

GAMEWRIGHT®

Forbidden Island

AVANTURA... AKO SE USUDITE

2-4 IGRAČA | STAROST 10 I VIŠE GODINA

Forbidden Island (srp: Zabranjeno ostrvo) je zabačeno utočište jednom drevnom mističnom carstvu poznatom kao Arhea.

Prema legendi, Arheani su posedovali sposobnost upravljanja Zemljinim osnovnim elementima - vatrom, vetrom, vodom i zemljom – pomoću četiri sveta blaga: kristala vatre, statue vetra, pehar okeana i kamena Zemlje. Zbog moguće opasnosti da uzrokuju katastrofalnu štetu ako padnu u pogrešne ruke, Arheani su blaga držali skrivenim, na zabranjenom ostrvu. Napravili su sigurnosni mehanizam koji će potopiti ostrvo u slučaju da uljezi ikad pokušaju da ih ukradu. U vekovima nakon tajanstvenog pada njihovog carstva, zabranjeno ostrvo je ostalo skriveno... do danas.

Hoće li vaš tim biti prvi koji će preći njegove granice, zapleniti blaga i preživeti odlazak s ostrva?

SADRŽAJ

58 karata, podeljenih na:

- 28 karata blaga (crvena pozadina)
- 5 od svakog blaga
- 3 voda raste!
- 3 prevoza helikopterom
- 2 vreće peska

- 24 karte poplave (plava pozadina)
- 6 karata avanturista

24 dvostrane pločice ostrva

6 drvenih figura igrača

4 figure blaga:

- Zemljin kamen
- Statua vetra
- Kristal vatre
- Pehar okeana

1 vodeni metar

1 oznaka nivoa vode

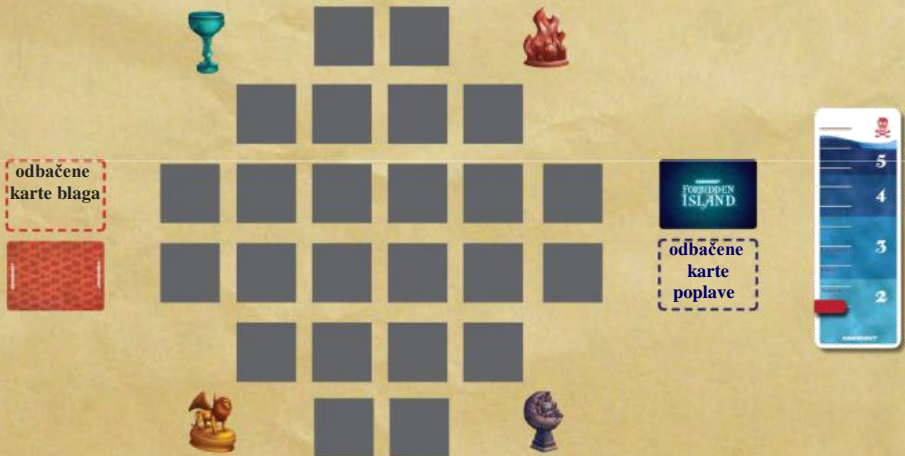


CILJ IGRE

Vaš tim avanturista mora sarađivati u sprečavanju potapanja zabranjenog ostrva, kako bi dobili dovoljno vremena za pronalazak četiri blaga. Jednom kad ih sve spasite, morate se probiti do heliodroma (eng. Fool's Landing) i pobeći helikopterom kako biste pobedili. Međutim, ako ostrvo potone pre nego što dovršite zadatke, misija završava porazom!

PRIPREMA IGRE

1. NAPRAVITE ZABRANJENO OSTRVO: Promešajte 24 pločice ostrva i nasumično ih položite otvorene (strana u bojama) u mrežu kako sledi: Prvo napravite 4x4 kvadrat sa pločicama u sredini površine za igranje. Zatim stavite po 2 pločice uz svake 2 srednje pločice na svakoj strani kvadrata. (**Važna napomena:** Ostavite mali razmak između pločica). Time ste napravili zabranjeno ostrvo na kojem će se vaše figure kretati kao na tabli.



- početna postavka igre -

2. POSTAVLJANJE BLAGA: Stavite 4 figurice blaga – Zemljin kamen, statu u vetra, kristal vatre i pehar okeana – oko ostrva. Vaš tim će pokušati da pronađe ta blaga tokom igre tako što će odbaciti 4 identične karte blaga na odgovarajućoj lokaciji na ostrvu. Odvojite trenutak vremena da uočite 8 pločica na kojima možete pronaći blaga. Svako blago može se pronaći na jednoj od dve pločice, kao što je naznačeno na simbolima u donjem levom uglu:



Zemljin kamen

statua vetra

kristal vatre

pehar okeana

3. RAZDVOJITE KARTE: Odvojite karte u tri zasebna špila prema njihovoj poledini: karte poplave (plave), karte blaga (crvene), i karte avanturista (6).



karte poplave



karte blaga



karte avanturista

4. OSTRVO POČINJE DA TONE: Promešajte karte poplave i stavite ih u špil usmerene prema dole kako bi napravili špil za izvlačenje poplava. Izvucite 6 karata s vrha (1 po jednu) i stavite ih otvorene u špil za odbačene poplave. Za svaku kartu koju izvučete, okrenite odgovarajuću pločicu ostrva na njenu "poplavljenu" (plavo belu) stranu.



karta poplave

normalna strana

potopljena strana

5. POJAVLJUJU SE AVANTURISTI:

Promešajte 6 karata avanturista i nasumično podelite 1 svakom igraču. Svako od vas će imati ulogu avanturista sa posebnom moći koju samo vi možete koristiti tokom igre. Uzmite trenutak da naglas pročitate svoje uloge i moći koje pišu na dnu karte kako bi vaši saigrači znali u čemu ste korisni. Otkrićete kako je igra puno lakša ako saradujete i koristite prednosti koje vam daju posebne moći.



Uzmite figuricu identične boje kao na karti avanturista i stavite ga na odgovarajuću lokaciju na ostrvu. (Potražite identičnu sliku figurice u donjem desnom uglu pločica vrata (Gates) i heliodroma (Fool's Landing)). Višak figurica i karata avanturista vratite u kutiju. **Napomena: Može se započeti na poplavljenoj pločici.**

6. PODELITE KARTE BLAGA:

Dobro promešajte špil karata blaga i podelite 2 karte svakom igraču. **Postavite svoje karte otvorene ispred sebe** kako bi ih svi videli. Ako neko izvuče kartu **Voda raste!**, neka izvuče drugu kartu, a ovu umeša natrag u špil blaga. Postavite špil položen prema dole uz jednu stranu ostrva.

Napomena: Tokom igre uz njega stavljajte odbačene karte blaga.



7. POSTAVITE POČETNI NIVO VODE: Stavite oznaku nivoa vode na levu stranu vodenog metra i namestite isti na prikladnu početnu težinu, zavisno od načina na koji želite da igrate. (Na primer, ako prvi put igrate kooperativnu igru, postavite oznaku na početnički (novice) nivo.)



Napomena: Možete gledati špilove odbačenih karata u bilo kom trenutku igre.

TOK IGRE

Igrač koji je poslednji posetio ostrvo počinje prvi i igra se nastavlja u levo. Na svakom potezu, napravite sledeće tri stvari po redu:

1. Izvedete do 3 akcije.
2. Izvucite 2 karte iz špila blaga.
3. Izvucite onoliko karata poplave koliki je nivo vode.



Svaki deo poteza je detaljno objašnjen u nastavku. Na poleđini svake karte avanturista stoji kratki podsetnik akcija.

1. IZVEDITE DO 3 AKCIJE

Možete iskoristiti do 3 akcije U svakom potezu (znači 0,1,2 ili 3). Saigračima je dopušteno (i podstiče se!) da vas savetuju oko najboljeg iskorišćavanja akcija tokom vašeg poteza. Odaberite bilo koju kombinaciju između 4 moguće akcije:

- * kretanje
- * izranjanje
- * davanje karte blaga
- * pronalazak blaga

KRETANJE

Možete, za 1 ili više akcija, pomeriti svoju figuricu na susednu lokaciju ostrva: bilo levo, desno, gore ili dole, ali nikad dijagonalno. Možete se pomaknuti na poplavljenu pločicu, ali se ne možete pomaknuti na (ili preko) mesta na kojem nedostaje pločica.

Izuzeci:



Istraživač se može kretati i dijagonalno.



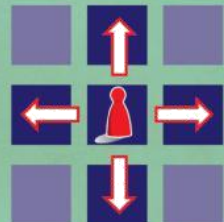
Pilot se jednom po potezu može pomeriti na bilo koju pločicu.



Navigator može pomerati saigrače do dve pločice po akciji.



Ronilac se može kretati preko jedne ili više susednih poplavljenih pločica i/ili praznih mesta za 1 akciju.



IZRANJANJE

Možete, za 1 ili više akcija, „izroniti“ bilo koju susednu pločicu ostrva (gore, dole, levo, desno), ili pločicu na kojoj se nalazi vaša figurica. Kako bi označili „izranjanje“, jednostavno okrenite pločice na njenu ne potopljenu stranu. **Izuzeci:**



Inženjer može „izroniti“ 2 pločice za 1 akciju.




Istraživač može izvesti „izranjanja“, lokacija koje su dijagonalno od njega.

DAVANJE KARTE BLAGA

Možete dati 1 ili više svojih karata blaga drugom igraču ako se obe figurice nalaze na istoj lokaciji ostrva. Za svaku predanu kartu trošite 1 akciju. (pogledajte "Limit u ruci" zbog ograničenja).

Ne smete davati karte specijalnih akcija.

Izuzetak:

 Glasnik može davati karte bez da bude prisutan na istoj lokaciji gde je saigrač.



PRONALAZAK BLAGA

Možete, za 1 akciju, pronaći blago odbacivanjem 4 identične karte blaga iz ruke ako se vaša figurica nalazi na jednoj od dve odgovarajuće lokacije.

Odbačene karte	Figurica na odgovarajućoj pločici	Pronađeno blago
	 ili 	
	 ili 	
	 ili 	
	 ili 	

Napomene:

* Kad pronađete blago, odbacite karte u špil s odbačenim kartama blaga i stavite figuru blaga ispred sebe.

* Možete pronaći blago čak i kad je pločica poplavljena.

2. IZVUCITE 2 KARTE IZ ŠPILA BLAGA

Nakon što iskoristite akcije, morate izvući 2 karte s vrha špila karta blaga i staviti ih otvorene ispred sebe. Izvlačite jednu po jednu kartu. Ako izvučete kartu **Voda raste!**, ne stavljajte je u ispred sebe već sledite instrukcije na karti nakon čega je odbacite u špil za odbačene karte blaga.

KARTE BLAGA

Postoji po 5 karata svakog tipa blaga. Cilj je skupiti 4 identične karte blaga kako bi mogli da pronađete odgovarajuće blago na ostrvu. Možete davati karte blaga saigračima koristeći istoimenu akciju.



SPECIJALNE AKCIJSKE KARTE

Postoje 2 vrste specijalnih akcijskih karata u špil karata blaga - let helikopterom (3) i vreće peska (2) - koje će vam pomoći tokom igre. Te karte stoje ispred vas i mogu se odigrati bilo kad, čak i kad je saigrač na potezu. **Igranje specijalne akcijske karte ne računa se kao akcija.** Odbacite kartu u špil s odbačenim kartama blaga nakon što je odigrate. **Napomena: Možete iskoristiti moć specijalne akcijske karte čak i kad ste prisiljeni da je odbacite.**



Karta: VODA RASTE!

U špil karata blaga nalaze se 3 karte Voda raste!. Kad izvučete tu kartu, morate napraviti sledeće:

1. Pomerite oznaku nivoa vode na sledeću crticu na vodenom metru. Pogledajte broj s desne strane koji vam pokazuje koliko ćete karata od sada izvlačiti na kraju svakog poteza.



2. Uzmite sve odbačene karte poplave, promešajte ih i stavite poklopljene na vrh špila karata poplave. To znači da će se prethodno izvučene karte uskoro ponovno pojaviti.

3. Odbacite kartu Voda raste! na špil odbačenih karata blaga.



Napomene:

- * Kad izvučete kartu **Voda raste!**, ne uzimajte dodatnu kartu.
- * Kad izvučete 2 karte **Voda raste!** za redom, promešajte odbačene karte poplave samo jednom, a oznaku nivoa vode podignite za dve crtice.
- * Kad izvučete kartu **Voda raste!** dok nema odbačenih karata poplave, samo podignite oznaku nivoa vode za jednu crticu.

KAD SE POTROŠI ŠPIL KARATA BLAGA

Kad izvučete poslednju kartu blaga iz špila, odmah promešajte sve odbačene karte blaga i preokrenite ih kako bi napravili novi špil za izvlačenje.

OGRANIČENJE BROJA KARATA U RUCI

Možete imati do 5 karata ispred sebe, uključujući karte blaga i specijalne akcijske karte. Ako u bilo kom trenutku budete imali 6 ili više karata (npr. jer ste izvukli nove karte ili ih primili od saigrača), morate odmah odabrati i odbaciti višak karata. Specijalne akcijske karte možete iskoristiti pre odbacivanja.

3. IZVLAČENJE KARATA POPLAVE

Nakon što izvučete 2 karte blaga, morate preuzeti ulogu zabranjenog ostrva. Izvucite onoliko karata poplave s vrha špila koliko trenutno prikazuje oznaka na vodenom metru. (Npr. ako je na trećem nivou, izvucite 3 karte). Izvlačite kartu po kartu, i stavljajte ih među odbačene karte poplave. Za svaku izvučenu kartu, pronađite odgovarajuću lokaciju na ostrvu i uradite sledeće:



*Ako je odgovarajuća pločica ostrva ne potopljena, okrenite ju na potopljenu stranu.



karta poplave normalna strana potopljena strana

* Ako je pločica ostrva već potopljena, tone u bezdan! **Uklonite lokaciju sa odgovarajućom kartom poplave iz igre.**



Napomena: Ne možete odigrati kartu vreća peska kako bi spasili potopljenu pločicu nakon što izvučete odgovarajuću kartu poplave.

FIGURICE NA POTOPLJENIM PLOČICAMA

Ako se figurica nalazi na pločici koja postaje potopljena, podignite ga, okrenite pločicu i vratite ga nazad.

Ako se figurica nalazi na pločici koja se mora ukloniti iz igre, mora odmah da "pliva" prema susednoj pločici (gore, dole, levo, desno) koja je još uvek deo ostrva (čak i potopljena). U slučaju da se figurica ne može pomaknuti na susednu pločicu, tone u bezdan i svi gube igru!

Izuzeci: Ronilac može da pliva do najbliže pločice. Istraživač može plivati dijagonalno. Pilot može odleteti na bilo koju pločicu.

KAD SE POTROŠI ŠPIL KARATA POPLAVE

Čim izvučete zadnju kartu poplave iz špila, odmah promešajte sve odbačene karte poplave i napravite novi špil za izvlačenje. Ako se to dogodilo usred poteza, nastavite izvlačenje karata poplave iz novog špila.

KRAJ IGRE

POBEDA

Za pobedu morate da pronađete sva četiri blaga, sa svim figuricama doći na lokaciju heliodroma (Fool's Landing) i jedan igrač mora odigrati kartu Let helikopterom kako biste uspešno napustili zabranjeno ostrvo.



Napomena: Možete pobediti i ako je heliodrom potopljen.

PORAZ

Moguće je izgubiti na sledeća četiri načina:

1. Ako obe pločice hrama (Temples), pećina (Caves), palata (Palace) ili vrtova (Gardens) potonu pre nego što ste pronašli blago koje se na njima nalazi.
2. Ako heliodrom potone u bezdan (Fool's Landing).
3. Ako se igrač nalazi na pločici koja je potonula i nema susednih pločica na koje bi mogao da otpliva.
4. Ako oznaka nivoa vode stigne do lobanja i kostiju.

TEŽINA

Kad pobedite igru na početničkoj težini, pokušajte da igrate sa početnim nivoom vode na normalnoj, elitnoj ili legendarnoj težini. Takođe, isprobajte razne kombinacije avanturista.

PORUKA OD GAMEWRIGHT-a

Velika nam je čast da predstavimo najnoviju kreaciju Matta Leacocka, majstora kooperativnih igara. Toliko je puno toga što volimo u ovoj jedinstvenoj igri: od bogatih ilustracija, saradivanja tokom igranja, inovativnih pravila, pa do beskonačnih kombinacija zahvaljujući pločicama i kartama. Nemojte se iznenaditi ako vam se ubrza puls brzo nakon što započnete igranje – jer to je igra koja odmah stvara naelektrisanu atmosferu napetosti i uzbuđenja!

Dizajner: Matt Leacock

Ilustrator: C.B. Canga



GOBLIN
KLUB DRUŠTVENIH IGARA

