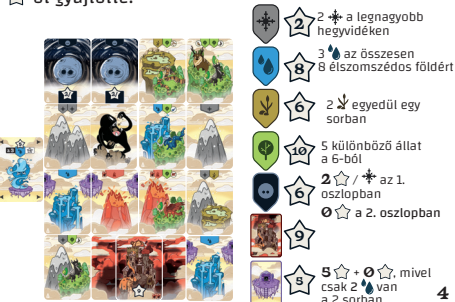
4. Egy forduló vége

Egy forduló akkor ér véget, amikor minden játékos kijátszotta mind a 3 földkártyáját a saját világába. Ha még nem fejeztétek be a 4x4-es elrendezésű világaitokat, kezdjétek el a következő fordulót. A napkártyát balra adjátok tovább.

> 3 és 4 játékos esetén: Az a játékos, aki a napkártyát kapja, kiválasztja a kártya egyik oldalát, ezzel meghatározva a kártyák átadásának irányát és a kártyakijátszás sorrendjét.

A JÁTÉK VÉGE

Ha a forduló végére befejeztétek a 4x4-es méretű világaitokat, a játék véget ér. Számoljátok össze a játék során gyűjtött győzelmi pontokat (lásd 5. oldal). Az a játékos a győztes, aki a legtöbb ☆-ot gyűjtötte!



4

CSILLAGOK SZÁMÍTÁSA ☆

	1 ☆-ot kapsz minden * -ért a legnagyobb * területeden (= * kártya olyan élszomszédosan egybefüggő csoportja, amelyben a legtöbb * található).
	Minden 1 esetben 1 ☆-ot kapsz minden vele élszomszédos kártyáért. Fontos: azokért a kártyáért, amelyeken földdevő látható, nem kapsz pontot.
	Minden 1 esetben 3 ☆-ot kapsz.
	Minden különböző állatért 2 ☆-ot kapsz.
	Minden 1 esetben 2 ☆-ot kapsz a közvetlenül alatta lévő kártyán látható minden ikon után és az oszlopában lévő minden olyan ikon után, amely megegyezik az ezen a kártyán lévő ikonok valamelyikével. Ha a 1 alatt közvetlenül egy kitörés vagy földdevő található, 0 ☆-ot kapsz.
	Add össze az árnyékvárosaidért járó ☆-okat.
	Kapsz 5 ☆-ot + X ☆-ot, ha a játék végén teljesül az utazókártyádon látható követelmény a kártya által jelzett 2 sorban.

5

UTAZÓKÁRTYÁK PONTOZÁSA

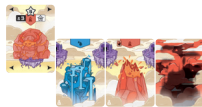
	Csobb: +5 ☆ , ha van legalább 3 1 az érintett 2 sorban összesen.
	Sáss: +4 ☆ , ha van 1 2 mindkét érintett sorban.
	Karszt: +6 ☆ , ha van legalább 5 3 az érintett 2 sorban összesen.
	Huhú: +8 ☆ , ha van legalább 2 4, 2 5, 2 6 és 2 7 az érintett 2 sorban összesen.
	Plopp: +5 ☆ , ha van legalább 3 kitörés-kártya az érintett 2 sorban összesen.
	Blör: +8 ☆ , ha van legalább 2 dimenziókapu az érintett 2 sorban összesen.
	Roró: +4 ☆ , ha van legalább 4 különböző állat 8 az érintett 2 sorban összesen.
	Bruszt: +6 ☆ , ha van legalább 3 9 az érintett 2 sorban összesen.

6

EGY UTAZÓ ÉRKEZÉSE



Amikor felállítasz egy dimenziókaput a világodban, azonnal elvehetsz egy utazókért az elérhető kártyák közül, és lehelyezheted annak a sornak a végére, ahol a **dimenziókaput felállítottad**. A kártyát a sor bal vagy jobb szélére is teheted, félig eltolva a felette vagy az alatta lévő sor irányába. Az utazókért lezárja a világod egyik oldalát, de nem része a 4x4-es elrendezésnek. A „lezárás” azt jelenti, hogy a világod nem terjeszkedhet az utazókértján túlra.



Fontos:

- Az összes utazódat a világod ugyanazon oldalához kell lehelyezned, mint az első utazódat.
- Abban a ritka esetben, ha egy új utazó érkezik hozzád, de az egyetlen lehetséges helyet már elfoglalta egy korábban lehelyezett utazó, lehelyezheted az új utazót ugyanerre a helyre, a másik utazó mellé.



7

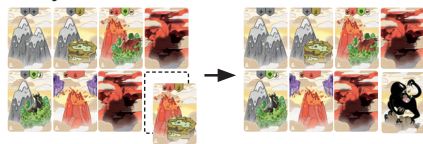
VULKÁNOK ÉS KITÖRÉSEK

Amint lehelyezel egy olyan földkért, amin vulkán van, **vegyél el egy kitöréskért, és fedd le vele az épp lehelyezett vulkánnal szomszédos egyik kártyát**.

A kitöréskért csak szomszédos kártyára helyezheted, beleértve a földevőket, vagyis a képpel lefelé fordított kártyákat is. **Egy kitöréskért azonban sohasem fedhet le egy másik kitöréskért.**

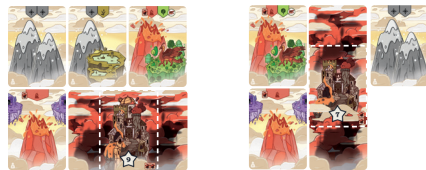


A vulkánt **legalább** egy olyan földkértével szomszédosan **kell** lehelyezned, amit le tudsz fedni kitöréskértjével. Ha ez nem lehetséges, fordítsd át a kártyát a földevő oldalára.

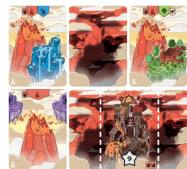


8

Ha lehelyezel egy kitöréskértjé egy másik kitöréskért mellé, azonnal tedd az elérhető legmagasabb pontértékű árnyékvároskértjé a 2 kitöréskért közé, félig lefedve őket.



Egy kitöréskért nem lehet része több árnyékvárosnak.



Ha már nincs több elérhető árnyékváros, nem tudsz új árnyékvárost alapítani.

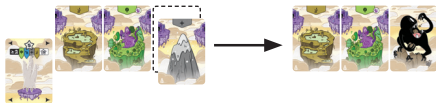
Fontos: Ha egy dimenziókapu egyik feléhez tartozó kártyát fedsz le, nem kell eldobnod az ezen a dimenziókapun érkező utazókat.

9

A FÖLDEVŐK PUSZTÍTÁSA



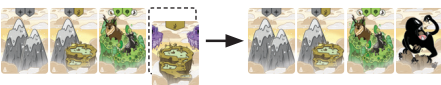
Nem hozhatsz létre újabb dimenziókaput olyan kártyával, amivel korábban már létrehoztál egy másik dimenziókaput. Ha egy dimenziókapus kártyát nem tudsz máshová lehelyezni, csak egy befjezett dimenziókapuhoz tartozó kártya mellé, azonnal fordítsd át ezt a kártyát a földevő oldalára.



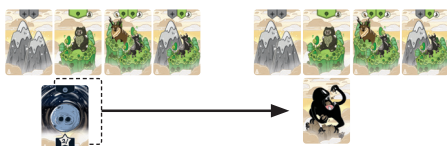
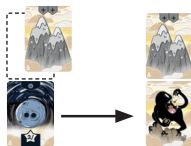
Amikor lehelyezel egy kártyát egy másik kártya mellé: azonnal fordítsd át ezt a kártyát a földevő oldalára, mivel sosem lehet 2 kártya szomszédos egymással.



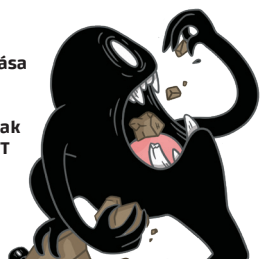
Amikor lehelyezel egy kártyát egy olyan sorba, ahol már van kártya: azonnal fordítsd át ezt a kártyát a földevő oldalára, mivel sosem lehet 2 kártya ugyanabban a sorban.



Amikor egy vagy több kártya fölé helyezel le egy kártyát, vagy egy kártyát helyezel le egy olyan sorba, ami nem a legfelső sor a világodban, azonnal fordítsd át a földevő oldalára az érintett kártyákat.



Vigyázz!
A földevők pusztítása a dimenziókapu felállítása és a vulkán hatásának végrehajtása ELŐTT megtörténik.



EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT



- Válogasd ki az egyszemélyes kártyákat, keverd meg őket, és alkoss 7 darab 3 kártyából álló paklit képpel lefelé. Fedd fel a paklik tetején lévő kártyákat.
- Húzz egy kezdő földkért, és tedd magad elé képpel felfelé.
- Keverd meg az utazókértjéket, és fedj fel 3 kártyát. A megmaradt kártyákat tedd vissza a játék dobozába.
- Minden fordulónál vedd ki a 1-et az elérhető paklik közül. Helyezd le a képpel felfelé lévő kártyát, majd fedd fel a másik 2 kártyát, és azokat is helyezd le az általad választott sorrendben. Tartsd be a többjátékos játékváltozatban ismertetett lehelyezési szabályokat.
- Ismételd az előző lépést mindaddig, amíg el nem készül a 4x4-es méretű világod.
- Számod össze a pontjaidat, és vedd össze az alábbiakkal, hogy lásd hogyan teljesítettél:
- **59 vagy kevesebb** ☆: Ki engedte meg neked, hogy világot építs? Upsz, már fel is falt egy földevő.
- **60 és 69** ☆ között: Kezdsz nek jó, de a földevők úgy döntenek, mégiscsak lerúgnak az égből.
- **70 és 74** ☆ között: Most már boldogok vagyunk. A földevők nyugodtak, és megtérnek maguk mellett.
- **75 és 79** ☆ között: Csodás! A földevők le vannak nyűgözve. Végre hazaértetek. Dőlj hátra, és élvezd a különös világodat.
- **80 vagy több** ☆: Bámulatos! A földevők fejet hajtanak a mesterük előtt.

11