



8-99 2-4 30-45

MAUNA KEA

Un joc pentru 2-4 jucatori, de la 8 ani in sus.

Introducere

Cu ajutorul echipelor de exploratori, jucatorii investigheaza o zona inca necunoscuta a pacificului de Sud. Dar, dintr-o data, exploratorii aud un zgomot puternic: Vulcanul a erupt!

Acum sarcina exploratorilor este de a salva cat mai multe artefacte de pe insula, si sa le duca la barcile de la mal pentru a putea supravietui lavei necrutatoare.

Materialele jocului:

- 1 tabla de joc;
- 20 de exploratori in 4 culori;



- 25 de artefacte in 3 culori (17 alb, 7 gri, 1 negru);



- 30 de carti de joc;



- 118 placute patrate, dintre care:
- 24 placute de start;



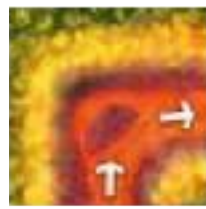
Simbol pentru start



- 94 placute de insula, impartite in: - 70 placute de teren cu puncte de mutari;
- 24 placute de lava;



teren



lava



spate placute

www.happycolor.ro

- 8 barci;



Obiectivul jocului

Punctul de start al exploratorilor este aflat in centrul insulei, chiar langa baza vulcanului. Prin plasarea cartonasele de teren, creati terenul. Dar, pentru mutarea exploratorilor, trebuie sa folositi cartonasele de teren pentru a primi puncte de mutare. Asadar, trebuie sa ganditi cu atentie cum doriti sa folositi cartonasele de teren. Jocul se termina atunci cand un jucator nu mai are nici un explorator pe insula, apoi, incepe socotirea scorului.

Pregatirea jocului

Aranjarea

Dupa plasarea tablei de joc, luati cele 24 de placute de start, amestecati-le cu fata in jos, si plasati-le la intamplare cu fata in sus pe cele 24 de locuri de pe tabla marcate corespunzator.

Placutele arata in parte marcaje de diferite culori, care indica culoarea artefactului care este acolo. Amestecati cele 8 barci, si distribuiti-le cu fata in sus pe locurile speciale pentru barci de pe tabla de joc, astfel incat sa fie cate doua barci pe fiecare parte.

Material pentru jucatori

Fiecare jucator alege exploratorii in functie de culoare dorita.

Cu 2 jucatori, fiecare primeste 5 exploratori,

Cu 3 jucatori, fiecare primeste 4 exploratori,

Cu 4 jucatori, fiecare primeste 3 exploratori.

Exploratorii nefolositi sunt scosi din joc.

Inainte de prima tura

Primul jucator

Jucatorul care poate spune numele jocului invers de 3 ori consecutiv, fara gresala, incepe jocul.

Plasarea exploratorilor

Primul jucator plaseaza unul dintre exploratorii sai pe una dintre cele 16 placute de start, apoi toti jucatorii pun pe rand (in ordine inversa acelor de ceas) exploratori pe placutele de start, pana cand toti exploratorii ajung pe tabla de joc. Nu se poate afla decat un singur explorator pe fiecare placuta.

Extragerea placutelor.

Puneti cele 94 de cartonase de insula in punga textila si amestecati-le. Unul dupa altul, in ordine inversa acelor de ceas, fiecare jucator extrage cate un cartonas si il aseaza in fata sa cu fata in sus. Continuati sa extrageti pana cand numarul punctelor de miscari sunt in total 5 sau mai multe. Daca extrageti un cartonas de lava, il puneti de o parte si extrageti alt cartonas. Cand toti jucatorii si-au extras cartonasele si le-au asezat in fata lor, cartonasele de lava care au fost puse de o parte sunt puse inapoi in punga.

Inceperea jocului. Ultimul jucator care a plasat un explorator incepe, dupa aceea, jocul continua in sensul acelor de ceas.

Cursul jocului

Folosirea cartonasele. Cand este randul vostru, trebuie sa jucati toate cartonasele, in ce ordine doriti. Fiecare cartonas poate fi jucat in doua moduri:

Expansiunea terenului. Plasati cartonasa cu fata in sus pe orice spatiu gol pe tabla de joc, avand optiunea de a alege orientarea cartonasilui. Punctele de miscare indicate de cartonasa nu sunt luate in considerare.

Folosirea punctelor de miscare. Folositi punctele de pe un cartonasa pentru a muta un explorator, apoi, puneti cartonasa inapoi in pungulita.

Extragerea altor cartonase.

Dupa ce ati folosit toate cartonasele, extrageti ori cate cartonase este nevoie pentru a ajunge la un numar de miscari total de minim 5. Din nou, asezati aceste cartonase cu fata in sus in fata voastra.

Cartonasele de lava

Daca extrageti un nou cartonasa de lava, trebuie sa il plasati pe tabla de joc. Dupa aceea, continuati sa extrageti cartonase pana ajungeti la un numar de minim 5 puncte de miscare.

Incheierea turei. Cand ati terminat de extras noile cartonase, vi s-a incheiat tura si este randul urmatorului jucator.

Mutarea exploratorilor

Exploratorii pot fi mutati cate un spatiu, pe spatiile adiacente, mutarile diagonale nu sunt permise. Ei nu pot fi mutati pe zona muntoasa, lava, sau zone care inca nu au cartonasa de teren. Ei nu pot fi mutati nici pe zone unde se afla deja alti exploratori. Exploratorul nu are voie sa sara peste un loc in care nu poate fi mutat.

Costul mutarilor

In functie de felul terenului pe care se muta, este nevoie de un anumit numar de mutari pentru ca exploratorul sa se poata misca:

- pe un spatiu de jungla 1 punct,
- pe un spatiu de apa 2 puncte.

Aceste puncte le primiti prin jucarea cartonasilor.

Puteti distribuii numarul de puncte indicate de cartonase in orice mod doriti. Puteti combina punctele de la mai multe cartonase pentru a muta un explorator. Nu este obligatoriu sa folositi toate punctele. Cartonasele de pe care ati folosit minim 1 punct se intorc in pungulita. Nu le puteti folosi nici pentru a marii terenul pe tabla de joc.

Colectarea artefactelor

Cand mutati un explorator pe un spatiu cu unul sau mai multe artefacte, puteti lua aceste artefacte cu voi. Un explorator nu poate duce mai mult de 3 artefacte. Puteti, de asemenea, sa lasati in orice moment un artefact pe un spatiu si sa luati cu voi altele, atat timp cat exploratorul nu duce cu el mai mult de 3. Costurile pentru un explorator care poarta dupa el artefacte sunt aceleasi ca si la exploratorii care nu au artefacte.

Sosirea la barci

Cand un explorator ajunge pe un spatiu langa o barca, el poate imbarca si lua artefactele cu el. Pentru asta, ii trebuie un punct de miscare. Daca nu este indeajuns spatiu pe barca pentru el si artefacte, trebuie sa lase in urma o parte din artefacte pe spatiul in care se afla. De-ndata ce exploratorul a imbarcat, luati barca cu tot cu explorator si incarcatura si le asezati cu fata in sus in fata voastra, caci ele vor fi adunate la punctaj la sfarsitul jocului.

Eruptia vulcanica

Daca extrageti un cartonasa de lava atunci cand extrageti cartonase noi, acesta trebuie asezat imediat pe tabla de joc. Spre deosebire de celelalte cartonase, cele de lave se supun urmatoarelor reguli de asezare:

- Un cartonasa de lava trebuie asezat adiacent cursului lavei pentru se putea continua cursul. Sagetile mereu trebuie sa fie orientate opus vulcanului.
- Fiecare cartonasa de lava trebuie sa fie conectat cursului de lava corespunzator. Exista 4 tipuri ce pot fi identificate dupa sageti.
- Daca exista deja un cartonasa de teren unde urmeaza sa fie plasata lava, aceasta este pusa deasupra. Daca pe acel teren se afla exploratori sau artefacte, acestea sunt scoase din joc.
- Daca exista deja lava pe un spatiu care urmeaza sa fie asezat un cartonasa de lava, cartonasa trebuie

asezat cu un spatiu mai in fata, continuandu-si cursul precum un tunel.

- Din momentul in care este asezat un cartonasa de lava, al carui curs se bifurca, cele doua cursuri create vor trebui sa fie extinse ulterior in mod egal.

Sfarsitul jocului:

Jocul ia sfarsit atunci cand un jucator nu mai are nici un explorator pe tabla de joc. Jucatorul al carui rand este poate inca sa joace toate celelalte cartonase ramase in fata sa, iar, dupa aceea, toti ceilalti jucatori au dreptul la un ultim tur. Apoi incepe calcularea scorului.

Scorul

Fiecare jucator trebuie sa ia acum in considerare barcile cu exploratori si artefacte pe care a reusit sa le salveze. Punctele de victorie (PV) se atribuie dupa cum urmeaza:

- pentru fiecare explorator 3 PV;
- pentru fiecare artefact alb 1PV;
- pentru fiecare artefact gri 2PV;
- pentru fiecare artefact negru 3PV;

Pentru fiecare spatiu neocupat pe o barca se scade 1PV.

In caz de egalitate, jucatorul care are mai multi exploratori pe insula la sfarsitul jocului castiga. Daca inca este egalitate, jucatorul ai carui exploratori au cele mai multe artefacte, castiga. Daca inca este egalitate, jocul se termina in egalitate.

Reguli pentru jucatorii avansati

Se aplica regulile de baza, dar cu adaugarea urmatoarelor modificari:

In aceasta varianta, se folosesc si cartile de joc. Ele se divid in cartie de actiune, ce adauga cateva posibilitati de mutare si carti de sarcina, care permit castigarea mai multor PV la sfarsitul jocului.

Aranjare

Amestecati cartile cu fata in jos si impartiti cate 6 cartie fiecarui jucator. Fiecare jucator pastreaza cate 4 carti, iar celelalte 2 le decarteaza, fara ca ceilalti sa poata vedea nici una din cele 6 carti.

Cursul jocului

Jucarea cartilor

Oricand in timpul turei, puteti juca una sau mai multe dintre carti, cu fata in sus. Nu sunt necesare puncte de miscare pentru a juca aceste carti. Cartile de actiune jucate sunt scoase din joc, imediat dupa ce au fost foosite. La fel si cartonasele dupa ce au fost folosite pentru miscare.

Sfarsitul jocului

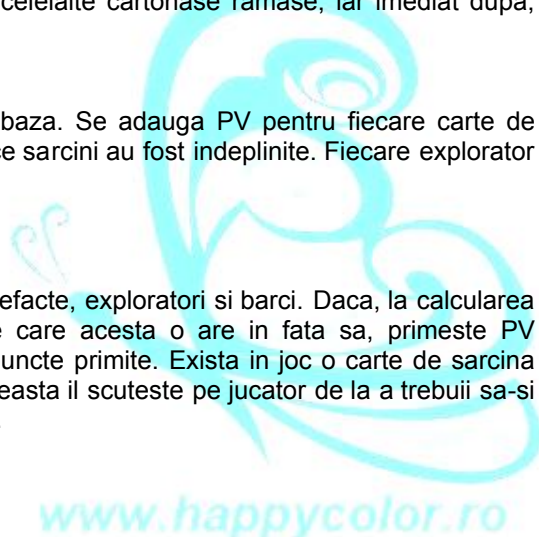
Jocul ia sfarsit: Fie atunci cand un jucator nu mai are exploratori pe tabla de joc, fie atunci cand cartonasele au fost epuizate. Jucatorul al carui rand este, isi poate folosi celelalte cartonase ramase, iar imediat dupa, jocul ia sfarsit.

Scor

Fiecare jucator primeste PV asa cum ar primii si in jocul de baza. Se adauga PV pentru fiecare carte de sarcina indeplinita. Jucatorii intorc cartile de sarcina si verifica ce sarcini au fost indeplinite. Fiecare explorator si artefact poate fi folosit pentru o singura sarcina.

Rezumat al cartilor de joc

Cartile de sarcina. Aceste carti indica anumite combinatii de artefacte, exploratori si barci. Daca, la calcularea scorului, un jucator are o carte care indica o combinatie pe care acesta o are in fata sa, primeste PV suplimentare. Cartile arata obiectele necesare si numarul de puncte primite. Exista in joc o carte de sarcina (2x) care nu descrie nici o combinatie de obiecte, in schimb, aceasta il scuteste pe jucator de la a trebuii sa-si scada puncte in caz ca nu are toate spatiile ocupate pe o barca.



Cartile de actiune

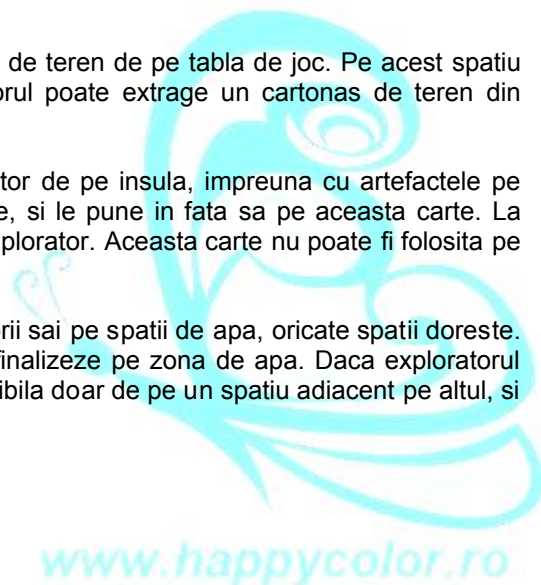
Miscare in jungla (x3). Jucatorul isi poate muta un explorator oricate spatii doreste, atat timp cat muta pe spatii de jungla. Mutarea poate incepe si de pe un spatiu de apa, dar trebuie sa se finalizeze pe un spatiu de jungla. Daca exploratorul ajunge la un spatiu cu artefact, el trebuie sa se opreasca. Toate spatiile de jungla trebuie sa fie adiacente unul de celalalt, iar mutarea diagonala nu este permisa.

Miscarea in zona muntoasa (x3). Aceasta carte este ca si cea precedenta, diferentele fiind ca este posibila miscarea doar pe zona muntoasa, dar trebuie sa inceapa de pe zona de jungla sau apa, si de asemenea sa se finalizeze pe zona de apa sau jungla.

Cutremur (x3) Jucatorul poate schimba orientarea unui cartonas de teren de pe tabla de joc. Pe acest spatiu se pot afla artefacte dar nu si exploratori. Dupa aceea, jucatorul poate extrage un cartonas de teren din saculet si il poate pozitiona pe tabla de joc, respectand regulile.

Salvare cu elicopterul (x3). Jucatorul isi poate salva un explorator de pe insula, impreuna cu artefactele pe care acesta le transporta. Jucatorul ia exploratorul si artefactele, si le pune in fata sa pe aceasta carte. La sfarsit, jucatorul va primi PV pentru artefacte, dar nu si pentru explorator. Aceasta carte nu poate fi folosita pe ultimul explorator.

Miscare pe apa (3x). Jucatorul poate misca unul dintre exploratorii sai pe spatii de apa, oricate spatii doreste. Mutarea poate incepe si din zona de jungla, dar trebuie sa se finalizeze pe zona de apa. Daca exploratorul intalneste un artefact, trebuie sa se opreasca. Miscarea este posibila doar de pe un spatiu adiacent pe altul, si nu in diagonala.



Design: Huch!& friends
Hutter Trade GmbH +Co KG
www.huchandfriends.de



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara

www.happycolor.ro

