

HELLAPAGOS®



10
/ 99

3
/ 12

20 min

CONCEPTUL ȘI SCOPUL JOCULUI

Imediat după scufundarea navei, grupul tău de naufragiați a reușit să ajungă pe o insulă pustie. La început, împrejurimile păreau asemeni paradisiului, dar viața s-a dovedit în curând dificilă. Apa și mâncarea sunt pe terminate. Este îndoielnic ca toți să poată supraviețui la dietă. Există doar o soluție: construiți împreună o plută mare. Dar nu pierdeți timpul, norii ce se strâng la orizont anunță apropierea unui uragan periculos!

La finalul jocului, jucătorii care au reușit să părăsească insula în timp util au câștigat (presupunând că vor supraviețui până atunci!).



CONȚINUTUL ȘI PREGĂTIREA JOCULUI

Pune cele 6 bile din lemn în sac. **A**

Creează un teanc din cele 12 cărți Plută, și așează-l lângă tabla de joc. **B**

Amestecă cele 54 de cărți Epavă și împarte astfel: **C**

Cărți Epavă



Față

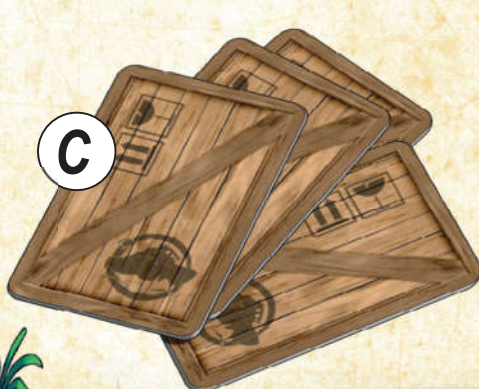
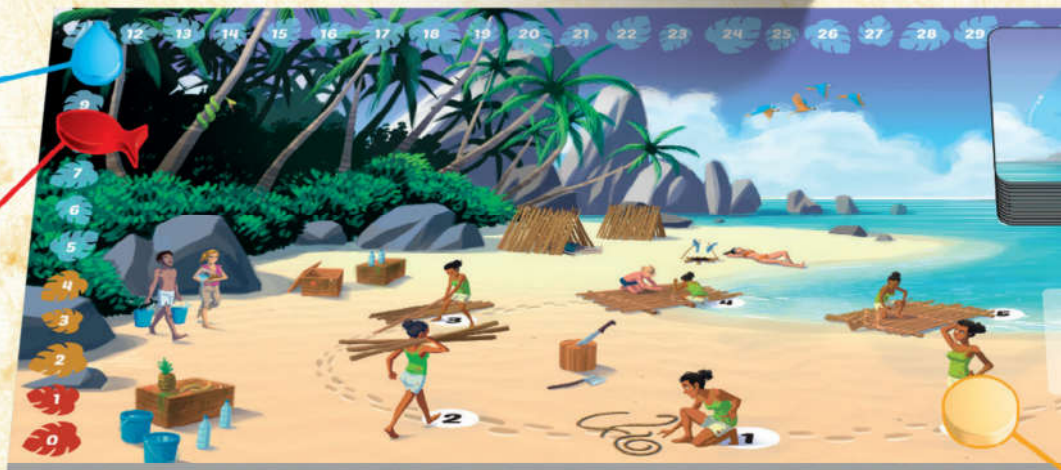
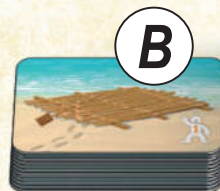
Spate

- câte 4 cărți la întâmplare fiecărui jucător într-un joc cu 3-8 jucători;
- câte 3 cărți la întâmplare fiecărui jucător într-un joc cu 9-12 jucători.

Așezați restul cărților Epavă cu fața în jos în suportul de cărți. **D**

Îndepărtați cartea Uragan (cea cu clepsidra tăiată)

Exemplu de pregătire pentru 5 jucători:



2

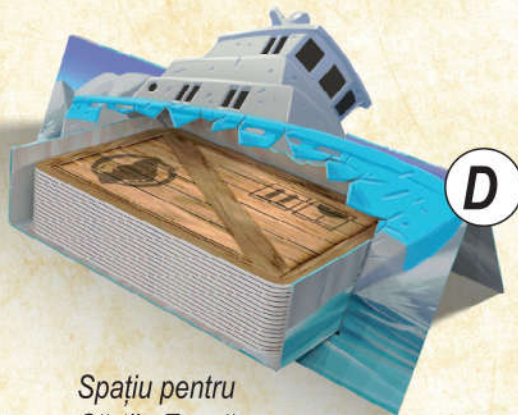
și alte 5 cărți la întâmplare dintre cele 12 cărți Vreme. Amestecați aceste 6 cărți, apoi așezați-le sub restul cărților Vreme, pe tabla de joc într-un teanc cu fața în jos. **E**

Pune discul din lemn pe spațiul 0 al Pistei de Construcție a Plutei. **F**

Pune pionii Apă (💧) și Mâncare (🐟) pe Pista ce indică nivelul resurselor necesare Supraviețuirii (frunzele numerotate), în concordanță cu numărul de jucători. **G**



Numărul de jucători	Mâncare	Apă	Numărul de jucători	Mâncare	Apă
3	5	6	8	13	16
4	7	8	9	15	18
5	8	10	10	16	20
6	10	12	11	18	22
7	12	14	12	20	24



Așează cele 12 cărți Starea Naufrașiilor într-un teanc lângă tabla de joc. **H**

12 cărți Starea Naufrașiilor



O carte Primul Jucător



CUM SE JOACĂ

Primul jucător este cel care seamănă cel mai mult cu un naufragiat; acest jucător primește cartea Primul Jucător. Apoi jocul se va desfășura de la stânga la dreapta. În timpul fiecărei faze a runde îți este permis să discuți, să negociezi, să ameninți...desigur, fără nici o obligație de a te ține de cuvânt...dar toate sunt pe riscul tău.



Cartea
Primul Jucător

Etapele unei runde:

1. Se schimbă primul jucător
2. Arată cartea Vreme
3. Fiecare jucător execută o acțiune
4. Se verifică starea supraviețuitorilor
5. Se verifică dacă sunt condiții pentru finalul jocului

ETAPELE JOCULUI DETALIATE

1. Se schimbă primul jucător

(Se sare peste această etapă în prima rundă a jocului.)

De fiecare dată când începe tura primului jucător acesta dă cartea Primul Jucător jucătorului din dreapta lui. Dacă Primul Jucător este eliminat, cartea Primul Jucător este dată jucătorului din dreapta.

2. Arată cartea vreme

Cu fiecare tură nouă, primul jucător întoarce și arată prima carte Vreme din teancul de cărți, astfel încât fața cu „precipitații” să fie în sus.



Cartea Vreme

3. Fiecare jucător execută o acțiune

În ordinea stabilită, începând cu primul jucător, fiecare jucător alege ce acțiune execută dintre acțiunile posibile (a se vedea la Detaliile acțiunilor, pagina 6 din regulament):

- Prinde un pește
- Colectează apă
- Adună lemne pentru construcția plutei
- Cercetează rămășițele epavei



4. Se verifică starea supraviețuitorilor

Imediat ce fiecare jucător și-a executat acțiunea, fiecare supraviețuitor (jucătorii ce sunt încă e în joc, inclusiv cei bolnavi) trebuie să primească câte o rație de apă și una de mâncare.

A. Consumul apei (pionul picătură)

Dacă sunt cel puțin atâtea rații de apă câți supraviețuitori sunt, scade cu o rație nivelul resurselor pentru fiecare supraviețuitor.

Exemplu:

La sfârșitul rundeii sunt 6 jucători iar indicatorul Apă (picătura) indică 8 rații; deci sunt destule rații pentru toată lumea. Pionul (picătura) se mută la 2 și jucătorii trec mai departe la faza Consumarea mâncării.



Dacă sunt mai puține rații de apă decât supraviețuitori, jucătorii pot folosi cărțile Apă pentru a muta pionul (picătura) cu unul sau mai multe spații (rații). În cazul în care nici așa nu ajunge apa pentru toți, se votează pentru a decide cine nu primește apă (vezi Votul). După vot, doar o parte din jucători egal cu numărul de rații disponibile le este permis să rămână în joc. Ceilalți, din păcate, mor de sete și părăsesc jocul.



Exemple de Cărți Apă

Exemplu: La finalul rundeii sunt 6 jucători supraviețuitori dar au rămas doar 4 rații de apă, deci jucătorii au cu 2 rații de apă mai puțin. Un jucător joacă o carte Apă și astfel mai are nevoie doar de o rație de apă. Jucătorii trebuie să voteze pentru eliminarea unui jucător și mută pionul (picătura) pe 0 înainte să treacă la faza Consumarea mâncării.

B. Consumarea mâncării (pionul pește)



Odată ce rațiile de apă au fost distribuite jucătorii sunt gata să consume mâncarea.

Dacă sunt cel puțin atâtea rații de mâncare câți supraviețuitori sunt, se scade câte o rație de mâncare pentru fiecare și runda se încheie.

Dacă sunt mai puține rații de mâncare decât supraviețuitori, jucătorii pot folosi cărțile Mâncare pentru a muta pionul (peștele) cu una sau mai multe poziții. Dacă tot nu este de ajuns se votează pentru a decide cine este privat de mâncare. După vot, numai numărul de jucători egal cu numărul de rații disponibile de mâncare are posibilitatea să continue jocul. Ceiealți din păcate mor de foame și părăsesc jocul.



Exemple de
Cărți Mâncare


Notă: dacă una dintre cele două (mâncare sau apă) sunt deja pe 0 la începutul acestei faze nu se mai votează pentru aceea resursă. În schimb, naufragiații ce pot juca o carte de tipul resursei respective (mâncare sau apă) supraviețuiesc iar ceiealți din păcate mor... doar dacă un alt naufragiat are bunătatea să îi ajute sau dacă aleg să folosească pistolul...

5. Se verifică pentru finalul jocului

După orice vot și ajustarea marcatorilor pe Pista nivelului resurselor, în conformitate cu numărul de rații consumate, se verifică dacă se îndeplinesc condițiile pentru finalul jocului. Dacă nu, supraviețuitorii încep o nouă rundă, cartea Primul Jucător trecând la următorul jucător din dreapta.

ACȚIUNILE DETALIATE

1. Prinde un pește

Când alegi această acțiune tragi o bilă din sac. Numărul de pești ce apare pe bilă (1, 2, 3) arată câți pești ai prins. Mută indicatorul Mâncare () înainte cu tot atâtea spații. Apoi pune bila înapoi în sac.

Exemplu: Pe tura lui, Andrei decide să pescuiască, deci trage o bilă din sac; bila are doi pești imprimați pe ea.

Ca urmare, mută pionul pește cu două spații înainte..



2. Colectează apă

Când alegi această acțiune, te uiți la numărul de picături de apă ce apar pe cartea Vreme în tura aceasta (poate fi între 0 și 3) și muți înainte pionul Apă (💧) cu tot atâtea spații. Atenție însă, nu poți colecta apă într-o zi foarte însorită (când picătura desenată pe cartea Vreme este 0 (0)) așa că fii foarte atent când planuiești acțiunea!

Exemplu: În tura sa, Maria decide să caute apă, se uită la numărul de picături desenate pe cartea Vreme din această tură. Vede că sunt două picături și avansează cu pionul Apă (Picătura) cu 2 spații (2 frunze).



Notă: Pentru ambele resurse, Mâncare și Apă, limita maximă a rezervei este 36: jucătorii nu pot colecta mai mult de atât.

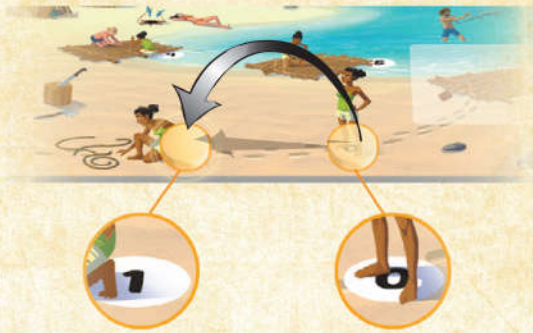


3. Adună lemne pentru construcția plutei

Pentru a aduna lemne trebuie să mergi în pădurea infestată cu șerpi! O să fii în siguranță atunci când vei găsi prima bucată de lemn la marginea pădurii; atunci când alegi această acțiune, în mod automat avansezi cu discul din lemn cu un pas pe Pista de Construcție a Plutei.



Exemplu: Adrian decide să meargă în căutare de lemne, așa că începe prin a avansa cu discul din lemn cu un pas pe Pista de Construcție a Plutei.



Apoi decide să exploreze mai adânc în pădure, încercându-si șansele cu șerpii. Anunți câte bucăți de lemn dorești să aduni (de la 1 la 5) și apoi tragi tot atâtea bile din sac, în același timp. Dacă toate bilele trase sunt albe, avansezi cu discul din lemn cu un număr de spații egal cu numărul de bile trase.



Exemplu (continuare): Adrian dorește să meargă mai departe pentru încă 2 bucăți de lemn în plus, așa că trage 2 bile. Deoarece ambele bile trase sunt albe, el avansează cu discul din lemn cu doi pași.

Dacă tragi bila neagră ai fost mușcat de un șarpe și te îmbolnăvești pentru o rundă. Nu avansezi cu discul din lemn (în afară de 1 pas = o bucată de lemn pe care o primești gratis pentru alegerea acțiunii).

Exemplu: Bogdan a decis și el să adune lemne. Începe prin a avansa cu discul din lemn cu o poziție pe pista Plutei, apoi decide să tragă 3 bile. Din păcate trage bila neagră 🐍. Nu mai avansează cu discul din lemn și ia o carte Starea Naufragiatului și o așează în fața lui, cu fața cu șarpele în sus.



Cartea Starea Naufragiatului, fața "bolnav"



Indiferent dacă ești mușcat de șarpe sau ai adunat cu succes mai multe lemne, pune toate bilele înapoi în sac.



Cartea Plută

Discul din lemn circulă pe Pista de Construcție a Plutei de la 0 la 6, în cerc. Imediat ce ajunge la spațiul 6, ia o carte Plută din spațiul cărților Plută și mută discul înapoi pe 0. Fiecare carte Plută permite unui jucător supraviețuitor să scape de pe insulă (crește cu 1 numărul jucătorilor care vor putea urca pe plută).

4. Cercetează rămășițele epavei

Trage prima carte din teancul de cărți Epavă ce sunt așezate în cala navei și o păstrează-o fără să o arăți celorlalți jucători.



JUCAREA CĂRȚILOR

Poți folosi cărțile Epavă din mână oricând dorești (cu excepția celor care precizează altceva). După ce folosești o carte, o așezi imediat în teancul de cărți folosite (dacă nu are un efect permanent).

Tipuri de cărți:

Cărți cu Resurse: apă, mâncare. Poți juca aceste cărți pentru binele comun măbind rezerva resursei respective sau le poți păstra pentru tine în caz că se epuizează resursele. Le poți da și altor jucători dacă dorești.



Exemple de Cărți cu Resurse

Cărți Speciale unice: antidot virus, păpușa voodoo, etc. Aceste cărți îți permit să efectuezi o acțiune specifică, iar imediat după ce sunt folosite sunt puse în teancul de cărți folosite (dacă nu există altă precizare).



Exemple de Cărți Speciale Unice

Cărți Permanente: topor, butelcă, undiță, glob de cristal, etc. Când dorești să folosești una dintre aceste cărți o așezi cu fața în sus înaintea ta. Apoi poate fi folosită în fiecare rundă. Dacă ești eliminat, cărțile permanente pe care le-ai folosit sunt puse în teancul de cărți folosite (excepție făcând cartea Pistol).



Exemple de Cărți cu efect permanente

Poți folosi cartea Pistol împreună cu cartea Glonț pentru a împușca un alt jucător. Elimini din joc cartea Glonț după folosire dar păstrezi cartea Pistol. Dacă mai mulți jucători sunt înarmați, primul jucător ce anunță că folosește pistolul acționează înaintea celorlalți jucători. Dacă pistolul este folosit pentru eliminarea altui jucător, posesorul pistolului primește cărțile din mâna victimei. Victima este eliminată din joc. Cartea Pistol este singura carte permanentă ce poate fi luată de la un jucător eliminat; celelalte cărți permanente sunt puse în teancul cărților folosite.



Cărțile Pistol și Glonț

Cărți nefolositoare: lenjerie veche, chei de mașină, etc. Aceste cărți nu au nici un efect. Pot fi schimbate cu alți jucători, de exemplu pentru a-i păcăli.



Exemple de Cărți Nefolositoare

VOTAREA

Voturile sunt necesare în cazul în care apa sau mâncarea sunt sub limită (sau dacă jucătorii trebuie să părăsească insula dar nu sunt destule locuri pe plută). Primul jucător al runde numără până la trei, și toți votează simultan indicând un alt jucător. Jucătorul ce are cele mai multe voturi împotriva lui este eliminat din joc. Este binevenit să se discute înainte de vot pentru a se pune de acord asupra unei strategii. Primul jucător hotărăște sfârșitul discuțiilor.

Jucătorul eliminat prin vot ca urmare a lipsei resurselor își poate salva pielea jucând o carte din resursa respectivă. În acest caz, naufragiatul supraviețuiește și nu e nevoie de un nou vot. Jucătorul ales pentru a fi eliminat poate de asemenea să împuște un alt jucător (dacă deține pistolul și un glonț); prin această acțiune reduce numărul de naufragiați care au nevoie de apă și mâncare.

Dacă sunt mai mulți jucători la egalitate de voturi, jucătorul ce deține cartea Primul Jucător alege care dintre ei este eliminat. Primul jucător trebuie să aleagă întotdeauna chiar dacă este și el printre jucătorii la egalitate ce urmează să fie eliminați.



Exemplu: Într-un vot pentru eliminarea unui jucător din 7 naufragiați, Bogdan și Daniel au primit fiecare 3 voturi împotriva lor.

Adrian este Primul Jucător și decide să îl elimine pe Bogdan, pentru că votase împotriva lui. Răzbunarea se servește cel mai bine proaspătă!

Fiecare vot trebuie să indice un jucător. Dacă e nevoie să se elimine mai mult de un jucător, se votează separat pentru fiecare.

MOARTEA PRIN SETE SAU ÎNFOMETARE

Datorită resuselor limitate, naufragiații aleși prin vot mor de sete sau foame, exceptând cazul în care joacă o carte Apă sau Mâncare. Un naufragiatsalvat de la eliminare în acest fel nu poate fi eliminat pentru aceeași resursă mai târziu în aceeași rundă. Pe de altă parte, ei pot fi aleși pentru cealaltă resursă.

Exemplu: Adrian este ales prin vot ca urmare a lipsei apei. Din fericire, are o carte Sticlă de Apă ce îi asigură rația personală de apă. Din nefericire, sunt probleme și cu mâncarea prea puțină, ceilalți naufragiați îl aleg tot pe el pentru a fi eliminat. Pentru că nu are o rație de mâncare ce l-ar putea salva și de data asta, el moare de foame și e nevoit să părăsească jocul.

Un naufragiatsalvat de un alt jucător ce îi oferă o rație de apă sau mâncare (depinde de ce anume are nevoie).

Un naufragiatsalvat de sete sau foame părăsește jocul: primește o carte Starea Naufragiatului cu desenul Mormânt la vedere. Dacă a jucat cartea Pistol, aceasta se amestecă cu restul cărților din mâna sa. Se amestecă apoi cărțile și se împart între jucătorii de la stânga și dreapta sa, alternativ până se termină cărțile. Restul cărților permanente din fața jucătorului eliminat sunt puse în grămada de cărți folosite.



Cartea Starea Naufragiatului, fața "mormânt"



ÎMBOLNĂVIREA

Te poți îmbolnăvi datorită mușcăturii de șarpe (când strângi lemne) sau prin folosirea cărților Apă infectată/Pește putrezit. Când ești bolnav iei o carte Starea Naufragiatului și o așezi la vedere în fața ta cu partea cu șarpele în sus. Cât timp ești bolnav nu poți vota la finalul rundei (dar poți fi desigur eliminat) și nu poți executa nici o acțiune sau juca vreo carte următoarea rundă. Scapă de cartea Starea Naufragiatului înainte de faza 4 (verificarea stării supraviețuitorilor) a următoarei runde, pentru a putea participa la votul de la finalul rundei.

Excepție: dacă ești ales prin vot pentru a fi eliminat, poți juca o carte Apă sau Mâncare pentru a supraviețui.

Exemplu: Bogdan merge să caute lemne dar din păcate este mușcat de un șarpe. Tura se încheie și se trece la verificarea stării supraviețuitorilor. Este destulă apă pentru toată lumea dar nu și mâncare. Este necesar un vot. Bogdan nu poate participa la vot pentru că este bolnav. Toți ceilalți jucători votează împotriva lui...dar din fericire, are o carte Sandwich și astfel se salvează. O nouă rundă începe dar Bogdan este bolnav și nu poate executa nici o acțiune. Înainte de verificarea stării supraviețuitorilor, Bogdan scapă de cartea Starea Naufragiatului și poate să voteze.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se poate încheia în 3 moduri:

Părăsirea insulei

La finalul oricărei runde jucătorii supraviețuitori pot urca pe plută. Pentru a se putea imbarca trebuie îndeplinite următoarele condiții:

- Rațiile de Apă și mâncare trebuie să fie distribuite deja
- Trebuie să fie cel puțin atâtea plute câți supraviețuitori sunt
- Trebuie să fie cel puțin 1 rație de apă și mâncare pentru fiecare supraviețuitor ce urcă pe plută (rații pentru călătorie)



Exemplu: Au rămas 4 jucători la finalul runde, Pista nivelului resurselor arată că sunt 8 rații de apă și 9 de mâncare. Jucătorii distribuie rațiile reducând rezervele de apă și mâncare la 4 apă și 5 mâncare. Sunt 4 cărți Plută pe spațiul Plutei de pe tabla de joc. Cei 4 jucători au tot ce le este necesar pentru a se îmbarca și părăsi insula câștigând jocul (este foarte posibil ca fiecare jucător să supraviețuiască și să câștige jocul).

Sosirea Uraganului

De îndată ce cartea Uragan din teancul de cărți vreme (este cea cu clepsidra tăiată) este trasă, pluta trebuie să părăsească insula la finalul runde; altfel, toți jucătorii pierd! Pentru a se îmbarca trebuie respectate același condiții ca pentru părăsirea insulei. Totuși, îți este permis (și trebuie) votul și sacrificiul pentru a îndeplini condițiile:



- Apa și mâncarea trebuie să fie deja distribuite
- Trebuie să existe cel puțin atâtea cărți Plută câți supraviețuitori sunt; altfel se votează pentru a elimina destui jucători pentru a face loc pe plută.
- Trebuie să fie cel puțin 1 rație de apă și mâncare pentru fiecare supraviețuitor (necesară pentru călătorie), altfel se votează pentru a elimina destui jucători până sunt destule rații pentru călătorie.

Notă: Nu poți folosi cartea Coșul de Fructe pentru a lua rații suplimentare pe plută.

Jucătorii eliminați prin vot acum trebuie să predea cărțile din mână exact ca la un vot normal.

Jucătorii ce reușesc să se îmbarce pe plută au câștigat jocul.

Notă: Îți este permis să urci pe pluta chiar dacă ești bolnav (de exemplu, ești nevoit să mănânci un pește stricat sau să bei apă infectată pentru a putea urca la bord).

Eșec total

Jocul se poate încheia de asemenea dacă toți jucătorii au murit de sete sau foame la finalul unei runde. În acest caz, toată lumea a pierdut!

MODURI DE JOC PENTRU TURNEE

Hotărăște un număr de jocuri ce se vor juca, apoi decide dacă se joacă cooperativ sau fiecare pentru el:

Modul cooperativ:

Doar naufragiații ce se îmbarcă pe plută primesc puncte, și fiecare primește atâtea puncte câți jucători sunt pe plută. La finalul turneului, jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă.

Modul fiecare pentru el:

Scopul este să supraviețuiești având cât mai puțini companioni posibil, sau chiar mai bine, să urci la bordul plutei singur. Urcat la bordul plutei singur vei primi atâtea puncte câți jucători au început jocul. Fiecare supraviețuitor în plus pe plută înseamnă că fiecare jucător primește cu 1 punct mai puțin. Deci, mai mulți supraviețuitori, mai puține puncte.

Exemplu: Într-un joc cu 8 jucători, un singur supraviețuitor primește 8 puncte, 2 supraviețuitori primesc fiecare câte 7 puncte.

VARIANTA: VOCEA MORȚILOR

În această variantă de joc, spiritele morților de pe insulă sunt consultate pentru deciziile importante. Jucătorii eliminați iau parte la toate voturile dar evident că nu pot fi eliminați a doua oară.





Concept: Laurence & Philippe Gamelin
Ilustrații: Jonathan Aucomte



ATENȚIE: Nerecomandat copiilor sub 3 ani.
Conține piese mici ce pot fi înghițite.
Pericol de sufocare.



© & © 2017 Gigamic
GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com



Importator:
HAPPY COLOR INT SRL Timișoara,
Str. Budai-Deleanu, 21A
www.happycolor.ro,
office@happycolor.ro

JOCUL PE SCURT:

1 - Schimbarea Primului Jucător

Pasează cartea Primul Jucător spre dreapta.


2 - Descoperă cartea Vreme

Primul jucător va descoperi prima carte Vreme din teanc.


3 - Fiecare jucător va efectua câte o acțiune

Fiecare jucător va alege una din următoarele 4 acțiuni:


Pește:

Scoate o bilă din sac și avansează cu pionul Pește  tot atâtea spații pe Pista nivelului de resurse câți pești sunt pe bilă (de la 1 la 3). Pune bila înapoi în sac.

Colectează apă:

Avansează cu pionul Picătură de Apă  atâtea spații pe Pista nivelului de resurse câte picături de apă se află pe cartea Vreme din runda respectivă (de la 0 la 3).

Colectează lemn și construiește o plută:


Mută înainte Discul din lemn  cu un spațiu, apoi (dacă dorești) anunță câte bile vei scoate din sac (de la 1 la 5) și scoate-le. Dacă bila neagră nu se află printre cele scoase, avansează cu Discul cu un număr de pași egal cu numărul de bile scos. Totuși, dacă Discul ajunge pe spațiul 6, adaugă o carte Loc pe Plută lângă tabla de joc și mută Discul pe spațiul 0. Returnează bilele în sac.

Caută printre rămășițele Epavei:


Trage o carte Epavă și adaug-o cărților tale.

4 - Verificarea condițiilor pentru supraviețuire

Consumul apei:

Mută pionul Picătură de Apă  atâtea spații câți supraviețuitori sunt. Pentru fiecare rație de apă în minus, va trebui să alegeți pe cine să eliminați.

Consumul hranei:

Mută pionul Pește  cu atâtea spații câți supraviețuitori sunt. Pentru fiecare rație de mâncare în minus, ar trebui să alegeți pe cine să eliminați.

5 - Verificarea condițiilor pentru sfârșitul jocului

Jocul se încheie dacă:

- Toți supraviețuitorii pot părăsi insula pentru că există câte o plută, o rație de apă și o rație de mâncare pentru fiecare.
- A venit Uraganul. Votați până când vor fi o plută, o rație de apă și una de mâncare pentru fiecare.
- Toată lumea a pierdut (toți naufragiații au murit).