

EN, NL, DE, ES, FR, HU, PL, CZ, SK, UA, RU, SI



CARTA MAGICA

A NEW AND EXACT MAP
of the
UNKNOWN WORLD



www.marbushka.com

The unknown world is in chaos! Only the magical talismans can save these failing civilizations from total ruin. You must sail dangerous seas, trade skillfully, fight battles, and tame monsters to get them. But beware: the unpredictable winds may interfere in your mission!
(45 minutes • 2-4 players • 7+)

Contents of the game:

64 cards, 1 game board, 1 spinning arrow, 4 ships, 32 gold tokens, 32 goods tokens, 32 magical power tokens

The goal of the game:

Sail around the unknown world, trading goods and taming monsters to gold. Use the gold to buy the magical talismans and be first to return to your harbour!

Setting up the game:

- Divide the cards into four decks: character, challenge, adventure and talisman cards.
- Each player chooses one character and one challenge card (fig.7), and places the cards in front of themselves. (Put the remaining character and mission cards back into the box.)
- Lay the adventure (fig.8) and talisman (fig.6) decks next to the board. Turn just three of the talisman cards face up next to the deck.
- Sort the resource tokens by type (gold, goods, magical power) to make up the bank, which all players should be able to reach. Give each player 3 magical power and 3 goods tokens.
- Each player chooses a ship and places it in a harbour of their choice - one ship per harbour. This is the harbour to which s/he must return at the end of the game.

How to play:

Decide which player will go first, then take turns in clockwise order. On your turn spin the arrow. If it lands on an action segment, complete any **one** of the three actions. If it lands on “-2”, a storm arises, affecting all the players’ ships (see later).

The six segments (fig.1):

1. wind • 9 • adventure card
2. adventure card • 7 • hammer
3. goods • 6 • magic power
4. wind • 5 • hammer
5. goods • 4 • magic power
- 6. ... and the storm: -2**

Short description of actions:

- Sailing: Move 4, 5, 6, 7 or 9 spaces with your ship
- Goods: Take 4 or 6 goods tokens from the bank
- Magical power: Take 4 or 6 magical power tokens from the bank
- Wind: You can only leave a windless sea space by spinning the arrow to land on a segment with a wind symbol (when you do, move your ship the number of spaces shown in that same segment)
- Hammer: If your ship is damaged, you’re stuck until you spin the arrow to land on a segment with a hammer symbol (when you do, move your ship the number of spaces shown in that same segment)
- Card: Draw 1 card from the adventure deck

Moving around the board (fig.5): You can set sail in any direction from your chosen harbour and move forwards and backwards during the game. You just cannot start and finish a turn on the same spot. But do not roam around too much - players who **circumnavigate the middle island and return to their harbour** earn 15 extra points!

- Blue squares are safe to stop on and sail through.
- White squares are windless areas. You can't step on or pass through these spaces!
- You can't stop on or sail through gray squares, islands, cliffs, the golden border, or spaces occupied by other ships!
- When you enter a harbour, stop even if you have remaining steps. You can trade **immediately**, as follows (fig. 4):

Black harbours:

- Swap goods for gold (2 goods = 1 gold token)
- Every time you enter a black harbor you must draw 1 card from the adventure deck regardless of whether you chose to enter or were swept in by a storm.

Red harbours:

- You can buy talismans (1 talisman card = 2 gold tokens) and you can buy more at once: Choose (one or more) from the three faced up talisman cards or draw an unseen talisman card from the top of the deck. If you take a faced up card, it must be immediately replaced with another one from the deck, so there must be always 3 cards facing up. *Important: if you get the talisman shown on your challenge card, then you receive 10 extra points in addition to the value of the talisman at final scoring.*

Goods, magical power, and gold (fig.3): You can decide not to move, and fill your stock with goods or magical power instead, taking as many tokens as is shown by the arrow. **During the game, each player can have a maximum of 8 tokens of each kind. This rule also applies to gold tokens earned by trading or taming monsters!**

Storm, winds, and hammer (fig.2): If the arrow lands on the storm segment, you must spin again, but this time, look at the blue symbols in the inner circle of the wheel. The one where the arrow stops is the direction in which the storm will blow **every player's** ship 2 spaces. If this lands you off the safe blue squares, do as follows:

Windless area:

- If the storm throws you onto a windless space - even on the first of its 2 steps - you have to stop there without taking the second step!
- You can leave this space if you spin the arrow to land on a segment with a wind symbol (take the number of steps shown in that segment).
- If the arrow lands on a segment with card, goods or magical power, take the tokens and fill your stock with them while you wait to escape!
- If you don't want to wait, pay 2 goods tokens to the bank to be towed out of the windless area and take the number of steps shown on the wheel.

You can't step on gray spaces, islands, cliffs, the golden border or spaces that are occupied by other ships!

- If the storm blows you into any of these places, your ship gets damaged. Lay it on its side on the last blue space next to the gray one until it's repaired.
- You can leave this space if you spin the arrow to land on a segment with a hammer symbol (take the number of steps shown in that segment).
- If the arrow lands on a segment with adventure card, goods, or magical power while your ship is damaged, you can take the tokens and fill your stock with them.
- If you don't want to wait, pay 2 gold tokens to the bank for your ship to be repaired and take the number of steps shown on the wheel.

Special situations:

- Damaged ships and ships in windless areas are **not** affected by the storm!
- If the storm blows your ship into a harbour, when it's your turn, spin the wheel. If you choose to get goods, you can trade immediately; if you choose to move, you skip this opportunity to trade.
- If your ship is damaged and in a harbour, you can trade while you're there.

Adventure cards (fig.8) **must** be drawn in the black harbors, or you **can** also choose to draw one as a possible action when the arrow stops on a segment with a card symbol. Place used adventure cards in a discard pile. If the original draw pile runs out, shuffle and use the discard pile.

- **Gold (a), magical power (b), and goods cards (c):** Goods payment to the bank must be done immediately, if you can't pay, you miss a turn. But the income cards (+good, +gold, +magical power) do not have to be exchanged to the corresponding tokens. You can use these cards as tokens and keep them in stock over the 8 pieces token limit.
- **Good weather card (d):** Use this card to escape the effect of a storm. *Hint: Play this card after you find out the direction of the storm!*
- **Repair card (e):** If your ship is damaged and you couldn't spin a segment with hammer symbol, use this card to repair your damaged ship and take the number of steps shown on the wheel.
- **Lucky wind card (f):** If your ship stuck in a windless space and you couldn't spin a segment with wind symbol, use this card to leave a windless space and take the number of steps shown on the wheel. Or if you are not stuck, use it take an additional 5 steps to go faster!
- **Spin again (g):** Not happy with the result of your spin? Use this card to spin again! (Even if you are taming a monster or fighting a battle.)
- **Telescope card (h):** When you are about to draw an adventure card, use this to look at the 3 cards at the top of the deck and pick the one you like best. Put the other two cards back on top of the deck, and don't tell the other players what you saw!
- **Curse card (i):** Use this to shuffle the three face-up talisman cards back into the talisman deck, and turn three others face-up instead.
- **Monster cards (j):** If you draw one of these cards, you meet a monster, which has to be tamed **immediately!** Each card shows how much magical power is needed to tame it. Start taming by spending the number of magical power tokens of your choice (if you have any) *Important: These tokens will be returned to the bank whether you tamed the monster or not.* Afterwards, spin the wheel and add the result (even if it is -2) to the number of magical tokens spent.
 - If the resulting total is a lower number than on the card, you failed: the monster takes your goods (return all your goods tokens to the bank). Shuffle the monster card back into the adventure deck.
 - If the number is equal to or higher than on the card, you succeeded: take the number of gold tokens on the card from the bank! (Mind the 8 token limits!) Keep the card, because every monster card you have, counts as **+1** magical power when you tame another monster!

Battle: If someone else gets the talisman on your challenge card, fight a battle for it! Move your ship next to the ship you want to attack, then you both have to spin the wheel (attacker first.) Whoever gets a higher number may choose a talisman or adventure card from the other player. After the battle – if you both agree – you may also switch places on the board. *Important: it is not necessary to fight a battle when two ships are next to each other! And damaged ships or ships in windless spaces can't be attacked.*

The game ends when any player **circumnavigates the middle island** and returns to the harbor they started from. The current game round must to be finished before the final scoring.

Scoring: At the end of the game, add up the points shown on the talismans you have collected. You get +10 points for any talismans shown on your challenge card. You get +1 point for every gold (both tokens and cards) you have. The player (or players) who managed to return to their harbor in the last round also get +15 victory points. The player with the most points wins!

We wish your lucky winds and lots of fun!

De wereld is van slag! Vervallen beschavingen kunnen alleen tegen totale ondergang worden beschermd door magische talismannen. Je moet gevaarlijke wateren bevaren om ze te krijgen, je handelt vakkundig, levert veldslagen en bedwingt monsters. Kijk uit! De grillige wind kan leiden tot onverwachte situaties die het je moeilijk maken om je missie te voltooien.

Inhoud van het spel: 64 kaarten, 1 speelbord, 1 wiel(draaischijf), 4 schepen, 32 gold tokens, 32 goods tokens en 32 magical power tokens.

Doel van het spel: Zeilend over de onbekende wereld, ruil je je goods en tem je monsters met magie om zoveel mogelijk gold te verzamelen om magische talismannen te kopen en zorg dat jij als eerste terug keert naar de haven waar je bent gestart.

Het spel klaarzetten:

- Verdeel de kaarten in 4 stapels: character, challenge, adventure en talisman kaarten.
- Elke speler kiest 1 character en 1 challenge kaart (fig. 7) en plaatst de kaarten voor zich (leg de overgebleven character en challenge kaarten terug in de doos).
- Leg de stapel adventure (fig. 8) en de stapel talisman kaarten beide naast het bord. Pak 3 talisman kaarten en leg deze open naast de stapel.
- Sorteert de tokens op soort (gold, goods en magical power) en maak de bank. Deze moet bereikbaar zijn voor alle spelers.
- Elke speler krijgt 3 magical power kaarten en 3 goods tokens aan het begin van het spel. Elke speler kiest een schip en plaatst het in een haven naar keuze. Er kan maar 1 schip per haven staan! De spelers vertrekken van de gekozen haven en nadat ze om het middelste eiland hebben gezeild moeten ze hier naar toe terug keren.

Hoe speel je het spel: Kies een speler die mag beginnen, hierna word er met de klok mee verder gespeeld. Op jouw beurt, draai aan de pijl en doe je gekozen actie. Het wiel is verdeeld in 6 delen (fig. 1), waarvan 5 delen 3 mogelijke acties hebben. Je mag **1** actie kiezen die je uit wilt voeren. Als de pijl stopt op de -2, is er een storm op komst. Dit zal alle spelers beïnvloeden. Nadat de actie is uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt.

De 6 delen:

1. Wind – 9 – adventure kaart
2. Adventure kaart – 7 – hamer
3. Goods – 6 – magical power
4. Wind – 5 – hamer
5. Goods – 4 – magical power
6. ... en de storm: -2

Korte beschrijving van de mogelijke acties:

- Zeilen: Verplaats je schip 4, 5, 6, 7 of 9 plekken.
- Goods: Neem 4 of 6 goods van de bank
- Magical power: neem 4 of 6 magical power tokens van de bank.
- Wind: Je kan alleen een windstil gebied verlaten als je op een deel van het wiel bent uitgekomen met een wind symbool (als je hiervoor kiest kan je ook het aantal stappen nemen wat in hetzelfde vak staat aangegeven).
- Hamer: Zolang als je schip schade heeft kan het niet verplaatsen. Als je op het wiel uitkomt op een deel met een hamer symbool kan je schip gerepareerd worden. Je mag dan ook het aantal stappen zetten wat het deel op het wiel aangeeft.
- Kaart: neem **1** kaart van de adventure stapel.

Verplaatsing (fig. 5): Je start met zeilen in een zelfgekozen richting vanaf je eigen haven en je mag voor en achterwaarts verplaatsen tijdens het spel. Maar zwerf niet te lang rond want **elke speler die om het middelste eiland heen zeilt en terug keert naar zijn of haar haven** krijgt 15 extra punten tijdens de puntentelling. Belangrijk: Als je stappen zet mag je niet op hetzelfde punt eindigen als waar je je beurt bent begonnen.

- De blauwe vierkantjes zijn veilig om op te zeilen. Je kan verplaatsen naar elk aangrenzend blauwe vierkantje vanaf deze vierkantjes.

- De witte plekken zijn windstille gebieden. Hier kan je niet op staan of doorheen varen!
- Je kan niet staan op of varen door de grijze plekken, eilanden, kliffen, de gouden rand of plekken waar andere schepen staan!
- Wanneer je in een haven zeilt, stop dan en sla je overgebleven stappen over. Je kan **onmiddellijk** ruilen. Dit werkt als volgt (fig. 4):

Zwarte havens:

- Hier kan je je goods ruilen voor gold (2 goods = 1 gold).
- Elke keer dat je stopt bij een zwarte haven moet je een adventure kaart pakken. Ook als de storm je erheen heeft gebracht.

Rode havens :

- Hier kan je talismannen kopen. 1 talisman kaart kost 2 keer gold. Je kan er meerdere tegelijk kopen. Kies (een of meer) van de drie openliggende talisman kaarten of pak een dichte kaart van de stapel. Als je een open kaart pakt, moet hij meteen worden vervangen door een nieuwe kaart van de stapel, er moeten altijd 3 open kaarten liggen. *Belangrijk: als je de talisman pakt die op je challenge kaart staat krijg je 10 extra punten bovenop de punten die je al van de talisman krijgt bij de puntentelling.*

Goods, magical power en gold (fig. 3):

Je kan beslissen om niet te verplaatsen en je voorraad te vullen met goods en magical power door zoveel tokens te pakken als de pijl aangeeft. **Tijdens het spel mag elke speler maximaal 8 tokens van elke soort bij zich hebben. Deze regel geldt ook als je gold tokens krijgt van het ruilen of monsters temmen!**

Storm, wind en hamer (fig. 2):

Als de pijl richting de storm wijst, moet je nog een keer draaien, maar deze keer moet je kijken naar het blauwe tekenje in de binnen cirkel van het wiel. Waar de pijl stopt laat de richting zien van de storm. **Elke speler** moet zijn schip 2 plekken verschuiven in de richting die de pijl aangeeft. Als de storm je van de veilige blauwe plekken afgooit, gebeurt het volgende:

Windstille gebieden:

- Als de storm je naar een windstil gebied gooit binnen 1 stap, moet je daar al stil blijven staan. Sla dus je tweede stap over.
- Je kan de windstille zone verlaten als je in je volgende beurt met de pijl op het wiel landt op een plek met een windsymbool. Als dat je is gelukt mag je meteen ook het aantal stappen nemen wat de pijl aangeeft.
- Als de pijl stopt op een plek met kaarten, goods of magical power terwijl je vast zit in de windstille zone, mag wel de tokens nemen en je voorraad daarmee aanvullen.
- Als je niet wil wachten totdat je eindelijk een wind symbool hebt gedraaid, kan je ook 2 goods tokens betalen aan de bank. Dan komt je crew je slepen uit de windstillen zone. Je mag dan ook verder zeilen door het aantal stappen te zetten die de pijl aangeeft.

Je mag niet staan op grijze gebieden, eilanden, kliffen, de gouden rand of plekken die al bezet zijn door andere schepen!

- Als de storm je naar een van deze plekken brengt krijgt je schip schade. Leg je schip op zijn kant neer op het laatste blauwe vakje naast de grijze. Je schip kan nu niet meer verplaatsen tot dat deze gerepareerd is.
- Je kan weer weg zeilen als de pijl terecht komt op een vakje met een hamer symbool. Dan mag je meteen verder zeilen. Zet het aantal stappen dat de pijl aangeeft.
- Als de pijl wijst naar een plek met adventure kaart, goods of magical power terwijl je schip nog schade heeft, mag je de tokens wel pakken en zo je voorraad aanvullen.
- Als je niet wil wachten totdat je eindelijk een hamer symbool hebt gedraaid, kan je ook 2 goods tokens betalen aan de bank. Dan wordt je schip voor je gemaakt. Je mag dan ook verder zeilen door het aantal stappen te zetten die de pijl aangeeft.

Bijzondere situaties:

- Schepen met schade en schepen in windstille gebieden worden **niet** beïnvloed door de storm!
- Als de storm je naar een haven brengt, mag je in je eerstvolgende beurt ook meteen ruilen daar. Je mag er ook voor kiezen om verder te zeilen maar dan verlies je de kans om te ruilen.
- Zolang je schip met schade in een haven staat, mag je je nieuwe tokens die je in je beurten hebt gekregen door te draaien gebruiken om meteen mee te ruilen. Maar je kan ook je schip repareren zoals hierboven staat beschreven.

Adventure kaarten (fig. 8) moeten getrokken worden in de zwarte havens. Of je kiest ervoor om er een te pakken als actie wanneer de pijl stopt op een gebied met een kaart symbool. Gebruikte adventure kaarten worden op een aflegstapel gelegd. Als de originele stapel opraaft, schud je de aflegstapel en wordt dit de nieuwe adventure kaart stapel.

- **Gold (a), magical power (b), en goods kaarten (c):** de hoeveelheid die op de kaart staat moet worden betaald aan de bank of krijg je van de bank. Goods betalingen aan de bank moeten meteen worden gedaan. Heb je niet genoeg goods om te betalen? Dan wordt je volgende beurt overgeslagen. De kaarten hoeven niet omgeruild te worden voor de desbetreffende tokens. Je mag ze gebruiken als tokens en je mag ze extra houden bovenop de limiet van 8 tokens.
- **Good weather kaart (d):** in ruil voor deze kaart heeft de storm geen effect op jouw schip. Dit geldt als jij de storm laat ontstaan maar ook als een tegenspeler de storm laat ontstaan. *Hint: speel deze kaart zodra je weet welke kant de storm op waait.*
- **Repair kaart (e):** als je schip is beschadigd en het lukt niet om met de draaischijf uit te komen op een hamer symbool, speel deze kaart zodat je schip meteen gerepareerd wordt. Neem ook het aantal stappen dat op het wiel staat.
- **Lucky wind kaart (f):** als je schip vastzit in een windstil gebied kan je deze kaart spelen. Je mag dan uit het windstille gebied zeilen en het aantal stappen nemen wat het wiel aangeeft. Als je niet vastzit mag je hem ook gebruiken om sneller te verplaatsen. Als je hem dan speelt mag je 5 stappen zetten.
- **Spin again kaart (g):** Als je niet blij bent met wat je hebt gedraaid mag je het nog een keer proberen als je deze kaart speelt. (ook als je een monster aan het temmen bent of in gevecht bent).
- **Spyglass kaart (h):** Wanneer je een adventure kaart moet pakken kan je deze kaart inzetten. Hij zorgt ervoor dat je in de bovenste 3 kaarten van de stapel mag kijken en daar mag je er eentje uit kiezen. Vertel je tegenspelers niet wat je hebt gezien!
- **Curse kaart (i):** in ruil voor deze kaart mag je de 3 openliggende talisman kaarten terug in de stapel schudden en drie nieuwe neerleggen.
- **Monster kaart (j):** Als je deze kaart pakt, ben je een monster tegen gekomen. Deze moet **onmiddellijk** getemd worden. Op elke monster kaart staat hoeveel magical power nodig is om het monster te temmen. Je start met temmen door te kiezen hoeveel magical tokens je inzet. Hierna moet je aan het wiel draaien. Tel het aantal tokens wat je hebt ingezet en het resultaat van de draaischijf nu bij elkaar op (ook als hij op -2 is beland). De tokens die je hebt ingezet **worden altijd afgestaan aan de bank ook al heb je het monster getemd.**
 - Als het resultaat een lager nummer is dan wat staat op de kaart, dan heb je gefaald. Het monster neemt je goods (je moet alle goods terug geven aan de bank). Schud de monster kaart terug in de stapel adventure kaarten.
 - Als het nummer evenveel of hoger is dan wat op de kaart staat dan heb je het monster verslagen! Neem het aantal gold tokens wat de kaart aangeeft van de bank. (denk wel aan de limiet van 8 tokens!) Houd de kaart bij je want elke monster kaart die je hebt telt is een extra **+1** magical power als je nog een monster moet temmen.

Battle: Het kan gebeuren dat iemand anders de talisman pakt die op jou challenge kaart staat. Je mag hiervoor een battle vechten! Verplaats je schip naast het schip dat je aan wilt vallen. Je moet nu allebei aan het wiel draaien (de aanvaller draait eerst). Degene die op een hoger nummer uitkomt mag een talisman of een avonturenkaart van de tegenspeler kiezen. Na de battle – als je het allebei wilt – mag je van plek verwisselen op het speelbord. *Belangrijk: het is niet verplicht om een battle te vechten als je naast elkaar staat! En kapotte schepen en schepen in windstille gebieden kunnen niet worden aangevallen.*

Het spel eindigt wanneer een speler **om het middelste eiland heen gaat** terug keert naar de haven waar hij of zij is begonnen. Ledere speler mag nog 1 beurt uitvoeren (behalve de speler die als eerst aangekomen is in de haven) voordat de puntentelling wordt gedaan.

Puntentelling: Aan het einde van het spel, tel je punten die op je talismannen staan bij elkaar op. Je krijgt 10 extra punten als je een talisman hebt die op je challenge kaart staat afgebeeld. Je krijgt 1 punt voor elke gold token. De speler(s) die het gelukt is om terug te keren naar hun haven in de laatste ronde krijgen ook 15 extra overwinningpunten. De speler met het hoogste puntenaantal wint!

We wensen je gelukkige winden en heel veel plezier!

Die Welt spielt verrückt! Das Einzige, was die heruntergekommenen Zivilisationen jetzt noch retten kann sind magischen Talismane. Sie werden gefährliche Gewässer befahren um diese in Ihren Besitz zu bekommen. Sie liefern sich wilde Schlachten, bezwingen gefährliche Monster und handeln dabei stets fachmännisch. Aber aufgepasst! Der unvorhersehbare Wind kann schnell zu unerwarteten Situationen führen, die es Ihnen schwierig machen werden diese Mission erfolgreich auszuführen.

Spielinhalt: 64 Karten, 1 Spielbrett, 1 Drehscheibe, 4 Schiffe, 32 Gold- Spielsteine, 32 Güter-Spielsteine, 32 Spielsteine mit magischer Kraft

Ziel des Spiels: Durch eine fremde Welt segelnd handeln Sie mit Gütern und zähmen Sie wilde Monster mit Hilfe der Magie. Das Ziel ist es so viel Gold wie möglich zu verdienen und damit magische Talismane zu kaufen. Und sorgen Sie dafür, dass Sie als erster in Ihren Heimathafen zurückkehren (Startpunkt).

Spielvorbereitung:

- Verteilen Sie die Karten auf 4 Stapel: Charakter-, Herausforderungs-, Abenteuer- und Talisman- Karten.
- Jeder Spieler wählt 1 Spielfigur und 1 Herausforderungs- Karte (Abb. 7) und legt diese vor sich nieder (legen Sie die verlebenden Karten zurück in die Verpackung).
- Legen Sie den Stapel Abenteuer- und Talisman- Karten (Abb. 8 und 6) beide neben das Spielbrett. Nun ziehen Sie 3 Talisman-Karten und legen diese offen neben das Spielbrett.
- Sortieren Sie alle Spielsteine nach Ihrer Art (Gold, Güter und magische Kräfte). Diese kommen in die Bank, welche so platziert werden sollte, dass alle Spieler sie erreichen können.
- Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 3 Einheiten magische Kräfte und 3 Güter-Einheiten. Jeder Spieler wählt ein Schiff aus und platziert dieses in einem Hafen seiner Wahl. In jedem Hafen darf sich allerdings nur 1 Schiff befinden! Wenn alles vorbereitet ist, machen sich die Spieler auf den Weg zur Insel in der Mitte des Spielbretts. Nachdem die mittlere Insel einmal umsegelt wurde, müssen die Spieler zu Ihrem Startpunkt zurückkehren.

Spielablauf: Wählen Sie einen Spieler, der anfangen darf. Danach folgt das Spiel dem Uhrzeigersinn. Wenn Sie an der Reihe sind, drehen Sie den Pfeil und führen Sie die entsprechende Aktion aus. Die Drehscheibe ist in 6 verschiedene Teile eingeteilt (Abb. 1). Hinter 5 Teilen verbergen sich insgesamt 3 verschiedene Aktionen. Sie dürfen **1** Aktion wählen, die Sie ausführen wollen. Wenn der Pfeil auf der -2 stoppt, zieht als Folge ein Sturm auf. Dieser beeinflusst alle Spieler zugleich. Nachdem die Aktion ausgeführt wurde, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die 6 Bestandteile:

1. Wind – 9 – Abenteuerkarte
2. Abenteuerkarte – 7 – Hammer
3. Güter – 6 – Magische Kraft
4. Wind – 5 – Hammer
5. Güter – 4 – Magische Kraft
- 6. ... und der Sturm: -2**

Kurze Umschreibung der möglichen Aktionen:

- Segeln: Ziehen Sie 4, 5, 6, 7 oder 9 Plätze weiter mit Ihrem Schiff
- Güter: Nehmen Sie 4 oder 6 Güter- Spielsteine aus der Bank
- Magische Kraft: Nehmen Sie 4 oder 6 magische Kraft- Spielsteine aus der Bank
- Wind: Sie können ein windstilles Gebiet nur dann verlassen, wenn die Drehscheibe auf ein Feld mit einem Windsymbol weist (wenn Sie diese Option wählen, dürfen sie ebenfalls die von der Drehscheibe angezeigte Anzahl an Schritten weiterziehen).
- Hammer: Solange Ihr Schiff beschädigt ist, können Sie nicht weitersegeln. Wenn Sie ein Hammersymbol drehen kann Ihr Schiff wieder repariert werden (wenn Sie diese Option wählen, dürfen sie ebenfalls die von der Drehscheibe angezeigte Anzahl an Schritten weiterziehen).
- Karte: Ziehen Sie **1** Karte vom Abenteuerstapel.

Umherbewegen (Abb. 5): Von Ihrem Hafen starten Sie in eine Richtung Ihrer Wahl. Man darf sich sowohl vor- als auch zurück- bewegen. Aber warten Sie besser nicht zu lange, denn **jeder Spieler, der es schafft die Insel zu umsegeln und zu seinem Hafen zurückzukehren** erhält 15 zusätzliche Punkte. Wichtig: Wenn Sie am Zug sind, dürfen Sie nicht wieder auf demselben Feld enden, auf dem Sie zu Beginn des Zuges standen.

- Die blauen Vierecke markieren sichere Fahrgebiete. Von diesen Feldern aus dürfen Sie zu jedem angrenzenden blauen Viereck weitersegeln.
- Die weißen Felder markieren windstille Gebiete. Hier können Sie nicht drauf stehen bleiben oder hindurch fahren!
- Es ist verboten auf grauen Feldern, Inseln, Klippen, dem goldenen Rand oder Feldern auf denen bereits andere Schiffe platziert sind, stehen zu bleiben!
- Wenn Sie in einen Hafen segeln, bleiben Sie stehen und überspringen Sie Ihre restlichen Schritte. Sie können direkt handeln. Das funktioniert so:

Schwarze Häfen:

- Hier können Sie Güter gegen Gold tauschen (2 Güter = 1 Gold).
- Jedes Mal, wenn Sie bei einem schwarzen Hafen anhalten **müssen** Sie eine Abenteuerkarte aufnehmen. Dies gilt auch wenn Sie der Sturm dorthin gebracht hat.

Rote Häfen:

- Hier können Sie Talismane kaufen. 1 Talisman- Karte kost 2 Einheiten Gold. Es ist möglich mehrere zugleich zu kaufen. Wählen Sie (eine oder mehrere) der 3 offen niedergelegten Talisman- Karten oder ziehen Sie eine umgedrehte Karte vom Stapel. Wählt ein Spieler eine offene Karte, muss diese direkt durch eine Karte vom Stapel ersetzt werden, sodass immer 3 offene Karten auf dem Tisch liegen. *Wichtig: Ziehen oder wählen Sie den Talisman, der auf Ihrer Herausforderungs- Karte abgebildet ist, erhalten Sie 10 Bonuspunkte, zusätzlich zu den Punkten, die auf der Talisman- Karte angegeben sind.*

Güter, magische Kräfte und Gold (Abb. 3):

Sie können sich entscheiden nicht weiterzuziehen und Ihren Vorrat mit Gütern, magischen Kräften und Gold zu füllen, indem Sie die auf der Drehscheibe angezeigte Anzahl an Spielsteinen aufnehmen. **Während des Spiels darf jeder Spieler maximal 8 Spielsteine von jeder Sorte mit sich führen. Diese Regel gilt auch, wenn Sie Goldstücke verdienen durch Handeln oder das zähmen von Monstern!**

Sturm, Wind und Hammer (Abb. 2):

Wenn der Pfeil auf den Sturm zeigt, müssen Sie noch einmal drehen. Dieses Mal geht es allerdings um das blaue Zeichen im inneren Kreis der Drehscheibe. Die Pfeilspitze gibt an aus welcher Richtung der Wind kommt. **Jeder Spieler** muss sein Schiff 2 Felder in Richtung des Pfeils verschieben. Wenn der Sturm Sie von den sicheren blauen Feldern weht, passiert folgendes:

Windstille Gebiete:

- Wenn Sie während des ersten Schrittes bereits in ein windstilles Gebiet kommen, müssen Sie dort stehen bleiben. Überspringen Sie also den zweiten Schritt.
- Sie können die windstille Zone verlassen, wenn die Drehscheibe während der nächsten Runde ein Windsymbol anzeigt. Ist dies geglückt, dürfen Sie auch direkt die entsprechende Anzahl an Feldern weiterziehen, die durch den Pfeil angedeutet wird.
- Wenn der Pfeil auf einem Feld mit Abenteuer-, Güter- oder magische Kräfte- Karten stehen bleibt während Sie in einer windstillen Zone festsitzen, dürfen Sie diese Karten nutzen um Ihren Vorrat damit aufzufüllen.
- Wenn Sie nicht warten wollen bis sie endlich ein Windsymbol gedreht haben, können Sie 2 Einheiten Güter an die Bank bezahlen. Dafür kommt eine Schiffs- Crew und befreit Sie aus der windstillen Zone. Nun dürfen Sie auch weitersegeln indem Sie die Anzahl an Schritten weiterziehen, die der Pfeil anzeigt.

Sie dürfen nicht auf grauen Gebieten, Inseln, Klippen, dem goldenen Rand oder Feldern, die bereits durch andere Schiffe besetzt sind, stehen bleiben!

- Wenn der Sturm Sie auf eines dieser Felder führt, wird Ihr Schiff beschädigt und Sie erleiden Schiffbruch. Legen Sie Ihr Schiff seitlich auf das letzte blaue Feld neben dem grauen. Sie können Ihr Schiff jetzt nicht mehr bewegen, bis dieses repariert wurde.

- Weitersegeln dürfen Sie nur, wenn der Pfeil auf ein Feld mit einem Hammersymbol zeigt. Dann kann es direkt weitergehen. Ziehen Sie die Anzahl an Feldern weiter, die der Pfeil anzeigt.
- Wenn der Pfeil auf einem Feld mit Abenteuer-, Güter- oder magische Kräfte- Karten stehen bleibt während Sie in einer windstillen Zone festsitzen, dürfen Sie diese Karten nutzen um Ihren Vorrat damit aufzufüllen.
- Wenn Sie nicht warten wollen bis sie endlich ein Hammersymbol gedreht haben, können Sie alternativ 2 Einheiten Güter an die Bank bezahlen. Dafür kommt eine Crew Ihr Schiff reparieren. Nun dürfen Sie auch weitersegeln indem Sie die Anzahl an Schritten weiterziehen, die der Pfeil angibt.

Besondere Situationen:

- Schiffe in windstillen Gebieten und Schiffe, die beschädigt sind, werden **nicht** durch den Sturm beeinflusst!
- Wenn der Sturm Sie zu einem Hafen führt, dürfen Sie in der darauffolgenden Runde direkt handeln. Entscheiden Sie sich stattdessen weiter zu segeln, so verlieren Sie Ihre Chance zu handeln.
- Solange Ihr Schiff beschädigt in einem Hafen steht, dürfen Sie neue Spielsteine, die Sie während der Runden beim Drehen erhalten haben, nutzen um damit zu handeln. Andererseits können Sie diese auch nutzen um Ihr Schiff zu reparieren, wie zuvor beschrieben.

Abenteuer- Karten (Abb. 8) müssen in den schwarzen Hafen gezogen werden. Alternativ **können** Sie auch im Zuge einer Aktion aufgenommen werden, wenn der Pfeil auf einem Feld mit Kartensymbol stoppt. Gebrauchte Abenteuerkarten werden auf einen Ablagestapel gelegt. Sollte der originale Stapel aufgebraucht sein, mischen Sie einfach den Ablagestapel gut durch und nutzen Sie diesen als neuen Abenteuerkartenstapel.

- **Gold- (a), magische Kraft- (b), und Güter- (c) Karten:** Die Anzahl an Spielsteinen, die auf der Karte angegeben ist, muss entweder an die Bank gezahlt werden oder wird von der Bank an den entsprechenden Spieler ausgezahlt. Zahlungen in Gütern müssen direkt abgehandelt werden. Haben Sie nicht ausreichend Güter um zu bezahlen? Dann müssen Sie die folgende Runde aussetzen. Die Karten müssen nicht in die entsprechenden Spielsteine umgewandelt werden. Sie können gleichwertig zu Spielsteinen eingesetzt werden und zählen nicht zu dem normalen Limit von 8 Spielsteinen.
- **Gutes Wetter Karte (d):** Wenn Sie diese Karte eintauschen hat der Sturm keinen Effekt auf Ihr Schiff. Dies gilt sowohl wenn Sie selbst, als auch wenn ein Gegenspieler den Sturm verursacht hat. *Hinweis: Spiele diese Karte sobald deutlich ist in welche Richtung der Sturm weht.*
- **Reparations- Karte (e):** wenn Ihr Schiff beschädigt ist und es nicht klappt ein Hammersymbol zu drehen, können Sie diese Karte einsetzen um Ihr Schiff direkt zu reparieren. In diesem Fall dürfen Sie die Anzahl Schritte ziehen, die auf der Drehscheibe angezeigt wird.
- **Rückenwind- Karte (f):** Wenn Ihr Schiff in einem windstillen Gebiet festhängt, können Sie diese Karte einsetzen um zu entkommen. Sie dürfen die Anzahl an Schritten weiterziehen, die auf der Drehscheibe angezeigt wird. Sollten Sie nicht festsitzen, kann die Karte auch genutzt werden um sich schneller fortzubewegen. Wenn Sie die Karte einsetzen, dürfen Sie 5 Felder weitersegeln.
- **Nochmal drehen Karte (g):** Wenn Ihnen nicht gefällt was Sie gedreht haben, dürfen Sie es mit Einsatz dieser Karte noch einmal probieren (auch einsetzbar, wenn Sie grade ein Monster zähmen oder sich in einem Gefecht befinden).
- **Fernglas- Karte (h):** Diese Karte kann eingesetzt werden, wenn Sie eine Abenteuerkarte ziehen müssen. Sie dürfen sich die obersten 3 Karten des Stapels anschauen und eine davon auswählen. Erzählen Sie aber niemandem was Sie gesehen haben!
- **Fluch- Karte (i):** Wenn diese Karte eingetauscht wird, darf der entsprechende Spieler die 3 offen niedergelegten Talisman-Karten zurück in den Stapel mischen und 3 neue hinlegen.

- **Monster- Karte (j):** Wenn Sie diese Karte aufnehmen, begegnen Sie einem Monster. Dieses muss **direkt** gezähmt werden. Auf der Karte steht wie viel magische Kraft zum Zähmen des Monsters benötigt wird. Zum zähmen wählen Sie zunächst wie viele Einheiten magische Kraft Sie einsetzen möchten. Danach drehen Sie an der Drehscheibe. Zählen Sie nun die eingesetzten Spielsteine mit der Anzahl an Punkten zusammen, die auf der Drehscheibe angezeigt wird (gilt auch für -2). Die Spielsteine, die Sie eingesetzt haben, **werden in jedem Fall an die Bank zurückgegeben, selbst wenn Sie ein Monster erfolgreich gezähmt haben.**
 - Wenn die Summe der Punkte kleiner ist als die Anzahl Punkte, die auf der Monster-Karte angegeben ist, so ist der Kampf verloren. Das Monster nimmt Ihnen Ihre Güter ab (alle Güter werden an die Bank zurückgegeben). Mischen Sie die Monsterkarte zurück in den Abenteuerkartenstapel.
 - Sollte das Ergebnis dem Wert der Karte entsprechen oder diesen übertreffen, so ist das Monster besiegt! Nehmen Sie sich die Anzahl Gold- Spielsteine aus der Bank, die auf der Karte abgebildet ist. Denken Sie hierbei wohl an das Limit von maximal 8 Spielsteinen! Zusätzlich dürfen Sie die Monsterkarte behalten. Diese zählt im nächsten Gefecht mit einem Monster als **+1** magische Kraft.

Gefecht: Es kann vorkommen, dass sich jemand anders den Talisman unter den Nagel reist, der auf Ihrer Herausforderungskarte abgebildet ist. Diesen können Sie in einem Kampf zurückerobern! Setzen Sie Ihr Schiff neben das Schiff, welches Sie angreifen wollen. Beide Spieler müssen jetzt an der Scheibe drehen (der Angreifer dreht zuerst). Derjenige, der es schafft die höhere Nummer zu drehen, darf einen Talisman oder eine Abenteuerkarte des Gegners auswählen. Nach dem Kampf – und nur wenn beide Spieler das wollen – dürfen Sie die Plätze tauschen auf dem Spielbrett. *Wichtig: es besteht kein Zwang einander anzugreifen bloß weil man nebeneinandersteht! Des Weiteren können kaputte Schiffe oder Schiffe in windstillen Gebieten nicht angegriffen werden.*

Das Spiel endet dann, wenn der erste Spieler in seinen oder Ihren Heimathafen zurückgekehrt ist. Jeder Spieler darf nun noch 1 Zug ausführen (außer dem Spieler, der als erstes in seinen Hafen zurückgekehrt ist), bevor die Punkte verteilt werden.

Punkteverteilung: Am Ende des Spiels werden die Punkte, die auf den Talismanen abgebildet sind, zusammengezählt. Zusätzlich gibt es 10 Bonuspunkte für diejenigen, die es geschafft haben den Talisman, der auf Ihrer Herausforderungskarte abgebildet ist, in Ihren Besitz zu bringen. Hinzu kommt 1 Punkt für jeden Gold- Spielstein. Schließlich bekommen die Spieler, die erfolgreich in Ihren Hafen zurückgekehrt sind, 15 Bonuspunkte. Der Spieler mit der höchsten Anzahl an Punkten gewinnt!

Wir wünschen Ihnen günstige Winde und jede Menge Spaß!

¡El Mundo Desconocido se encuentra en el caos! Con los talismanes mágicos podrás salvar a las decadentes civilizaciones de su destrucción total. Deberás navegar a través de peligrosos mares, negociar con habilidad, luchar en duras batallas y domar fieros monstruos para conseguirlos. ¡Ten cuidado! Tempestuosos vientos pueden llevarte a situaciones inesperadas y así impedirte que cumplas tu misión. (45 minutos • 2-4 jugadores • 7+)

Contenido del juego: 64 cartas, 1 tablero de juego, 1 ruleta, 4 barcos, 32 fichas doradas, 32 fichas de objetos, 32 fichas de poderes mágicos

Objetivo: Después de tu fantástico recorrido deberás volver al puerto del que zarpaste cargado con el máximo número posible de talismanes mágicos.

Preparación del juego:

- Separad las cartas en cuatro montones: personaje, misión, acción y talismán.
- Cada jugador escoge una carta personaje y una carta misión (fig.7), y las coloca delante de él. El resto de cartas se guardan en la caja.
- Colocad los montones de las cartas de acción (fig.8) y talismanes (fig. 6) boca abajo al lado del tablero. Tomad las tres primeras cartas talismán del montón y colocadlas boca arriba junto al mismo.
- Clasificad las fichas por categorías (doradas, objetos, poderes mágicos), que deben quedar al alcance de todos los jugadores, este será el Cofre de la Carta Mágica.
- Al inicio del juego se repartirán a cada jugador 3 fichas de poderes mágicos y 3 fichas de objetos. Cada jugador debe escoger un barco y colocarlo en el puerto de inicio que prefiera. ¡De cada puerto únicamente puede partir un barco! Los jugadores saldrán del puerto elegido y deberán volver al mismo después de haber navegado rodeando la isla central que aparece en medio del tablero.

Cómo jugar: Escoged al jugador que empezará la partida. El resto le seguirán por turno en el sentido de las agujas del reloj alrededor del tablero de juego. En cada turno, el jugador debe hacer girar la ruleta. El disco de la ruleta está dividido en 6 secciones (fig. 1), de las cuales, 5 proponen elegir una opción entre tres posibles. Si la flecha se detiene en la sección marcada con un -2, se desencadena una tormenta que afectará a los barcos de todos los jugadores (ver más adelante). Una vez completada la jugada, el turno pasa al siguiente jugador.

Las seis secciones son:

1. viento • 9 • carta de acción
2. carta de acción • 7 • martillo
3. objetos • 6 • poderes mágicos
4. viento • 5 • martillo
5. objetos • 4 • poderes mágicos
6. ... **y la tormenta: -2**

Descripción corta de las acciones posibles:

- Navegación: podrás navegar hasta 4, 5, 6, 7 o 9 casillas con tu barco
- Objetos: recibirás 4 o 6 fichas de objetos del Cofre de la Carta Mágica
- Poderes mágicos: recibirás 4 o 6 fichas de poderes mágicos del Cofre de la Carta Mágica
- Viento: Si la flecha indica una sección en la que aparece el símbolo del viento, está acción te permitirá escapar de las zonas sin viento que hay en el mar (y podrás navegar tantas casillas con tu barco como indica el número que aparece en la sección)
- Martillo: Cuando tu barco tiene daños, no puede volver a navegar hasta que lo repares. El símbolo del martillo que aparece en alguna de las secciones te permitirá repararlo y avanzar tantas casillas como indica la misma.
- Carta de acción: debes tomar **1** carta de acción del montón.

Movimientos (fig.5): Podrás empezar a navegar en cualquier dirección desde el puerto de salida escogido. Durante la partida el barco puede navegar en cualquier sentido. No obstante, ten cuidado y no te entretengas demasiado; ya que, cuando un jugador **completa la navegación alrededor de la isla central y vuelve al puerto de origen**, consigue ¡15 puntos extra que se añaden a la puntuación final! *Importante: En un mismo turno no se puede finalizar en la misma casilla.*

- Las casillas azules son de navegación segura. Puedes navegar hasta otra casilla azul adyacente sin problemas.
- Las casillas blancas son zonas sin viento. ¡Sin viento te quedas parado sin poder avanzar! ¡Debes rodearlas!
- Las casillas grises indican islas, bajos, o arrecifes con poca profundidad donde tu barco quedará encallado y sufrirá daños ¡Peligro! ¡No se puede estar ni pasar por estas zonas! Tampoco se puede estar en la frontera dorada ni ocupar la misma casilla que otro barco!
- Cuando llegues a un puerto, podrás amarrar y desembarcar aunque te queden movimientos pendientes. Podrás empezar a comerciar **inmediatamente**, tal como sigue (fig. 4):

En los puertos de color negro:

- Podrás intercambiar los objetos por oro (2 fichas de objetos = 1 ficha de oro)
- Cada vez que llegues a un puerto de color negro **deberás** tomar una carta de acción del montón independientemente de si has llegado de forma voluntaria o arrastrado por una tormenta.

En los puertos de color rojo:

- Podrás conseguir tantas cartas talismán como quieras (2 fichas de oro = 1 carta talismán). Podrás elegir las indistintamente entre las que están boca arriba o las que están boca abajo en el montón. Si escoges cartas que están boca arriba, estas deben reemplazarse inmediatamente por otras del montón. Siempre debe haber 3 cartas talismán visibles. *Importante: si consigues **un talismán como el que se muestra en la carta misión**, al final de la partida recibirás 10 puntos extra que se añadirán al valor de la carta talismán en su puntuación final.*

Objetos, poderes mágicos y oro (fig.3): En lugar de navegar, puedes decidir aumentar la cantidad de objetos o poderes mágicos de tu propiedad, tomando tantas fichas como se muestran en la sección indicada por la flecha. **Mientras dura la partida, cada jugador puede tener un máximo de 8 fichas de cada tipo. Se aplica la misma regla para las fichas de oro obtenidas en la venta de objetos o... ¡Domando fieros monstruos!**

Tormenta, vientos y martillo (fig. 2): Si, al hacer girar la flecha, ésta señala la sección donde se encuentra la tormenta, deberás volver a jugar. Esta vez fíjate en los signos azules en la parte interior de la ruleta. El signo azul en la sección que marque la flecha indica la dirección de la tormenta. **Todos los jugadores** deberéis mover vuestros barcos 2 casillas en esa dirección. En el caso de que la tormenta arrastre los barcos fuera de la zona segura de las casillas de color azul puede ocurrir lo siguiente.

Zonas sin viento:

- Si la tormenta arrastra el barco a una zona sin viento ya en la primera casilla, esto ya le impedirá avanzar a la siguiente!
- El jugador podrá abandonar esta casilla y seguir navegando si, en su turno, la flecha indica una sección con el símbolo del viento. Podrá navegar el número de casillas que indique la sección.
- Si la flecha apunta a una sección con carta de acción, objetos o poderes mágicos el jugador podrá aumentar y almacenar su cantidad de fichas mientras sigue sin poder mover el barco.
- En caso de que el jugador no desee esperar a que le aparezca el símbolo del viento, podrá pagar 2 fichas de objetos dejándolas en el Cofre de la Carta Mágica y la tripulación sacará el barco de la zona sin viento. Este podrá navegar tantas casillas como indique la sección que marca la flecha.

Las casillas grises indican islas, bajos, o arrecifes con poca profundidad donde el barco quedará encallado y sufrirá daños ¡Peligro! ¡No se puede estar ni pasar por estas zonas! Tampoco se puede estar en la frontera dorada ¡ni ocupar la misma casilla que otro barco!

- Si la tormenta arrastra el barco a una de estas zonas le provocará daños, y no podrá volver a navegar hasta que sea reparado. El barco deberá colocarse tumbado en la casilla azul más próxima a la gris donde se han producido los daños.
- El barco se podrá reparar si al hacer girar la flecha, ésta acaba deteniéndose en una sección donde aparezca el símbolo del martillo, y entonces podrá continuar navegando tantas casillas como se indique.
- Si la flecha apunta a una sección con carta de acción, objetos o poderes mágicos el jugador podrá aumentar y almacenar su cantidad de fichas o conseguir una carta de acción mientras sigue sin poder mover el barco.

- En caso de que el jugador no desee esperar a que le aparezca el símbolo del martillo, podrá pagar 2 fichas de oro dejándolas en el Cofre de la Carta Mágica y se realizarán las reparaciones necesarias para poder volver a navegar. El barco podrá navegar tantas casillas como indique la sección que marca la flecha

Situaciones especiales:

- Las tormentas **no** afectan a los barcos ya dañados o que se encuentran en zonas sin viento.
- En el caso de que la tormenta arrastre a un barco a puerto, el jugador hace girar la flecha en su turno y, si lo desea, puede empezar comerciar inmediatamente; pero, si decide moverse, perderá esta oportunidad.
- En el caso de que el barco dañado esté en puerto, el jugador puede utilizar inmediatamente las nuevas fichas conseguidas en su turno para dedicarlas a comerciar. Podrá reparar el barco y partir en el momento que lo desee tal como se ha explicado anteriormente.

Cartas de Acción (fig.8): cuando llegues a un puerto de color negro **deberás** tomar una carta de acción. También puedes **elegir** tomar una carta de acción como una de las posibles opciones en el caso de que la flecha acabe apuntando a una sección donde aparezca el símbolo de la carta. Las cartas que ya se han utilizado deben dejarse en un montón de descarte. Cuando el montón de cartas de acción se acabe, deberéis mezclar el montón de descarte y éste pasará a convertirse en el nuevo montón.

- **Cartas oro (a), poder mágico (b) y objetos (c):** El número que muestran estas cartas indica la cantidad que deberás entregar o recibir del Cofre de la Carta Mágica. Los pagos se realizan inmediatamente y en el caso de que no puedas pagar, perderás tu turno. En el caso de que la carta indique un ingreso, no es necesario que la cambies por las fichas correspondientes. De esta forma, puedes utilizar las cartas como una forma de almacenar fichas por encima del límite máximo de 8 fichas.
- **Carta buen tiempo (d):** Al presentar esta carta tu barco no se verá afectado por la tormenta, independientemente de quién la haya provocado. *¡Atención! ¡Es mejor decidir utilizar la carta después de conocer la dirección de la tormenta!*
- **Carta reparación (e):** Si tu barco está dañado y no aparece la sección con el símbolo del martillo, utilizando esta carta quedará ¡completamente reparado! Tu barco podrá moverse tantas casillas como indica la sección que marca la flecha.
- **Carta viento de la Suerte (f):** Si tu barco está en una zona sin viento y no aparece la sección con el símbolo del viento, utilizando esta carta podrás salir de la zona y navegar tantas casillas como indica la sección que marca la flecha. En caso de que el barco no esté en una zona sin viento, puedes utilizar esta carta para avanzar más rápido gracias a ¡5 pasos adicionales!
- **Vuelve a hacer girar la flecha (g):** Utilizando esta carta, puedes volver a hacer girar la flecha si no estás satisfecho con lo que ha aparecido en el primer movimiento en tu turno. (La carta puede utilizarse incluso si se está domando un monstruo o luchando en una batalla).
- **Carta telescopio (h):** Utilizando esta carta puedes, en el caso de que tengas que tomar una carta de acción, ver las tres primeras cartas que hay en el montón y escoger la que prefieras. Las dos cartas restantes deberán ponerse en la parte inferior del montón ¡sin que las vean el resto de jugadores!
- **Carta maleficio (i):** Utilizando esta carta puedes mezclar dentro del montón las tres cartas talismán que están boca arriba y extraer tres nuevas cartas para mostrar.
- **Cartas monstruo (j):** Cuando te aparece una de estas cartas, te enfrentas a un terrible monstruo al que deberás domar **¡inmediatamente!** Cada carta monstruo indica la cantidad de poder mágico que es necesario para domarlo. Para empezar la doma, utiliza el número de fichas de poder mágico que desees (si tienes). *Importante: Las fichas se quedarán en el Cofre de la Carta Mágica tanto si logras domar al monstruo como si no lo haces.* Después debes hacer girar la flecha y añadir el resultado (aunque aparezca el -2) al número de fichas utilizadas de poder mágico.
 - Si el resultado es menor que el que muestra la carta, no habrás logrado domar al monstruo y ..¡pierdes!. El monstruo se queda con todas las fichas de objetos (que deberás dejar en el Cofre). Por último la carta monstruo debe colocarse en la parte inferior del montón de cartas de acción.
 - Si el resultado es igual o superior al número que muestra la carta, entonces ¡has conseguido domar al monstruo, y ganas! ¡Consigues tantas fichas de oro del Cofre como indique la carta! (¡Debéis recordar el límite de 8 fichas!) En este caso conserva la carta ya que cada carta monstruo cuenta como poder mágico **+1** en el caso de tener que domar a ¡otro monstruo!

Batalla: En el caso de que otro jugador posea una carta talismán que aparece en tu carta misión, ¡podrás luchar contra él! Antes deberás acercarte al barco que quieres atacar y colocarte a su lado, entonces los dos jugadores haréis girar la flecha (Primero el atacante). El jugador que obtenga el número más alto gana y podrá elegir una carta talismán o de acción del otro contrincante. Tras la batalla y de mutuo acuerdo también se pueden intercambiar las posiciones de los barcos en el tablero. *Importante: ¡no es obligatorio provocar una batalla cuando dos barcos están uno al lado del otro! No se puede atacar a barcos dañados o en zonas sin viento.*

Fin del juego. El juego se acaba cuando un jugador **circunnavega la isla central y** regresa al puerto de partida. Es obligatorio completar la ronda.

Puntuación: Cuando la partida ha terminado deben sumarse los puntos de los talismanes conseguidos. Se añaden 10 puntos por cada talismán que aparezca en la carta misión. Se suma 1 punto por cada pieza de oro (sean fichas o cartas). El jugador (o jugadores) que hayan conseguido llegar a su puerto en la última ronda también obtienen +15 puntos de victoria. ¡Gana el jugador que consiga el mayor número de puntos!

¡La diversión está asegurada! ¡Que el viento sople a vuestro favor!

Le monde inconnu a sombré dans le chaos ! Seuls les talismans magiques pourront sauver les civilisations en déclin de la ruine. Tu devras naviguer sur des mers hostiles, négocier habilement, gagner des combats et dompter des monstres pour les obtenir. Attention ! Le vent tempêteux pourrait t'emporter dans des situations inattendues et mettre en péril ta mission. (45 minutes • 2-4 joueurs • 7+)

Contenu du jeu : 64 cartes, 1 plateau de jeu, 1 table tournante, 4 bateaux, 32 jetons d'or, 32 jetons de marchandises, 32 jetons de pouvoirs magiques

But du jeu : En naviguant autour du monde inconnu, tu négocies tes marchandises et combats des monstres grâce à la magie afin d'obtenir suffisamment de talismans et être le premier à retourner au port d'où tu es parti.

Préparation du jeu :

- Répartis les cartes en 4 paquets : Cartes personnages, mission, aventure et talisman.
- Chaque joueur choisit un personnage et une carte Challenge (fig. 7), il place les cartes devant lui (les cartes personnages et mission restantes sont replacées dans la boîte).
- Dispose les tas de cartes aventure (fig.8) et talisman (fig. 6) à côté du plateau de jeu. Retourne 3 cartes talisman et place-les à côté du paquet.
- Répartis les jetons de ressources par type (or, marchandises, pouvoir magique) et constitue la banque, qui devra être accessible par tous les joueurs.
- Chaque joueur se voit attribuer 3 jetons de pouvoir magique et 3 jetons de marchandises pour commencer la partie. Chaque joueur choisit un bateau et le place dans le port de son choix. Un seul bateau chacun ! Les joueurs partent du port qu'ils ont choisi. Après avoir navigué autour de l'île du milieu, c'est là qu'ils devront retourner.

Comment jouer : Choisissez qui commence, vous tournez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vient votre tour, faites tourner la flèche sur la table tournante, et réalisez l'action obtenue. La roue est divisée en 6 sections (fig. 1), parmi lesquelles 5 offrent 3 possibilités chacune. Tu peux choisir **l'une** des actions proposées. Si la flèche s'arrête sur la case -2, alors la tempête se lève, et tous les bateaux seront affectés (voir plus loin). Lorsque l'action a été accomplie c'est au tour du joueur suivant de tourner la roue.

Les 6 sections :

1. Vent • 9 • carte aventure
2. Carte aventure • 7 • Marteau
3. Marchandises • 6 • pouvoir magique
4. Vent • 5 • Marteau
5. Marchandises • 4 • pouvoir magique
6. ... et la tempête -2

Rapide description des actions possibles :

- Navigation : déplace-toi de 4, 5, 6, 7 ou 9 cases avec ton bateau
- Marchandises : prends 4 ou 6 jetons de marchandises à la banque
- Pouvoirs magiques : Prends 4 ou 6 jetons de pouvoir magique à la banque
- Vent : Tu ne peux quitter une zone sans vent qu'à la condition que la flèche indique le symbole du vent (si tu choisis cette option, tu peux alors te déplacer du nombre de cases correspondant à la section que la flèche a indiquée).
- Marteau : Tant que ton bateau est endommagé, tu ne peux plus bouger à moins que la flèche indique le symbole du marteau (si tu choisis cette option, tu peux alors te déplacer du nombre de cases correspondant à la section que la flèche a indiquée).
- Carte : Tire **une** carte dans le paquet des cartes aventure.

Mouvement (fig. 5) : Tu peux commencer à naviguer dans n'importe quelle direction à partir de ton port d'attache. Attention cependant à ne pas trop tourner en rond car **ceux qui parviennent à faire le tour de l'île du milieu et revenir à leur port d'origine** bénéficient d'un bonus de 15 points dans le score final ! *Important : lorsque tu avances, tu ne peux pas te retrouver dans la même case que celle d'où tu as démarré ton tour.*

- Les cases bleues ne présentent aucun risque pour la navigation. Tu peux te déplacer vers n'importe quelle autre case bleue adjacente depuis une case bleue.

- Les cases blanches sont des cases sans vent. Tu ne peux pas traverser ni t'arrêter sur ces cases !
- Tu ne peux pas traverser ou t'arrêter sur des cases grises, des îles, des récifs, les bords dorés ni sur des cases occupées par le bateau d'un autre joueur !
- Lorsque tu atteins un port, tu dois t'arrêter et abandonner les points de déplacement restants. Tu peux **immédiatement** faire du négoce, comme indiqué ci-après (fig. 4) :

Ports noirs :

- Ici tu peux vendre ta marchandise (2 jetons de marchandises = 1 jeton d'or)
- Chaque fois que tu t'arrêtes dans un port, tu **dois** piocher une carte Aventure, peu importe que tu sois venu volontairement ou emporté par une tempête.

Ports rouges :

- Ici tu peux acheter des talismans. 1 carte talisman coûte 2 jetons d'or et tu peux en acheter autant que tu veux : choisis une (ou plusieurs) carte(s) talisman ou pioche une carte dans le paquet. Si tu choisis une carte déjà visible, pense à la remplacer par une autre. Il doit toujours y avoir 3 cartes visibles. *Important : si tu obtiens le talisman présent sur ta carte Challenge, alors tu gagnes 10 points bonus supplémentaires.*

Marchandises, pouvoir magique et pièces d'or (fig. 3) : Tu peux décider de ne pas bouger, et de constituer à la place un stock de marchandises ou de pouvoirs magiques, en prenant autant de jetons que précisé dans la case indiquée par la flèche. **Lors de la partie, chaque joueur peut cumuler jusqu'à 8 jetons de chaque sorte maximum. Cette règle s'applique aussi bien aux jetons obtenus en faisant du négoce qu'en combattant des monstres !**

Tempêtes, vents et marteaux (fig. 2) : Si la flèche indique la tempête, tu dois alors tourner la roue une nouvelle fois. Mais cette fois, il te faut regarder le signe bleu qui se trouve au centre de la roue. Celui devant lequel la flèche s'arrête désigne la direction de la tempête. **Chaque joueur** doit alors déplacer son bateau de 2 cases dans la direction indiquée. Si la tempête t'envoie hors des cases bleues, tu devras procéder comme suit :

Zones sans vent :

- Si la tempête t'emmène vers une case sans vent (1^{ère} case), tu dois alors t'arrêter et ne pas faire le 2^{ème} mouvement !
- Pour quitter une zone sans vent, il faut que la flèche indique une section contenant le symbole du vent. Si tel est le cas, tu peux alors te déplacer du nombre de cases indiqué dans la section.
- Si la flèche indique une section représentant des cartes, jetons d'or ou de pouvoir magique, tu peux prendre les jetons correspondants et te constituer un stock en attendant un prochain tour.
- Si tu ne souhaites pas attendre que la flèche indique un symbole de vent, tu as la possibilité de payer 2 jetons d'or à la banque et de te faire ainsi escorter hors de la zone sans vent. Tu pourras alors te déplacer du nombre de cases indiqué par la flèche.

Tu ne peux pas stopper sur des cases grises, des îles ou des récifs, ni sur les bords dorés ou des cases occupées par le navire d'un autre joueur !

- Si la tempête t'emmène sur n'importe laquelle de ces cases, ton bateau est endommagé. Il te faut alors poser le bateau sur le flanc sur la case bleue la plus proche. Ton navire ne peut plus bouger jusqu'à ce qu'il soit réparé.
- Pour quitter cette case, il faut que la flèche indique une section contenant le symbole du marteau, alors tu pourras reprendre ta navigation et te déplacer du nombre de cases prévues dans la section correspondante.
- Si la flèche indique une section carte aventure, marchandises ou pouvoir magique pendant que ton navire est endommagé, tu peux prendre les jetons correspondants et te constituer un stock.
- Si tu ne souhaites pas attendre que la flèche désigne le symbole du marteau, tu peux payer 2 jetons d'or à la banque et ton navire sera alors réparé. Tu peux alors naviguer à nouveau et te déplacer du nombre de cases désigné par la flèche.

Situations particulières

- Les navires endommagés ou se trouvant dans des cases sans vent ne sont pas concernés par les tempêtes !
- Si la tempête t'emmène sur un port, tu peux tourner la roue lorsque ce sera ton tour, et négocier immédiatement si tu le souhaites. Si tu choisis de te déplacer, tu perds alors cette possibilité de négocier.
- Tant que ton navire est endommagé dans un port, tu as la possibilité d'obtenir de nouveaux jetons avec la roue et de négocier.

Les cartes Aventure (fig. 8) **doivent** être tirées dans un port noir, mais tu as également la **possibilité** d'en prendre une lorsque la flèche de la roue indique une section contenant le symbole d'une carte. Les cartes utilisées doivent être déposées de côté sur une pile prévue à cet effet. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet, la pile des cartes utilisées doit être mélangée et peut constituer un nouveau paquet.

- **Les cartes d'Or (a), de pouvoir magique (b) et de marchandises (c) :** la somme visible sur la carte doit être payée à la banque, ou reçue d'elle. Les paiements à la banque doivent être réalisés immédiatement. Si tu n'as pas assez d'or, tu dois passer ton tour. Les gains en revanche n'ont pas besoin d'être échangés contre des jetons correspondants. Tu peux utiliser ces cartes comme des jetons et les conserver à condition de ne pas dépasser la limite de 8 jetons.
- **Les cartes de beau temps (d) :** En utilisant cette carte, tu peux annuler l'effet de la tempête sur ton navire, que tu en sois à l'origine ou pas. *Sors cette carte dès que tu connais la direction de la tempête !*
- **Carte de réparation (e) :** Si ton navire est endommagé et que tu n'es pas tombé sur une section de la roue contenant le marteau, tu peux utiliser cette carte pour réparer ton bateau ! Déplace-toi alors du nombre de cases apparaissant sur la roue.
- **Carte de vent favorable (f) :** si ton navire est coincé sur une case sans vent et que la roue ne tombe pas sur une section contenant un symbole de vent, alors tu peux utiliser cette carte pour te déplacer du nombre de cases prévu dans la section. Si tu n'es pas coincé, tu peux l'utiliser pour te déplacer plus rapidement : ajoute dans ce cas 5 cas supplémentaires à ton mouvement.
- **Tourne encore (g) :** si le résultat de la roue ne te convient pas, tu peux la faire tourner à nouveau en utilisant cette carte. (même si tu es train de dompter un monstre ou de combattre).
- **Carte télescope (h) :** Lorsque tu es sur le point de tirer une carte Aventure, tu peux utiliser cette carte pour regarder les 3 premières cartes du paquet et choisir celle qui t'arrange le plus. Replace les 2 autres cartes dans le bas du paquet, et ne dis pas aux autres ce que tu as vu !
- **Carte malédiction (i) :** en échange de cette carte, tu peux remplacer les 3 cartes talisman visibles et les remplacer par 3 nouvelles.
- **Cartes monstres (j) :** si tu tires l'une de ces cartes, cela signifie que tu te trouves face à un monstre, qui doit être dompté immédiatement ! Chaque carte de monstre définit le nombre de pouvoirs magiques nécessaire pour qu'il soit apprivoisé. Tu dois tenter de le dompter en utilisant le nombre de pouvoirs magiques que tu veux (si tu en as). *Important : les pouvoirs magiques utilisés sont remis à la banque, que tu aies réussi à dompter le monstre ou non.* Ensuite, tourne la roue et ajoute le nombre obtenu (même si c'est -2) au nombre de pouvoirs magiques utilisés.
 - Si le résultat obtenu est plus bas que celui de la carte, alors tu as échoué. Le monstre te prend toutes tes marchandises (remets-les toutes à la banque). Remets également la carte monstre dans le paquet des cartes aventure.
 - Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de la carte, alors tu as réussi ! Prends le nombre de jetons d'or inscrit sur la carte ! (attention à ne pas dépasser 8 !). Garde alors la carte, car chaque monstre que tu as dompté te rapporte **+1** pouvoir magique lorsque tu combattras un autre monstre.

Bataille : il se peut que quelqu'un obtienne le talisman qui se trouve sur ta carte Challenge. Tu peux te battre pour le récupérer ! Déplace alors ton navire à côté de celui que tu veux attaquer, et lancer tous les 2 la roue. (l'attaquant la fait tourner en 1^{er}). Celui qui obtient le plus grand nombre choisit un talisman ou une carte aventure de l'autre joueur. Après la bataille – si les 2 sont d'accord- vous pouvez également échanger vos places autour du plateau. *Important : il n'y a pas nécessairement bataille lorsque 2 navires sont à côté ! Les navires endommagés ne peuvent pas être attaqués.*

La partie prend fin lorsqu'un joueur **fait le tour de l'île du milieu** et parvient à retourner dans son port d'origine. Le tour doit être complété avant de compter les points.

Score : A la fin de la partie, additionnez les points des talismans que vous avez collectés. Vous obtenez +10 points pour chaque talisman présent sur votre carte challenge. Vous obtenez 1 point pour chaque or (jeton ou carte) que vous possédez. Le ou les joueur(s) qui sont parvenus à leur port d'attache lors du dernier tour obtiennent un bonus de +15 points. Le joueur qui obtient le plus haut score gagne la partie !

Nous vous souhaitons des vents favorables et beaucoup d'amusement !

A világ felbolydult! A hanyatló civilizációkat csak a varázserejű talizmánok védhetik meg a teljes pusztulástól. Ezek megszerzéséért veszélyes vizeken kell hajóznod, ügyesen kereskedned, csatáznod és szörnyeket szelídítened. Vigyázz! A szeszélyes szél váratlan helyzetekbe sodorhat, megnehezítve a küldetésed teljesítését. (45 perc • 2–4 játékos részére • 7+)

A játék tartalma: 64 kártya, 1 tábla, 1 pörgettyű, 4 hajó, 32 arany, 32 rakomány, 32 varázserő

A játék célja: Körbeutazva az ismeretlen világot, kereskedsz a rakományoddal és szörnyeket szelídítesz, hogy minél több aranyat gyűjtve, értékes varázserejű talizmánokat tudj vásárolni, majd elsőként érij vissza a kikötőbe, ahonnan elindultál.

A játék előkészülete:

- Válasszátok szét a kártyákat négy pakliba: karakter, küldetés, kaland és talizmán kártyák.
- A karakter és küldetés (fig.7) kártyák közül minden játékos válasszon egyet-egyet, és helyezze maga elé! (A használaton kívüli karakter és küldetés kártyákat tegyétek vissza a dobozba!)
- A kaland (fig.8) és talizmán (fig.6) kártya paklikat helyezzétek a tábla mellé képpel lefelé. A talizmán pakli legfelső három lapját húzzátok fel és képpel felfelé helyezzétek a pakli mellé!
- Tegyétek külön kupacokba a varázserő, a rakomány és az arany korongokat, majd válasszátok magatok közül valakit, aki a ki- és befizetésekért lesz felelős!
- Induláskor minden játékos 3 varázserő és 3 rakomány korongot kap. Minden játékos válasszon egy hajót magának és helyezze egy tetszőleges kikötőbe. Innen indulva kell körbehajózni az ismeretlen világot. Egy kikötőből csak egy hajó kelhet útra!

A játék menete: A soron következő játékos pörget, majd végrehajtja a választott akciót. A pörgettyű hat szakaszra van osztva (fig.1), melyből 5 szakasz 3-3 akció lehetőséget kínál, amelyek közül **egy**et választhatsz. Ha a pörgettyű a -2 szakasznál áll meg, akkor a tengeren vihar tört ki, amely minden játékos hajóját elmozdítja (lásd később). Az akció végrehajtása után a következő játékos pörget!

A 6 szakasz:

1. szél • 9 • kaland kártya
 2. kaland kártya • 7 • kalapács
 3. rakomány • 6 • varázserő
 4. szél • 5 • kalapács
 5. rakomány • 4 • varázserő
- 6. ... és a vihar: -2**

A választható akciók rövid leírása:

Mozgás: lépj a hajóddal 4, 5, 6, 7 vagy 9 mezőt (Kevesebbet is léphetsz.)

Rakomány: 4 vagy 6 rakomány korongot kapsz a bankból

Varázserő: 4 vagy 6 varázserő korongot kapsz a bankból

Szél: szélcsendes mezőről csak szelet pörgetve léphetsz tovább: 5 vagy 9 lépés

Kalapács: ha megsérült a hajód, csak kalapácsot pörgetve léphetsz tovább: 5 vagy 7 lépés

Kaland kártya: húzz **1** lapot a kaland kártya pakli tetejéről

Mozgás (fig.5):

A választott kikötőből tetszőleges irányban indulhatsz, hogy **körbehajózva a középső sziget**et, visszatérj az indulási mezőre. A játék során előre és hátra is lehet mozogni. Nem érdemes azonban túl sokat bolyongani, mert aki visszaér a kikötőjébe, +15 pont jutalmat kap a pontozáskor! *Fontos: a pörgetés értékét soha nem lépheted le úgy, hogy visszatérj abba a kikötőbe, amelyikből éppen elindultál.*

- A kék mezők biztonsággal hajózhatók. Egy ilyen mezőről bármelyik oldal irányba léphetsz.
- A fehér mezők szélcsendes helyeket jelölnek. Ezekre a mezőkre lépni vagy azon áthaladni nem szabad!
- A szürke mezőkre, szigetekre, sziklákra, az arany keret és más hajók által elfoglalt mezőkre lépni vagy azon áthaladni nem szabad!
- Kikötőbe érve meg kell állnod, a további lépés pontjaid elvesznek. Viszont **azonnal kereskedhessz**, az alábbiak szerint (fig.4):

Fekete kikötők:

- A rakomány korongjaidat **csak itt** tudod aranyra váltani (2 rakomány = 1 arany)
- Ha fekete kikötőre lépsz vagy ide sodor a vihar, mindenképpen húznod **kell** a kaland kártya pakliból 1 lapot. Akkor is, ha nem tudsz vagy nem akarsz a rakományoddal kereskedni!

Piros kikötők:

- **Csak** ezekben a kikötőkben van lehetőség talizmánvásárlásra. 1 talizmán 2 aranyba kerül, és egyszerre többet is megvehetsz. Választhatsz a felforgatott három talizmán közül vagy húzhatsz a pakli tetejéről látatlanban. Minden egyes húzás után a felforgatott lapokat egészítsd ki 3 lapra. *Fontos: ha a küldetés kártyádon szereplő talizmánt sikerül megszerezned, akkor a talizmán értékén felül további 10 pontot kapsz a játék végi pontozáskor.*

Rakomány, varázserő és arany (fig.3):

Lemondva a továbbhaladásról – a pörgetés értékenek megfelelően –, feltöltheted a készletedet rakománnyal **vagy** varázserő koronggal. **A játék során minden játékosnak maximum 8 db korongot birtokolhat fajtánként. Ez igaz a kereskedéssel vagy szörnyszelídítéssel szerzett arany korongokra is!**

Vihar, szél és kalapács (fig.2):

Ha vihart forgatsz, utána megegyeszer kell forgatnod, de ezúttal a belső kék köröket figyeld. Ez mutatja meg, hogy milyen irányban kell **minden játékosnak** 2 mezőt léptetnie a hajóját. Ha a vihar elsodort a biztonságos kék mezőkről, a következőt kell tenned.

Szélcsendes terület:

- Ha a vihar az első lépéssel sodor szélcsendes mezőre, akkor már ott meg kell állnod. A második lépést nem lépheted le!
- Erről a mezőről **csak** akkor hajózhatsz tovább, ha a mutató olyan szakaszban áll meg, ahol szél található. A pörgetett értéket rögtön le is lépheted.
- Ha a mutató olyan szakaszban áll meg, ahol kaland kártya, rakomány, vagy varázserő található, akkor azokat szélcsendes területen rekedt hajóval is magadhoz veheted.
- Ha nem akarod megvárni, míg szelet tudsz pörgetni, akkor 2 rakomány korong beadása fejében a legénység kivontat a szélcsendes helyről. Azaz bármit pörgettél, lelépheted az értékét.

Szürke mezőkre, szigetekre, sziklákra, az arany keretre, és olyan mezőre lépni, ahol egy másik hajó van, nem szabad!

- Ha ilyen helyre sodor a vihar, akkor a hajód megsérül. Az oldalára kell döntened a veszélyes mező melletti utolsó hajózható kék mezőn, és a hajód mindaddig mozgásképtelen lesz, amíg meg nem javítod.
- Erről a mezőről **csak** akkor hajózhatsz tovább, ha a mutató olyan szakaszban áll meg, ahol kalapács található. A pörgetett értéket rögtön le is lépheted.
- Ha a mutató olyan szakaszban áll meg, ahol kaland kártya, rakomány, vagy varázserő található, akkor azokat megsérült hajóval is magadhoz veheted.
- Ha nem akarod megvárni, míg kalapácsot tudsz pörgetni, akkor 2 arany beadása fejében a legénység megjavítja a hajód. Azaz bármit pörgettél, lelépheted az értékét.

Speciális helyzetek:

- Szélcsendes területen rekedt vagy már megsérült hajóra **nem hat** a vihar!
- Ha a vihar valakit épp a kikötőbe sodor, az a játékos élhet a lehetőséggel! Mikor rákerül a sor, pörget, és az újonnan szerzett bevétellel is kereskedhet azonnal. A pörgetett értéket továbbhaladásra is használhatja, így azonban le kell mondania a kereskedés lehetőségéről.
- Mindaddig, amíg a hajód épp egy kikötőben áll sérülten, a pörgetéssel megszerzett bevétellel azonnal kereskedhetsz is. Továbbhaladni azonban csak a fent leírtak szerint tudsz!

Kaland kártyákat (fig.8) a fekete kikötőkben **kell** húznod **vagy** pörgetésekor is választhatod ezt lehetséges akcióként. A felhasznált kártyákat a kaland kártyák dobó paklijába kell gyűjtenetek.

- **Arany (a), varázserő (b) és rakomány kártyák (c):** A kártyán feltüntetett mennyiséget kell befizetned vagy megkapnod a banktól. A rakomány befizetést **azonnal** le kell bonyolítani, és ha nem tudod kifizetni, egy körből kimaradsz. A bevételt jelentő kártyákat azonban nem kell átváltanod a megfelelő korongokra. A megengedett 8-as korong limiten felül tetszőlegesen gazdálkodhatsz velük.
- **Szép idő kártya (d):** Ha ilyen kártya van a birtokodban, nem hat rád a vihar, a hajód azon a helyen marad, ahol volt. Elég akkor beadnod a kártyát, amikor a vihar iránya kiderül! *Fontos: a kártyát akkor is beadhatod, amikor nem te, hanem egy másik játékos pörgette a vihart!*
- **Hajójavító kártya (e):** Ha hajód sérült és nem sikerült kalapácsos mezőt pörgetned (5 vagy 7), akkor beadhatod a kártyát és lelépheted a pörgetett értéket.
- **Kedvező szél kártya (f):** Ha hajód szélcsendes mezőn vesztegel és nem sikerült szelet pörgetned (5 vagy 9), akkor beadhatod a kártyát és lelépheted a pörgetett értéket. A kártyát akkor is felhasználhatod, ha csak gyorsabban szeretnél haladni. Ha beadod, plusz 5 mezőt léphetsz.
- **Újrapörgetés (g):** Ha elégedetlen vagy a pörgetésed eredményével, ezért a kártyáért cserébe újra pörgethatsz. (Akár szörnyszelídítésnél vagy csatánál is.)
- **Teleszkóp kártya (h):** ha a kártyát beadod, akkor az aktuális kaland kártya húzásnál megnézheted a legfelső 3 lapot, és a neked legjobban tetszőt választhatod. A nem választott kártyákat vissza kell tenned a pakli tetejére, és nem szabad eláruulnod a többieknek, hogy mit láttál!
- **Átok kártya (i):** A három látható talizmán kártyát keverd vissza a talizmán pakliba, és három újat forgass fel helyette!
- **Szörny kártyák (j):** Ha ilyen kártyát húztál, akkor a hajód szörnyel találkozott, akit **azonnal** meg kell szelídíteni! Minden szörny kártyán feltüntettük, hogy a megszelídítéshez mennyi varázserőre van szükség. A szelídítés a varázserő korongjaid felajánlásával kezdődik. *(Fontos: a felajánlott korongok mindenképpen visszakerülnek a bankba.)* Ezután pörgezd meg a kerekét, és az eredményt (akkor is, ha -2) add hozzá a felajánlott korongok számához.
 - Ha az összeg kevesebb, mint amennyi a kártyán szerepel, akkor nem jártál sikerrel. A szörny elfogyasztja a rakományodat (az összes rakomány korongodat vissza kell adnod a bankba). A szörny kártyát pedig vissza kell keverni a kaland pakliba.
 - Ha az összeg annyi vagy magasabb, mint amennyi a kártyán szerepel, akkor sikerült megszelídítened a szörnyet! Annyi aranyat kapsz jutalmul, amennyi a kártyán látható! A kártyát tartsd magadnál, mert következő szörnyszelídítés alkalmával minden megszerzett szörny kártya **+1** varázserőnek számít!

Csata: Előfordulhat, hogy más szerzi meg azt a talizmán kártyát, ami a te küldetés kártyádon szerepel. Ha szükséged van rá, csatázhatsz érte. Hajóddal amellé a hajó mellé kell lépned, akit meg akarsz támadni, majd mindkettőtöknek pörgetni kell. (Először a kihívó fél pörget.) Aki a nagyobb értéket pörgette, az választhat a másik játékostól egy talizmán **vagy** egy kaland kártyát. A csata után – közös megegyezés esetén – helyet is cserélhetnek a hajók a táblán. *Fontos: mikor két hajó egymás mellé lép, nem kötelező csatázni! Megsérült vagy szélcsendes területen álló hajót nem szabad megtámadni.*

A játék véget ér, mikor bármelyik játékos **körbehajózta a középső szigetet** és visszaért abba a kikötőbe, ahonnan elindult. A pontozás előtt a kört még be kell fejezni!

A pontok összegzése: A játék végén számoljátok össze a megszerzett talizmánokon látható pontokat. A küldetés kártyádon szereplő talizmánok után +10 pontot kapsz. Minden egyes megmaradt aranyadért (akár korong, akár kártya) 1 pontot kapsz. Akik az utolsó körben vissza tudtak érni a saját kikötőjükbe, +15 pont győzelmi pontot is kapnak. Az nyer, akinek a legtöbb pontja van!

Jó szelet, jó szórakozást kívánunk!

CARTA MAGICA ~ APPENDIX

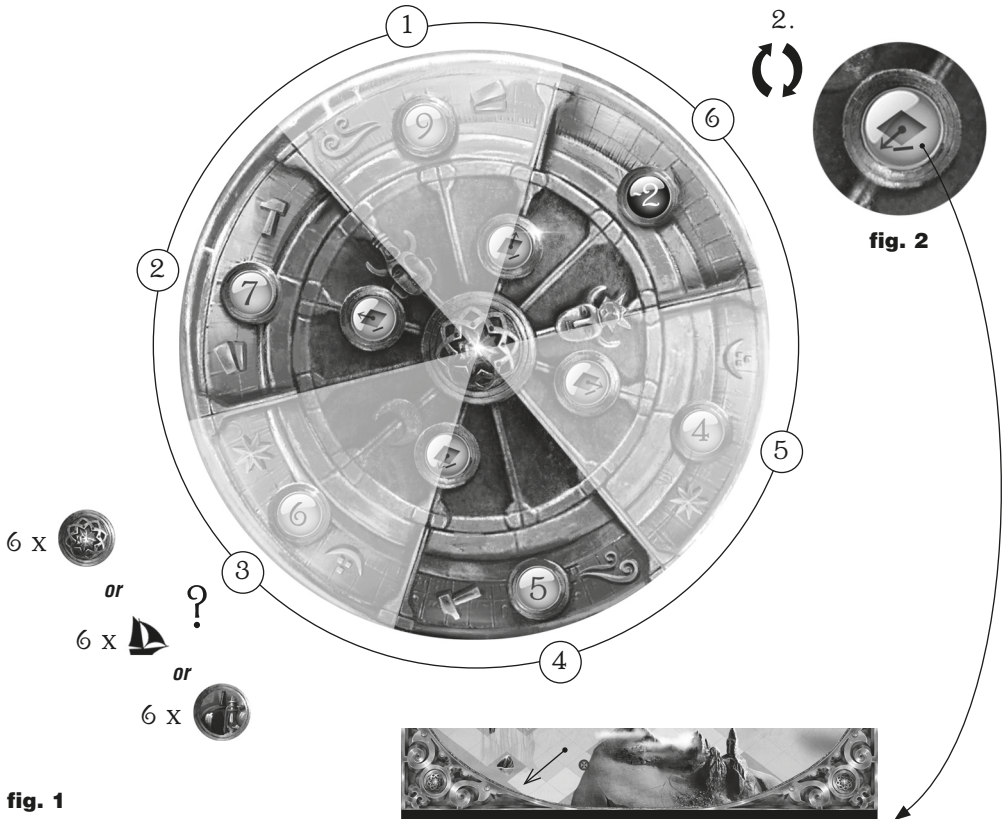


fig. 3



fig. 4

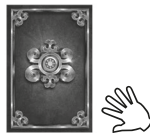




fig. 5

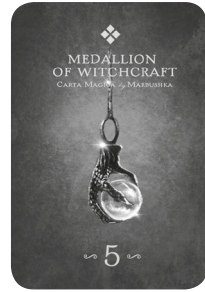


fig. 6

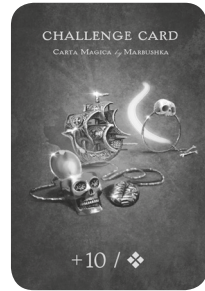
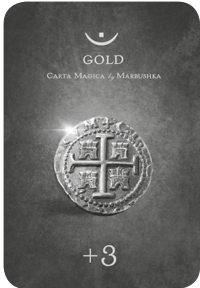
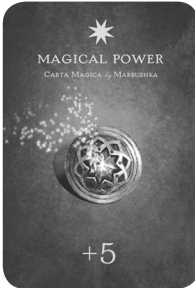


fig. 7

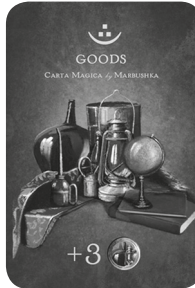
fig. 8



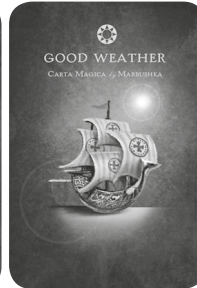
a



b



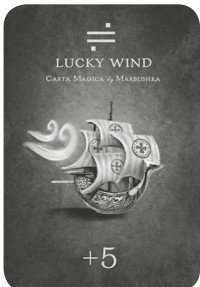
c



d



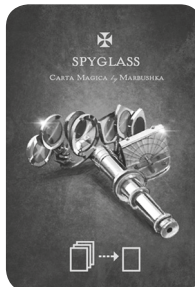
e



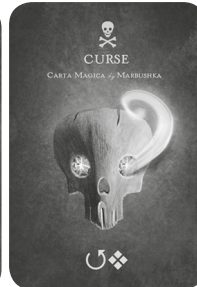
f



g



h



i



j

Nieznany świat jest pogrążony w chaosie. Tylko magiczne talizmany mogą uratować upadające cywilizacje przed całkowitą ruiną. Musisz popłynąć przez niebezpieczne morza, umiejętnie handlować, stoczyć bitwy i oswoić potwory, aby je zdobyć. Strzeż się! Burzliwy wiatr może spowodować nieoczekiwane sytuacje i zakłócić Twoją misję. (45 minut • 2-4 graczy • 7+)

Zawartość gry: 64 karty, 1 plansza do gry, 1 strzała wirująca, 4 statki, 32 złote żetony, 32 żetony towarów, 32 żetony magicznej mocy

Cel gry: Żeglując po nieznanym świecie, handlujesz swoimi towarami i oswajasz potwory magicznymi mocami, aby zdobyć jak najwięcej złota, aby kupić magiczne talizmany i być pierwszym, który wraca do portu z którego rozpoczęła się gra.

Przygotowanie gry:

- Podziel karty na cztery talie: karty postaci, wyzwania, przygody i talizmanu.
- Każdy gracz wybiera jedną postać i jedną kartę wyzwania (rys. 7) i umieszcza karty przed sobą. (Umieść pozostałe karty postaci i misji w pudełku.)
- Połóż pokłady przygód (rys.8) i talizmanu (rys. 6) obok planszy. Odwróć obrazkiem do góry trzykarty talizmanów i umieść je obok talii kart talizmanu.
- Posortuj żetony zasobów według rodzaju (złoto, towary, moc magiczna) i stwórz bank żetonów, który powinien być w zasięgu wszystkich graczy.
- Każdy gracz otrzymuje 3 magiczne moce i 3 żetony towarów na początku gry. Każdy gracz wybiera jeden statek i umieszcza go w wybranym przez siebie porcie. Gracze opuszczają wybrany port i żeglują po środkowej wyspie, ale muszą powrócić na miejsce.

Jak grać: Wybierz gracza startowego, a następnie gracze rozpoczynają w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej kolejce zakręć strzałką i wykonaj wybraną akcję. Koło jest podzielone na sześć sekcji (rys. 1), z których 5 zawiera po 3 możliwe działania. Możesz wybrać **jedną** z tych trzech akcji. Jeśli strzałka zatrzyma się na części oznaczonej jako -2, wtedy powstaje burza, która wpłynie na wszystkie statki graczy (patrz później). Po akcji ruch jest zakończony, następny gracz obraca strzałkę.

Sześć sekcji:

1. wiatr • 9 • karta przygody
2. karta przygody • 7 • młot
3. towary • 6 • magiczna moc
4. wiatr • 5 • młotek
5. towary • 4 • magiczna moc
6. ... i burza: -2

Krótki opis możliwych działań:

- Żeglarstwo: poruszaj się ze swoim statkiem do 4, 5, 6, 7 lub 9 pól
- Towary: weź 4 lub 6 żetonów towarów z banku
- Magiczna moc: weź 4 lub 6 magicznych żetonów mocy z banku
- Wiatr: możesz zostawić bezwietrzną morską przestrzeń, jeśli uda ci się obrócić sekcję symbolem wiatru (jeśli wybierzesz tę możliwość, możesz również wykonać liczbę oczek w zależności od tego w jakiej sekcji zatrzymała się strzałka.)
- Młot: tak długo, jak twój statek jest uszkodzony, nie można go przenosić, chyba że udało się zakręcić strzałką i wylosować symbol młota (jeśli wybierzesz tę możliwość, możesz również wykonać liczbę oczek w zależności od sekcji, w której zatrzymała się strzałka.)
- Karta: wyciągnij **1** kartę z talii Przygód

Ruch (rys.5): Zaczynasz płynąć w dowolnym kierunku od wybranego portu i możesz się poruszać podczas gry w przód i w tył. Ale nie włócz się zbyt wiele, bo każdy gracz który żegluje po środkowej wyspie i wraca do portu, otrzymuje 15 dodatkowych punktów na koniec gry! *Ważne: Wykonując ruch nie możesz zakończyć go w tym samym miejscu, w którym zacząłeś swoją kolejkę.*

- Niebieskie (pola) kwadraty do poruszania na planszy są bezpieczne. Możesz z nich przejść do dowolnego sąsiedniego niebieskiego kwadratu.
- Białe przestrzenie są obszarami bezwietrznymi. Nie możesz wkroczyć ani przejść przez te przestrzenie!

- Nie możesz nadebrać ani przejść przez szare przestrzenie, wyspy, klify, złotą granicę lub przestrzenie zajmowane przez inne statki!
- Gdy żeglujesz w porcie, zatrzymaj się i pomiń pozostałe etapy. Możesz handlować **natychmiast**, w następujący sposób (rys. 4):

Czarne porty:

- Tutaj możesz zmienić swoje towary na złoto (2 towary = 1 złoto)
- Za każdym razem, gdy żeglujesz do czarnego portu, **musisz** dobrać 1 kartę z talii kart Przygód niezależnie od tego, czy wszedłeś do portu, czy burza cię tam rzuciła.

Czerwone porty:

- Tutaj możesz kupić talizmany. 1 karta talizmanu kosztuje 2 złote żetony i możesz kupić więcej na raz: Wybierz (jedną lub więcej) z trzech odkrytych kart talizmanu lub narysuj niewidzialny talizman kartą z wierzchu talii. Jeśli weźmiesz odkrytą kartę, należy ją natychmiast wymienić na kolejną z talii, zawsze muszą być na stole 3 karty skierowane do góry. *Ważne: jeśli zdobyłeś talizman pokazany na karcie wyzwania, otrzymasz dodatkowo 10 dodatkowych punktów do wartości talizmanu przy końcowej punktacji.*

Towary, magiczna moc i złoto (rys.3): Możesz zdecydować aby się nie poruszać, a zamiast tego zapelniać zapasy towarami lub magiczną mocą biorąc żetony w ilości pokazanej na strzałce. **Podczas gry każdy gracz może mieć maksimum 8 żetonów każdego rodzaju. Ta zasada dotyczy również żetonów złota zdobytych przez handel lub oswojenie potwora!**

Burza, wiatry i młot (rys. 2): Jeśli strzałka wskazuje na burzę, musisz ponownie zakręcić, ale tym razem spojrz na niebieskie znaki na wewnętrznym okręgu. Ten, w którym zatrzymuje się strzałka, pokaże kierunek burzy. **Każdy** gracz musi wtedy przesuwać swój statek o 2 pola w tym kierunku. Jeśli burza wyrzuci cię z bezpiecznego niebieskiego kwadratu, wykonaj czynności opisane niżej.

Obszar bezwietrzny:

- Jeśli burza rzuci cię w bezwietrzną przestrzeń w pierwszym kroku, musisz się tam zatrzymać bez wykonywania drugiego kroku!
- Możesz opuścić to miejsce, jeśli zakręcisz sekcją z symbolem wiatru w nadchodzącej turze (jeśli strzałka zatrzymuje się w sekcji, w której wyświetlany jest symbol wiatru). Jeśli ci się uda, możesz także wykonać liczbę oczek pokazanych na kole.
- Jeśli strzałka wskazuje na sekcję z kartą, towarami lub magiczną mocą, gdy utkniesz w polu bezwietrzna przestrzeń możesz wziąć żetony i wypełnić je swoimi zapasami!
- Jeśli nie chcesz czekać, aż uda ci się obrócić sekcję symbolem wiatru, możesz zapłacić 2 żetony towarów do banku. Możesz kontynuować żeglugę, wykonując liczbę kroków pokazanych na kole.

Nie możesz stawiać na szarych przestrzeniach, wyspach, klifach, złotej granicy lub przestrzeniach zajętych przez inne statki!

- Jeśli burza rzuci cię w któreś z tych miejsc, twój statek zostanie uszkodzony. Twój statek musi leżeć na boku na ostatnim niebieskim polu obok szarego, a twój statek nie może się ruszyć dopóki go nie naprawisz.
- Możesz płynąć z tego placu tylko wtedy, gdy zakręcisz sekcją i wylosujesz symbol młota, wtedy możesz kontynuować żeglugę, wykonując liczbę kroków pokazanych na kole.
- Jeśli strzałka wskazuje na sekcję z kartą przygód, dobrami lub magiczną mocą podczas, gdy Twój statek jest uszkodzony, możesz wziąć żetony i uzupełnić zapasy.
- Jeśli nie chcesz czekać, aż uda ci się obrócić sekcję symbolem młotka, możesz zapłacić 2 złote żetony do banku, a twój statek zostanie naprawiony. Możesz kontynuować żeglugę poruszając się o liczbę oczek pokazaną na kole.

Specjalne sytuacje:

- Uszkodzone statki i statki w obszarach bezwietrznych **nie** są dotknięte przez burzę!
- Jeśli burza rzuci cię do portu, możesz zakręcić kołem w swojej turze, a jeśli wybierzesz możliwość handlowania aby uzyskać przychód, możesz natychmiast handlować. Jeśli zdecydujesz się przenieść, stracisz okazję na handel.
- Dopóki twój statek stoi uszkodzony w porcie, możesz użyć nowych żetonów, które otrzymałeś obracając się, aby móc natychmiast handlować. Ale możesz również naprawić swój statek i przejść dalej.

Karty Przygód (rys. 8) **muszą** zostać narysowane w czarnych portach lub też **możesz** wybrać jedną z nich jako możliwe działanie, gdy wirująca strzałka zatrzymuje się w sekcji z symbolem karty. Użyta karta przygody jest umieszczana na stosie kart użytych. Jeśli oryginalny stos się skończy, stos kart użytych jest tasowany i staje się nową talią.

- **Karty złota (a), magicznej mocy (b) i dóbr (c):** kwota pokazana na karcie musi być wpłacona do banku lub otrzymana z banku. Płatność za towar do banku musi być zrobioną natychmiast, a jeśli nie możesz zapłacić, tracisz kolejkę. Możesz użyć tych kart jako żetonów i zachować w magazynie ponad 8-częściowy limit żetonów.
- **Karta dobrej pogody (d):** W zamian za tę kartę burza nie wpływa na twój statek, kiedy ty lub inny gracz spowodował burzę. *Podpowiedź: Zagraj tą kartą po poznaniu kierunku burzy!*
- **Karta naprawy (e):** jeśli twój statek jest uszkodzony i nie możesz wylosować sekcji z młotkiem. Możesz użyć tej karty i Twój statek będzie naprawiony. Następnie wykonaj liczbę kroków wskazaną na kole.
- **Karta Szczęśliwy Wiatr (f):** jeśli twój statek utknął w bezwietrznej przestrzeni i nie możesz wylosować pola z symbolem wiatru w zamian za tę kartę możesz opuścić bezwietrzną przestrzeń i wykonać liczbę kroków pokazanych na kole. Jeśli nie utknąłeś, po prostu chcesz się przenieść szybciej, zagraj nią i wykonaj dodatkowe 5 kroków.
- **Zakręć ponownie (g):** jeśli wynik wiorowania nie jest zadowalający, możesz spróbować ponownie w zamian za tę kartę. (Nawet jeśli oswojasz potwora lub walczysz).
- **Karta Teleskopu (h):** Kiedy masz zamiar narysować kartę przygody, w zamian za to możesz spojrzeć na 3 najlepsze karty z talii i wybrać jedną z nich, którą najbardziej Ci pasuje. Połóż pozostałe dwie karty z powrotem na wierzch pokładu i nie mów innym graczom, co widziałeś!
- **Karta przekleństwa (i):** w zamian za tę kartę możesz przetasować talię, kartę z talizmanem wkładasz z powrotem do talii i odkrywasz trzy nowe.
- **Karty potworów (j):** jeśli wylosujesz jedną z tych kart, spotkałeś potwora, który musi być natychmiast oswojony! Każda karta potwora pokazuje, ile magicznej mocy jest potrzebne by go oswoić. Musisz zacząć oswojanie, wydając liczbę magicznych żetonów mocy (jeśli je masz) *Ważne: Te żetony zostaną zwrócone do banku, czy ty oswoiłeś potwora, czy nie.* Następnie obróć koło i dodaj wynik (nawet jeśli jest to -2) do liczby wydanych żetonów.
 - Jeśli wynik jest niższy niż wynik pokazany na karcie, to oswojanie nie powiodło się. Potwór zabiera wtedy twoje towary (musisz zwrócić wszystkie swoje żetony towarów do banku). Przetasuj kartę potwora z powrotem do talii kart na stole.
 - Jeśli liczba jest równa lub wyższa niż liczba pokazana na karcie, to udało się! Weź z banku liczbę żetonów złota pokazanych na karcie! (Limit 8 żetonów!) Zachowaj kartę, ponieważ każda posiadana karta potwora liczy się jako **+1** magicznej mocy, kiedy oswoisz kolejnego potwora!

Bitwa: Może się zdarzyć, że ktoś inny zdobędzie talizman, który znajduje się na karcie wyzwania. Możesz walczyć o to! Przenieś swój statek obok statku, który chcesz zaatakować, wtedy oboje musicie zakręcić kołem. (Atakujący kręci się pierwszy.) Ktokolwiek otrzyma wyższą liczbę, może wybrać talizman lub kartę przygody od innego gracza. Po bitwie - jeśli oboje się zgodzicie - możecie także zamienić się miejscami na planszy. *Ważne: nie trzeba walczyć, gdy dwa statki stoją obok siebie! Uszkodzone statki lub statki w bezwietrznych przestrzeniach nie mogą być atakowane.*

Gra kończy się, gdy dowolny gracz wróci do portu, z którego zaczął grę. Aktualna runda gry jest zakończona przed końcową punktacją.

Punktacja: Na koniec gry zsumuj punkty pokazane na zebranych talizmanach. Zdobądź +10 punktów za wszelkie talizmany pokazane na karcie wyzwania. Dostajesz 1 punkt za każde złoto (oba żetony i karty), które masz. Gracz (lub gracze), którym udało się wrócić do swojego portu w ostatnim czasie runda otrzymuje również +15 punktów zwycięstwa. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów!

Życzymy szczęścia!

CARTA MAGICA

Tajemný svět moří je v chaosu. Tamní civilizaci mohou před naprostou zkázou zachránit jen magické talismany. K jejich získání musíte proplout nebezpečnými moři, zručně obchodovat, vyhrát v bitvách i krotit monstra. Ale pozor! Silný vítr vás může dostat do nečekaných situací a tím tak oddálit splnění vašeho úkolu. (45 min, 2 – 4 hráči, 7+)

Hra obsahuje: 64 karet, 1 hrací desku, 1 kompas, 4 lodě, 32 tokenů se zlatem, 32 tokenů se zbožím, 32 tokenů s magickou silou

Cíl hry: Na svých lodích musíte během plavby obchodovat tak, aby jste získali co nejvíce zlata a mohli si za něj koupit magické talismany, kterými zkrotíte nebezpečná monstra.

Kdo se vrátí do přístavu jako první, vyhrává.

Příprava hry:

- Rozdělte karty do 4 balíčků podle typu: Charaktery, Úkoly, Dobrodružství, Talismany. Tyto balíčky otočte lícem dolů.
- Každý hráč si vybere jednu kartu Charakter a jednu kartu Úkol (obr. 7) a umístí tyto karty před sebe. (Zbývající karty Charaktery a Úkoly se vyloučí ze hry).
- K těmto dvěma kartám si každý hráč přiloží jednu vybranou kartu Dobrodružství (obr. 8) a jednu kartu Talisman (obr. 7). Dále vyberte tři karty Talismanu, otočte je lícem nahoru a přiložte je k balíčku se všemi zbývajcími Talismany.
- Dále rozdělte tokeny podle typu – zlato, zboží, magická síla a z nich vytvořte bank tak, aby byl dostupný pro všechny hráče.
- Nyní si každý hráč z banku lízne 3 tokeny magické síly a 3 tokeny se zbožím, vybere si svoji loď a zvolí si na mapě svůj přístav. Z každého přístavu může vyplout jen jedna loď. Každá loď musí obeplout středový ostrov, a pak se musí vrátit zpět do přístavu.

Jak hrát: Určete si začínajícího hráče. Hraje se podle směru hodinových ručiček. Začínající hráč otočí ručičkou kompasu. Kompas je rozdělen na šest částí (obr. 1). Každá z pěti těchto částí má tři různé možnosti postupu. Hráč si zvolí **jeden** postup, který provede. Když šipka kompasu ukáže na políčko -2, strhne se bouře, která zasáhne všechny lodě (další postup při bouři bude vysvětlen později).

Kompas je rozdělen do šesti částí s různými symboly:

- vítr . 9 . karta dobrodružství
- karta dobrodružství . 7 . kladivo
- zboží . 6 . magická síla
- vítr . 5 . kladivo
- zboží . 4 . magická síla
- bouře: -2**

Stručný popis možných situací:

- Plavba: posuňte svoji loď o 4,5,6,7 nebo 9 míst
- Zboží: vezměte si 4 nebo 6 tokenů se zbožím z banku
- Magická síla: vezměte si 4 nebo 6 tokenů magické síly z banku
- Vítr: můžete vyplout z bezvětří bílého čtverce pouze, když ručička kompasu ukáže na symbol Větru (když zvolíte tuto možnost, poplujete o tolik míst kolik ukazuje šipka)
- Kladívko: loď můžete opravit pouze tehdy, když šipka kompasu ukáže na tento symbol (když zvolíte tuto možnost, poplujete dále o tolik míst kolik ukazuje šipka)
- Karta: vezměte si **1** kartu z balíčku karet Dobrodružství.

Způsob plavby (obr. 5): Ze svého přístavu můžete vyplout všemi směry a dále plout dopředu i dozadu. Ale neměňte směr často, **protože hráč, který obepluje středový ostrov a vrátí se do svého přístavu získává navíc 15 bodů!** (Důležité: při svém jednom tahu nemůžete skončit na stejném místě, ze kterého jste svůj tah provedli)

- Modré čtverce jsou bezpečné. Můžete pokračovat dál na jakýkoli přilehlý modrý čtverec.
- Bílé čtverce označují bezvětří. Zde končí váš tah a pokračuje další hráč.
- Šedé čtverce, ostrovy, útesy nebo místa s loděmi protihračů – jsou místa, přes která nelze poplout ani zakotvit.

- Když dorazíte k přístavu (nemusíte dál dopočítávat čtverce) a můžete **hned** obchodovat (obr.4):
Černý přístav:

- Zde se smění zboží za zlato (2 tokeny zboží = 1 token zlata).
- Po každém příplutí do černého přístavu si lížete jednu kartu z hromádky Dobrodružství. (lížete si kartu, i když vás do přístavu dostane bouře)

Červený přístav:

- Zde se za zlato kupují talismany (2 tokeny zlata = 1 karta Talismanu), Talismanů si můžete nakoupit podle svých možností libovolný počet. Tyto Talismany si můžete vybrat ze tří otočených karet Talismanů nebo z balíčku s otočenými Talismany. V případě, že si Talisman vyberete ze tří otočených karet Talismanů, musí tyto Talismany být opět doplněny z balíčků Talismanů, tak aby byly vždy otočené 3 karty. *Důležité: když získáte Talisman, který máe zobrazen na své kartě Úkol, získáváte extra 10 bodů za talismany při konečném sčítání bodů.*

Zboží, magická síla a zlato (obr.3): Lze si zvolit, jestli poplujete svojí loď dál nebo se zásobíte tokeny se zbožím, zlatem nebo magickou silou – jejich množství ukazuje šipka kompasu. **Každý hráč může mít během hry maximálně 8 tokenů. Toto pravidlo maximálního počtu tokenů platí i pro získané tokeny zlata při směně nebo za zkrocení monster.**

Bouře, Vítr, Kladivo (obr.2): Když šipka kompasu ukáže na Bouři, točíte ještě jednou šipkou. Tentokrát jsou důležité modré kosočtverce, které ukazují směr, kterým bouře odnese loď všech hráčů a to vždy o 2 čtverce. Jestliže tímto hráč dostane z bezpečných modrých čtverců na jiný čtverc, platí:

Bílý čtverec – bezvětrí:

- Zůstáváte na místě a už neatáčíte podruhé šipkou!
- Místo můžete opustit pouze, když při další vaší hře ukáže šipka kompasu na Vítr. Posouváte se o tolik čtverců, kolik ukazuje šipka.
- Jestliže šipka kompasu ukáže na kartu se zbožím nebo magickou silou, zůstáváte na bílém čtverci, ale můžete se zásobit tokeny.
- Loď může také vyplout za poplatek dvou tokenů se zbožím (tokeny se vrátí do banku). Postupujete o tolik čtverců, kolik ukazuje šipka kompasu.

NELZE vplouvat na šedé čtverce, ostrovy, útesy, na zlatý okraj mapy nebo na čtverce, na kterých kotví lodě spoluhráčů.

- V případě, že vás na takové místo zaneše bouře, vaše loď je zničená. Nevplouváte přímo na takové místo, ale loď zůstává na posledním sousedícím modrém čtverci, dokud nebude opravena. Hraje další hráč.
- Loď bude opravena, když šipka na kompasu ukáže Kladivo, poté pokračujete o tolik čtverců, kolik ukazuje šipka.
- Jestliže šipka kompasu ukáže na kartu Dobrodružství, zboží nebo magickou sílu, zatímco je vaše loď zničená, můžete se zásobit tokeny.
- Loď může také vyplout za poplatek 2 zlatých tokenů (tokeny se vrátí do banku) a plujete o tolik čtverců, kolik ukazuje šipka.

Situace, které ještě mohou nastat:

- Rozbitou loď **bouře neohroží!** tzn. neposouvá se o 2 místa
- Jestliže vás bouře vžene do přístavu, roztáčíte šipku kompasu a můžete obchodovat. Jestliže se však rozhodnete pro plavbu, ztrácíte šanci obchodovat.
- Po dobu, co je vaše loď rozbitá, můžete použít nově získané tokeny k dalšímu obchodu nebo za poplatek loď spravit – viz. nahore.

Karty DOBRODRUŽSTVÍ (obr. 8.) – tyto karty si hráči lížou z balíčku, když vplují do Černého přístavu. Lze je také získat, když na takový symbol ukáže šipka kompasu. Použité karty Dobrodružství jsou dávány stranou. Lze je pak znovu použít, až se vyliže balíček. Karty se pak zamíchají, vytvoří se nový balíček a pokračuje se ve hře.

- **Karty zlata (a), magické síly (b) a karty zboží (c)** – každá karta má svou hodnotu, která je vyznačena na kartě, za kterou ji hráči nakupují od banky nebo banka od hráčů. Zaplatit bance musíte hned. Jestliže nemůžete zaplatit, ztrácíte svůj tah a nezískáváte tokeny. Karty lze použít i jako tokeny a můžete jimi překročit maximální limit osmi tokenů.
- **Karta dobrého počasí (d)** – výměnou za tuto kartu nemá bouře na vaši loď vliv. (*Nezáleží na tom, kdo bouři vytočil – jestli vy nebo jiný hráč.*)
- **Karta opravy (e)** – výměnou za tuto kartu opravíte loď a nemusíte čekat až vytočíte kladívko

na kompase.

- **Karta šťastný vítr (f)** – výměnou za tuto kartu můžete odplout z bílého bezvětrného čtverce nebo zrychlit svou plavbu o tolik čtverců jako je číslo na kartě.
- **Karta vytoč znovu (g)** – když nejste spokojeni s výsledkem vytočení kompasu, výměnou za tuto kartu můžete vytočit kompas znovu. (I když zrovna krotíte monstrem nebo válčíte.)
- **Karta dalekohledu (h)** – výměnou za tuto kartu si můžete vybrat z balíčku Dobrodružství, až si z tohoto balíčku budete lízat. V tomto případě si lízněte 3 karty z balíku Dobrodružství, vyberte si jednu z nich a zbylé dvě vraťte zpět navrh balíčku (neprozradte soupeřům, co je na vrácených kartách)
- **Karta kletby (i)** – tato karta ovlivňuje Talismany. Výměnou za tuto kartu lze vyměnit 3 otočené karty Talismanů. Otočené 3 karty Talismanů jednoduše vraťte do balíčku, zamíchejte, vyndejte nové 3 karty, které opět otočíte lícem nahoru.
- **Karta Monstrum (j)** – když si líznete takovou kartu, střetáváte se s monstrem, které musíte ihned zkrotit! Pro zkrocení každého monstra je třeba různá velikost magické síly (velikost potřebné magické síly určuje číslo na kartě monstra). Monstrum krotíte utracením tokenů magické síly (tokeny se vrací do banku). Pro získání většího počtu magické síly otočte šipkou na kompase. Číslo, na které ukáže šipka kompasu navýší sílu vašich tokenů (i když vytočíte -2). Pokud vaše magická síla je stále nižší než síla monstra, prohráváte. Monstrum vám vezme všechny vaše tokeny se zbožím (odevzdáváte je do banku). Pokud je vaše magická síla rovna nebo vyšší než síla monstra, vyhráváte, monstrum je zkroceno. Kartu monstra si uchovejte. Tato karta se bude pro vás počítat jako **1** magická síla, kterou použijete při krocení dalšího monstra. (Nezapomeňte, že maximální počet tokenů je 8!)

Bitva: Může se stát, že protihráč získá talisman, který máte vy na kartě Úkolu. Tuto kartu lze získat jedině bojem. Je nutné se přiblížit k lodi protihráče. Když jsou lodě u sebe, oba protihráči otočí šipkou kompasu. Ten, kdo získá vyšší číslo, si může vybrat od protihráče talisman nebo kartu Dobrodružství. Po bitvě si mohou hráči prohodit místa na hrací desce (jestliže se tak domluví). Když se lodě k sobě přiblíží, nemusí vždy dojít k boji. *Důležité: lodě, které jsou poškozené nebo stojí na bílém čtverci, jsou z boje vynechány.*

Hra končí: Hra končí, když se jakýkoli hráč vrátí do svého přístavu, ze kterého vyplul, a ostatní hráči dokončí své kola.

Sčítání bodů: Sčítají se body na nashromážděných talismanech. Navíc získáte 10 bodů za každý talisman, který je na kartě vašeho Úkolu. Dále získáváte 1 bod za každé zlato (karta i token). Dalších 15 bodů získává ten, kdo se dostane do svého přístavu jako první nebo během posledního kola.

Vyhrává hráč s nejvyšší počtem bodů.

Neznáma zem je zaplavená chaosom! Len čarovné talizmany dokážu zachrániť upadajúce civilizácie pred úplným zánikom. Na ich získanie sa musíš plaviť nebezpečnými moriami, dôvtipne obchodovať, viesť súbója a skrotiť príšery. Ale pozor! Víchrica ťa môže vrhnúť do neočakávaných situácií a zabrániť ti v splnení misie.

(45 minút • 2-4 hráči • 7+)

Obsah hry: 64 kariet, 1 hracia plocha, 1 otočná šípka, 4 lode, 32 žetónov zlata, 32 žetónov tovaru, 32 žetónov čarovnej sily.

Ciel' hry: Počas plavby neznámou zemou obchoduješ s tovarom a krotíš príšery, aby ste získali čo najviac zlata na kúpu čarovných talizmanov a ako prvý sa vrátil do prístavu, kde sa začala hra.

Príprava na hru:

- Rozdeľte karty na štyri balíčky: karty postáv, karty výzvy (challenge), dobrodružné karty (adventure) a karty talizmanov.
- Každý hráč si vyberie jednu kartu postavu, jednu kartu výzvy (obr. 7) a umiestni karty pred seba. (Zvyšné karty postáv a výziev dajte naspäť do krabice.)
- Umiestnite dobrodružný balíček kariet (obr. 8) a balíček kariet talizmanov (obr. 6) vedľa hracej plochy. Otočte tri karty talizmanov tvárou hore vedľa balíčka s kartami talizmanov.
- Rozdeľte žetóny podľa druhu (zlato, tovar, čarovná sila) a spravte z nich banku, ktorá by mala byť na dosah všetkých hráčov.
- Na začiatku hry dostane každý hráč 3 žetóny čarovnej sily a 3 žetóny tovaru. Každý hráč si vyberie svoju loď a umiestni je do prístavu podľa svojho výberu. Z každého prístavu môže vyplávať len jedna loď! **Každý hráč štartuje zo svojho prístavu a po oboplávaní centrálného ostrova sa doňho musí vrátiť.**

Ako sa hrá: Určite si, ktorý hráč začína a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráč na ťahu zatočí šípkou a urobí vybraný krok. Koleso je rozdelené na šesť dielikov (obr. 1). 5 dielikov má každý po 3 možné ťahy. Hráč si môže vybrať len **jeden** z týchto troch ťahov. Ak sa však šípka zastaví na šiestom dieliku označenom -2, vznikne búrka, ktorá ovplyvní plavbu lodí všetkých hráčov (čítaj ďalej). Keď hráč, ktorý je na rade dokončí svoj zvolený ťah, ďalší hráč na rade točí šípkou!

Šesť dielikov na kolese otočnej šípky (obr. 1):

1. Vietor • 9 • dobrodružná karta
2. Dobrodružná karta • 7 • kladivo
3. Tovar • 6 • čarovná sila
4. Vietor • 5 • kladivo
5. Tovar • 4 • čarovná sila
6. ... a búrka: -2

Krátky popis možností ťahu:

- Plavba: môžeš sa posunúť so svojou loďou o 4, 5, 6, 7 alebo 9 políčok
- Tovar: vezmi si 4 alebo 6 žetónov tovaru z banky (podľa toho, koľko ukazuje šípka)
- Čarovná sila: vezmi si 4 alebo 6 žetónov čarovnej sily z banky (podľa toho, koľko ukazuje šípka)
- Vietor: ak šípka ukazuje vietor, môžeš odísť len vtedy, ak tvoja loď stojí na políčku mora v bezvetří (ak zvolíš tento krok, môžeš sa posunúť so svojou loďou o toľko políčok, koľko ukazuje šípka – 5 alebo 9)
- Kladivo: ak má tvoja loď poruchu, nemôže sa posunúť, dokým nevytočíš kladivo (ak zvolíš tento krok, môžeš sa posunúť so svojou loďou o toľko políčok, koľko ukazuje šípka – 5 alebo 7)
- Dobrodružná karta: vezmi si 1 kartu z balíčka dobrodružných kariet.

Pohyb (obr. 5): Plavbu začínaš ktorýmkoľvek smerom z tebou zvoleného prístavu a počas hry sa môžeš hýbať dopredu aj dozadu. Nemotaj sa však príliš dlho, pretože každý **hráč, ktorý obopláva centrálny ostrov a vráti sa do svojho prístavu**, získa na konci hry 15 bodov navyše! *Dôležité: v jednom ťahu loď nesmie skončiť na tom istom políčku, z ktorého sa pohla!*

- Modré políčka (štvorce) sú pre plavbu bezpečné. Môžeš sa posúvať loďou po susediacich modrých políčkach.
- Biele políčka (štvorce) znamenajú more v bezvetří. Na tieto políčka nesmieš stúpiť, ani cez ne prejsť!
- Nesmieš stúpiť na šedé políčka, ani cez ne prejsť, rovnako ani cez ostrovy, útesy, zlatú hranicu ani políčko, kde už je iná loď!
- Keď priplávaš do prístavu, môžeš zastaviť a vynechať zostávajúce kroky. Môžeš **ihneď** obchodovať podľa nasledujúcich pravidiel (obr. 4):

Čierne prístavy:

- Tu môžeš vymeniť svoj tovar za zlato (2 žetóny tovaru = 1 žetón zlata)
- Zakaždým, keď vplávaš do čierneho prístavu, si **musíš** vziať 1 kartu z balíčka dobrodružných kariet bez ohľadu na to, či si na prístav stúpil, alebo ťa doňho priviala búrka.

Červené prístavy:

- Tu môžeš kupovať talizmany. 1 karta s talizmanom stojí 2 žetóny zlata a naraz ich môžeš kúpiť viac: Vyber si jednu (alebo viac) kariet z odkrytých kariet talizmanov, alebo si potiahni z vrchu balíčka neodkrytých kariet. Ak si vyberieš z odkrytých kariet, musíš ich vždy doplniť z balíčka kariet tak, aby boli vždy 3 karty talizmanov otočené tvárou hore. *Dôležité: ak získaš talizman, ktorý je vyobrazený na tvojej karte výzvy (challenge), získavaš pri záverečnom bodovaní k hodnote talizmanu ešte 10 bodov navyše.*

Tovar, čarovná sila a zlato (obr. 3): Môžeš sa rozhodnúť neŕahať, ale namiesto toho naplniť svoju loď tovarom alebo čarovným práškom tak, že si vezmeš čo najviac žetónov podľa toho, koľko ukazuje šípka na otočnom kolese. **Počas hry môže mať každý hráč najviac 8 žetónov z každého druhu. Toto pravidlo platí aj na žetóny zlata, ktoré získavaš obchodovaním alebo krotením príser!**

Búrka, vietor a kladivo (obr. 2):

Ak šípka na kolese ukazuje búrku, musíš zatočiť ešte raz. Tentokrát sa však pozri na modré symboly vo vnútornom kruhu koleša. Tie ti ukážu smer, ktorým ťa búrka odplaví. Každý hráč musí posunúť svoju loď o dve políčka daným smerom. Ak ťa búrka odplaví preč z bezpečných modrých vôd, riadiš sa nasledovnými pravidlami.

Oblasti bezvetria:

- Ak ťa búrka vyplaví na políčko bezvetria v jednom ťahu, tak v druhom ťahu nemôžeš ísť.
- Z políčka bezvetria sa dostaneš tak, že v ďalšom ťahu vytočíš šípkou symbol Vietor (šípka sa zastaví na kolese na znaku vetra – teda 9 alebo 5). Ak sa ti to podarí, môžeš hneď ŕahať vytočený počet krokov.
- Ak šípka ukazuje karty, tovar alebo čarovnú silu, kým si uviaznutý v bezvetří, môžeš si naďalej dopĺňať zásobu žetónmi!
- Ak nechceš čakať, dokým vytočíš šípkou vietor, môžeš zaplatiť do banku 2 žetóny tovaru a tvoja posádka vytiahne loď z oblasti bezvetria. Môžeš pokračovať v plavbe počtom krokov vytočených šípkou.

Nemôžeš stúpiť na šedé oblasti, ostrovy, útesy, zlaté hranice alebo políčka, na ktorých už je iná loď!

- Ak ťa búrka vyplaví na niektoré z týchto políčok, tvoja loď sa zničí. Musíš svoju loď položiť na ležato na posledné modré políčko vedľa a pohnúť sa môžeš, až keď svoju loď opravíš.
- Z tohto bodu sa môžeš plaviť ďalej, až keď vytočíš na kolese symbol kladiva. Vtedy sa môžeš pohnúť počet políčok, ktorý ukazuje šípka (5 alebo 7).
- Ak šípka ukazuje karty, tovar alebo čarovnú silu, kým je tvoja loď zničená, môžeš si naďalej dopĺňať zásobu žetónmi.
- Ak nechceš čakať, dokým vytočíš šípkou kladivo, môžeš zaplatiť do banky 2 žetóny tovaru a tvoja loď bude opravená. Môžeš pokračovať v plavbe počtom krokov vytočených šípkou.

Špeciálne situácie:

- Zničené lode a lode v oblasti bezvetria **nie sú** ovplyvnené búrkou!
- Ak ťa búrka zaveje do prístavu, môžeš v rámci svojho ťahu zatočiť šípkou a ak sa rozhodneš v prístave obchodovať, môžeš tak spraviť ihneď. Ak sa rozhodneš najprv plaviť ďalej, strácaš možnosť obchodovať.
- Pokiaľ je tvoja loď zničená v prístave, môžeš ihneď použiť žetóny získané zatočením šípky. Ale môžeš opraviť svoju loď a plaviť sa ďalej, ako je popísané vyššie v návode!

Dobrodružné karty (obr. 8) sa musia ťahať v čiernych prístavoch, alebo si môžeš potiahnuť jednu kartu, keď šípkou vytočíš symbol dobrodružná karta. Použitú dobrodružnú kartu vyhadzujte na odkladaciu kôpu. Ak sa minie balíček s dobrodružnými kartami, dobre zamiešajte odkladaciu kôpu a vytvorte z nej nový balíček.

- **Zlato (a - GOLD), čarovná sila (b - MAGICAL POWER) a tovar (c - GOODS):** na karte je zobrazený počet žetónov, ktoré majú byť vyplatené do banky alebo získané z banky. Platba banke musí byť urobená okamžite, a ak nevieš zaplatiť, jedno kolo stojíš. Ale príjem z banky si nemusíš vybrať hneď vo forme žetónov. Môžeš kartu používať ako žetóny a odložiť si ju aj nad limit 8 kusov žetónov.
- **Karta dobrého počasia (d - GOOD WEATHER):** vyložením tejto karty svoju loď nezasiahne búrka, či už búrku vyvoláš ty, alebo iný hráč. *Tip: Použi túto kartu, až keď zistíš, aký smer má búrka.*
- **Karta oprava (e - REPAIR):** ak máš zničenú loď a nedarí sa ti vytočiť symbol kladiva, vylož túto kartu a tvoja loď je opravená! Ťahaj počet políčok, ktoré ukazuje šípka na kolese po zatočení.
- **Karta priaznivého vetra (f - LUCKY WIND):** ak tvoja loď uviazla v oblasti bezvetria a nedarí sa ti vytočiť symbol vetra, vylož túto kartu a môžeš opustiť políčko bezvetria. Ťahaj počet políčok, ktoré ukazuje šípka na kolese po zatočení. Ak nemáš loď uviaznutú v bezvetří, no chceš sa plaviť rýchlejšie, vylož túto kartu a choď o 5 políčok navyč.
- **Karta točíš znova (g - SPIN AGAIN):** ak nie si spokojný s výsledkom na kolese, vylož túto kartu a môžeš zatočiť šípkou znova. (Dokonca aj keď krotíš príšeru alebo vedieš súboj.)
- **Karta špióna (h - SPYGLASS):** keď si máš potiahnuť dobrodružnú kartu, vyložením tejto karty získaš možnosť pozrieť si 3 vrchné karty z balíčka a vybrať si tú, ktorá sa ti páči najviac. Zvyšné dve karty vráť na vrch balíčka a neprezrad' ostatným hráčom, čo na nich je!
- **Karta kliatby (i - CURSE):** po vyložení tejto karty môžeš získať 3 odkryté karty talizmanov, zamiešať ich do balíčka kariet talizmanov a vyložiť tri nové karty.
- **Karta príšer (j - MONSTER):** ak si vytiahneš túto kartu, stretneš sa s príšerou, ktorú treba okamžite skrotiť! Každá karta príšery ukazuje, koľko žetónov čarovnej sily treba na jej skrotenie. Krotenie musíš začať tak, že odovzdáš potrebné množstvo žetónov čarovnej sily podľa tvojho výberu (ak nejaké máš). *Dôležité: Tieto žetóny odovzdáš do banky bez ohľadu na to, či príšeru skrotíš, alebo nie.* Potom zatoč kolesom a pripočítaj výsledok (aj keď je to -2) k počtu odovzdaných žetónov čarovnej sily.
 - Ak je výsledok nižší ako číslo na karte príšery, neuspel si. Príšera ti vezme všetok tovar (musíš odovzdať všetky žetóny tovaru do banky). Zamiešaj kartu príšery naspäť do balíčka dobrodružných kariet.
 - Ak je výsledok rovný alebo vyšší ako číslo na karte príšery, podarilo sa to! Vezmi si z banky počet žetónov zlata zobrazených na karte príšery! (Pozor na maximálny limit 8 kusov!) Kartu príšery si nechaj, pretože každá karta príšery sa počíta ako **+1** čarovná sila, ak budeš krotiť ďalšiu príšeru!

Súboj: Môže sa stať, že iný hráč získa talizman, ktorý je zobrazený na tvojej karte výzvy. Na jej získanie s ním môžeš viesť súboj! Priplávaj svojou loďou k lodi, na ktorú chceš zaútočiť, a potom obaja zatočte kolesom. Útočník točí ako prvý. Ten, komu padne vyššie číslo, si vyberá talizman alebo dobrodružnú kartu od súpera. Po súboji, ak obaja súhlasíte, si môžete vymeniť miesta na hracej doske. *Dôležité: nie je povinné viesť súboj medzi dvoma loďami stojacimi pri sebe! Je zakázané útočiť na zničené lode a lode stojace v bezvetří.*

Koniec hry nastáva, keď sa ktorýkoľvek hráč vráti do prístavu, z ktorého vyplával na začiatku. Pred záverečným hodnotením sa však ešte dokončí prebiehajúce kolo hry.

Bodovanie: Na záver hry spočítaj body zobrazené na talizmanoch, ktoré si nazbieral. Ak máš aj niektorý z talizmanov zobrazených na tvojej karte výzvy, získaš + 10 bodov za každý. Získaš + 1 bod za každý kus zlata (či už žetóny alebo karty), ktorý so získal. Hráč alebo hráči, ktorým sa podarilo v poslednom kole vrátiť do svojho počiatočného prístavu, získajú navyše + 15 víťazných bodov. Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom bodov! Prajeme ti priaznivý vietor do plachiet a veľa zábavy!

Незвіданий світ в стані хаосу! Лише магічні талісмани здатні врятувати цивілізації, що знаходяться на межі зникнення, від повного руйнування. Щоб здобути талісмани, вам доведеться відправитись в небезпечну морську подорож, уміло торгувати, битися з суперниками та приручати монстрів. Обережно! Штормовий вітер може викликати несподівані ситуації та завадити вашій місії.
(45 хвилин • 2-4 гравці • 7+)

Гра містить: 64 карти, 1 ігрове поле, 1 циферблат зі стрілкою, що обертається, 4 кораблі, 32 жетони золота, 32 жетони товарів, 32 жетони магічної сили

Мета гри: плаваючи морями Незвіданого світу, ви торгуєте і за допомогою магії приручаєте монстрів – це дасть можливість заробити якомога більше золота для того, щоб придбати магічні талісмани та першим повернутися до порту, звідки ви вирушили в подорож.

Підготовка до гри:

- Поділіть карти на 4 колоди: карти персонажів, карти місій, карти пригод і карти талісманів.
- Кожен гравець обирає собі персонажа та одну карту місії (мал. 7) і кладе ці карти перед собою. (Решту карт персонажів і місій поверніть назад в коробку).
- Помістіть колоди карт пригод (мал. 8) і карт талісманів (мал. 6) зображенням донизу поряд з ігровим полем. Три верхні карти талісманів переверніть зображенням догори та покладіть біля колоди карт талісманів.
- Сортируйте жетони з ресурсами за типом (золото, товари, магічна сила) і створіть резервні купки так, щоб всі гравці мали до них доступ.
- На початку гри кожен гравець отримує 3 жетони магічної сили та 3 жетони товарів. Кожен гравець обирає корабель і поміщає його в будь-який порт за власним вибором. З одного порту може відпливати лише один корабель! Після того, як кораблі обпливуть острів в центрі, вони повинні повернутися до своїх портів.

Як грати: Оберіть гравця, який починає. Граємо по черзі за часовою стрілкою. У свій хід розкрутіть стрілку і виконайте одну з доступних дій. Циферблат розділений на 6 секторів (мал. 1), і 5 з цих секторів пропонують на вибір 3 можливі дії. Ви можете обрати **одну** з цих трьох дій. Якщо ж стрілка зупиниться на шостому секторі з позначкою -2, то починається буря, яка впливає на кораблі всіх гравців (детальніше нижче). Після того, як хід завершено, настає черга наступного гравця, і він розкручує стрілку!

Шість секторів:

1. вітер • 9 • карта пригод
2. карта пригод • 7 • молоток
3. товари • 6 • магічна сила
4. вітер • 5 • молоток
5. товари • 4 • магічна сила
6. ... і шторм: -2

Короткий опис можливих дій:

- Плавання: перемістіть ваш корабель на 4, 5, 6, 7 або 9 локацій
- Товари: візьміть 4 або 6 жетонів товарів з резерву
- Магічна сила: візьміть 4 або 6 жетонів магічної сили з резерву
- Вітер: ви можете залишити безвітряну локацію лише за умови, що вам випав символ вітру (якщо ви виберете цю дію, ви також можете зробити відповідну кількість кроків – залежно від того, на яке число вказує стрілка).
- Молоток: якщо ваш корабель має пошкодження, він не може рухатися, крім того випадку, якщо вам випав символ молотка (якщо ви виберете цю дію, ви також можете зробити відповідну кількість кроків – залежно від того, на яке число вказує стрілка).
- Карта пригод: візьміть **1** карту з колоди

Переміщення (мал.5): ви починаєте рух в будь-якому напрямку з обраного вами порту, і вам дозволено переміщуватись вперед і назад. Але не вештайтесь без цілі, адже кожен гравець, який **огинає середній острів і повертається до своєї гавані**, отримує 15 додаткових балів у фінальному підрахунку! *Важливо:* у свій хід ви не можете зупинитись на тій самій локації, звідки почали рух.

- Блакитні локації безпечні для плавання. З них ви можете переміститися до будь-якої сусідньої блакитної локації.
- Білі локації – це безвітряні зони. Вам не можна запливати на них!
- Не можна запливати на сірі локації, острови, скелі, золоту рамку або локації, зайняті іншими кораблями!
- Коли ви припливаєте в порт, ви зупиняєтесь і втрачаєте решту кроків. Ви можете **одразу** ж почати торгувати наступним чином (мал. 4):

Чорні порти:

- Тут ви можете обміняти товар на золото (2 жетони товару = 1 жетон золота)
- Кожного разу, коли ви припливаєте в чорний порт, ви **повинні** взяти 1 карту з колоди карт пригод незалежно від того, припливли ви в цей порт за власним бажанням, чи ваш корабель закинуло туди штормом.

Червоні порти:

- Тут можна купити талісмани. 1 карта талісману коштує 2 золотих, і ви можете купити одразу декілька. Обирайте, взявши одну (або більше) з трьох відкритих карт талісманів, чи невідому карту з колоди. Якщо ви берете відкриту карту, замість неї треба одразу викласти нову з колоди – таким чином, щоб 3 карти були завжди відкриті. *Важливо: якщо ви отримаєте талісман, зображений на Вашій карті місії, то зробіте 10 додаткових балів до вартості вашого талісмана при фінальному підрахунку.*

Товари, магічна сила і золото (мал.3): Ви можете вирішити не рухатися, а замість цього поповнити свої запаси товарів чи магічної сили, взявши стільки жетонів, скільки випало на циферблаті. **Під час гри кожен гравець може мати максимум 8 жетонів кожного виду. Це правило стосується також і золотих жетонів, які ви отримуєте від торгівлі чи приручення монстрів!**

Шторм, вітер і молоток (мал. 2): Якщо стрілка вказує на шторм, ви повинні знову розкрутити стрілку, але на цей раз подивіться на сині знаки у внутрішньому колі циферблату. Той з них, на якому зупиниться стрілка, вкаже напрямок бурі. **Кожен гравець** повинен перемістити свій корабель на 2 локації в цьому напрямку. Якщо шторм викине вас з безпечної блакитної локації, ви повинні діяти наступним чином.

Безвітряна зона:

- Якщо шторм закине вас на локацію зі штилем на першому ж кроці, ви повинні на ній і зупинитися. Другий крок в цьому разі втрачається!
- Ви можете покинути цю локацію лише якщо вам випаде символ вітру під час вашого наступного ходу. Якщо вам це вдасться, ви можете використати відповідну кількість кроків (їхнє число показано на тому ж секторі циферблату, що і символ вітру, який вам випав).
- Якщо, поки ви застрягли на локації зі штилем, вам випадають карти, товари чи магічна сила, поповнюйте запаси! Беріть жетони або ж тягніть карту з колоди.
- Якщо ви не хочете чекати, доки вам випаде символ вітру, ви можете заплатити команді, щоб вас відбуксували з безвітряної зони. Поверніть 2 жетони товарів до резерву, і продовжуйте плавати – переміщуйтесь на ту кількість кроків, що вам випала.

Не можна ступати на сірі локації, острови, скелі, золоту рамку або локації зайняті іншими кораблями!

- Якщо шторм закине вас у будь-яке з цих місць, ваш корабель буде пошкоджено. Він лежатиме на боці на останній блакитній локації поруч із сірою, і не зможе рухатися аж поки ви його не відремонтуйте.
- Ви можете вибратися з цієї локації лише якщо вам випаде символ молотка. В цьому разі ви зможете переміститися на стільки кроків, скільки показує число в тому ж секторі, що і символ молотка, який вам випав.
- Якщо в той час, коли ваш корабель пошкоджений, вам випадає не молоток, а карта пригод, товари або магічна сила, поповнюйте запаси – беріть жетони! Або тягніть карти.
- Якщо ви не хочете чекати, поки вам випаде символ молотка, ви можете виплатити банку (повернути до резерву) 2 золоті жетони, і ваш корабель буде відремонтовано. Ви можете продовжувати плавання, рухаючись на стільки кроків, скільки показує стрілка.

Особливі ситуації:

- Пошкоджені кораблі та кораблі в безвітряних районах не страждають від шторму!
- Якщо шторм закине ваш корабель в порт, ви у свій хід розкручуєте стрілку. І, якщо ви вирішите поповнювати запаси, можете одразу і торгувати. А, якщо ви вирішите відпливати, можливість торгувати втрачається.
- Поки ваш корабель знаходиться пошкоджений в порту, ви можете використати жетони, які отримуєте, для торгівлі. Або ж ви можете відремонтувати свій корабель і рухатися далі, як описано вище!

Карти пригод (мал. 8) Їх **обов'язково треба** брати в чорних портах; і ви **можете** вибрати дію «Взяти карту пригод», коли стрілка в ваш хід зупиняється у відповідному секторі. Використані карти пригод скидаються у відбій. Коли колода з картами пригод закінчиться, перемішуємо карти з відбою і створюємо нову колоду.

- **Карти золота (а), карти магічної сили (b) та карти товарів (с):** сума, що вказана на карті, повинна бути виплачена в банк (відповідні ресурси повертаються до резерву) або отримана з банку (ви берете собі цю карту з ресурсами). Оплата банку повинна бути здійснена негайно. А, якщо ви не можете заплатити, пропускаєте хід. Отримані ресурси не треба обмінювати на відповідні жетони. Ці карти можна використовувати так само, як жетони, і тримати їх у себе в кількості більш ніж 8 штук.
- **Карта гарної погоди (d):** В обмін на цю карту шторм не впливатиме на ваш корабель, якщо здійснюється буря. *Підказка: Розіграйте цю карту після того, як будете знати напрямок штормового вітру!*
- **Карта ремонту (e):** якщо ваш корабель пошкоджений і вам не випадає символ молотка, в обмін на цю картку ваш корабель відремонтують! Перемістіть корабель на таку кількість кроків, яку показує стрілка.
- **Карта попутного вітру (f):** якщо ваш корабель застряг на локації зі штилем, і вам не випадає символ вітру, то в обмін на цю картку можна покинути безвітряну локацію. Перемістіться на таку кількість кроків, яку показує стрілка. Якщо ви не застрягли, а просто хочете рухатися швидше, розіграйте цю карту та зробіть ще 5 кроків.
- **Крутити знову (g):** Якщо ви не задоволені результатом, що вам випав, в обмін на цю карту ви можете знов розкрутити стрілку. (Навіть якщо ви в цей момент приручаєте монстра чи ваш корабель вступив в битву).
- **Карта телескопа (h):** Коли ви вирішили взяти карту пригод, в обмін на цю карту у вас з'являється можливість підглянути в три верхні карти в колоді та обрати одну з них. Поверніть решту 2 карти назад в колоду. Не показуйте карти іншим гравцям!
- **Карта прокляття (i):** в обмін на цю карту можна три відкриті карти талісманів перемішати з іншими картами в колоді талісманів і відкрити замість них 3 нові карти.
- **Карта монстрів (j):** якщо вам дісталася одна з цих карт, ви зустріли монстра, якого треба **негайно** приручити! Кожна карта монстрів показує, скільки магічної сили потрібно, щоб його приборкати. Ви повинні вирішити, скільки жетонів магічної сили ви витратите на приборкання монстра (якщо вони у вас є). *Важливо: Ці жетони будуть повернуті до резерву незалежно від того, приручите ви монстра чи ні.* Після цього розкрутіть стрілку і додайте результат (навіть якщо це -2) до кількості уже витрачених на приборкання цього монстра жетонів магічної сили.
 - Якщо результат менший, ніж вказане на карті монстра число, то ви не впоралися з задачею. Монстр відбирає ваші товари (ви повинні повернути всі ваші жетони товарів до резерву). Змішайте цю карту монстра з іншими картами в колоді.
 - Якщо в результаті ви отримали число рівне або більше, ніж вказане на карті, то вам вдалося приручити цього монстра! Візьміть з резерву таку кількість золотих жетонів, як і число на карті! (Але, зрозуміло, менше ніж 8!) Залиште карту собі, тому що кожна карта монстрів, що знаходиться у вас, рахується як **+1** до чарівної сили, коли ви будете приручати іншого монстра!

Битва: Може так статися, що хтось інший отримує талісман, який зображений на вашій карті місії. Ви можете поборотися за нього! Підпливайте до корабля, який ви збираєтесь атакувати. Тепер ви обоє крутите стрілку. (Нападник крутить першим). Той, кому випаде більше число, може відібрати талісман або карту пригод за своїм вибором у суперника. Після битви – якщо ви обидва згодні, можете помінятися з ним місцями на ігровому полі. *Важливо: зовсім не обов'язково битися, якщо два кораблі знаходяться поруч! Пошкоджені кораблі чи кораблі в безвітряних локаціях не можуть бути атаковані.*

Гра закінчується, коли будь-який гравець повертається до порту, з якого він почав свою подорож. Поточний раунд гри закінчується, і після цього проводимо фінальний підрахунок.

Підрахунок: Наприкінці гри складіть бали, вказані на зібраних вами талісманах. Ви отримаєте додатково +10 балів за будь-які талісмани, зображені на вашій карті місії. Ви отримуєте 1 бал за кожен золотий у вас на руках (і за жетони, і за карти). Гравець (або гравці), якому вдалося повернутися до свого порту в останньому раунді також отримує +15 балів. Виграє гравець з найбільшою кількістю балів! **Бажаємо вам попутного вітру і веселої гри!**

CARTA MAGICA - новая и самая точная карта Неизведанного Мира.

В Неизведанном Мире царит хаос! Только магические талисманы могут спасти цивилизации от полного краха. Вам придется отправляться в опасные плавания по морям, умело торговаться, принимать участие в сражениях и приручать монстров. Но будьте осторожны! Штормовой ветер может неожиданно изменить ситуацию и воспрепятствовать выполнению миссии. (45 минут • 2-4 игрока • 7+)

В комплект игры входит: 64 карты, 1 игровое поле, 1 вращающаяся стрелка, 4 корабля, 32 жетона «золото», 32 жетона «товары», 32 жетона «магическая сила».

Цель игры: Отправиться в морское путешествие по Неизведанному Миру, торговать своими товарами и приручать монстров при помощи магии, чтобы заполучить как можно больше золотых монет и первым вернуться в гавань откуда началась игра.

Подготовка к игре:

- Разделите все карты на четыре колоды: герои, задания, приключения и талисманы.
- Перед началом игры каждый игрок берет одну карту с героем и заданием и размещает их перед собой (рис. 7). Неиспользованные карты с героями и заданиями уберите в коробку.
- Колоды карт с приключениями (рис.8) и талисманами (рис. 6) положите рядом с игровым полем. Откройте три карты с талисманами и поместите их лицом вверх около соответствующей колоды.
- Рассортируйте жетоны по типам (золото, товары, магическая сила) и определите около игрового поля такое место под «банк», чтобы было удобно всем игрокам.
- Каждый игрок в начале игры получает по 3 жетона «магическая сила» и 3 жетона «товары». Каждый игрок выбирает корабль и размещает его в любой из гаваней. Из каждой гавани может выплывать только один корабль! Игроки отчаливают из выбранных гаваней и плавают вокруг острова, расположенного в центре, а в конце игры должны вернуться в свою гавань.

Ход игры: Определите, кто из игроков сделает первый ход. Далее все игроки ходят в порядке очереди по часовой стрелке. Чтобы сделать ход, крутите стрелку и выполняйте выпавшее действие. Игровой круг с вращающейся стрелкой разделен на 6 секций (рис. 1), из которых 5 имеют по три варианта действий. Игрок может выбрать **одно** из трех действий на выпавшей секции. Если стрелка останавливается на поле -2, значит штормовой ветер усиливается, и под его действие попадают корабли всех игроков (см. далее). После выполнения соответствующего действия, ход переходит к следующему игроку!

Секции:

1. ветер • 9 • карта «приключение»
2. карта «приключение» • 7 • молоток
3. жетон «товары» • 6 • жетон «магическая сила»
4. ветер • 5 • молоток
5. жетон «товары» • 4 • жетон «магическая сила»
6. ... шторм: -2

Краткое описание возможных действий:

- «Плавание»: передвигайте свой корабль на 4, 5, 6, 7 или 9 шагов
- «Товары»: получите в банке 4-7 жетонов «товары»
- «Магическая сила»: получите в банке 4-7 жетонов «магическая сила»
- «Ветер»: Игрок может выплыть штилевой зоны только в случае, если стрелка укажет на секцию с изображением символа «ветер» (если игроку выпадает символ ветра, то он также может передвинуть свой корабль в соответствии с количеством шагов, указанных на выпавшей секции).
- «Молоток»: если ваш корабль поврежден, то вы не сможете перемещаться далее до тех пор, пока у вас не выпадет секция с изображением молотка (если игрок выбирает действие «молоток», то он также может передвинуть свой корабль на число шагов, указанное на выпавшей секции).
- «Приключение»: возьмите **одну** карточку из колоды «приключения»

Как ходить (рис. 5): Игрок отправляется в плавание в любом направлении из выбранной им гавани и может передвигать корабль вперед и назад в процессе игры. Но не следует топтаться на одном месте, потому что каждый игрок, сумевший проплыть вокруг острова и вернувшийся в свою гавань, дополнительно получает 15 баллов при итоговом подсчете очков. *Важно: При передвижении корабля имейте в виду, что вы не можете останавливаться на той же клетке, с которой начали ход.*

- Клетки, окрашенные голубым цветом, безопасны для плавания. С голубой клетки можно перемещаться на любую ближайшую голубую клетку.
- Клетки, окрашенные белым цветом, - штилевая зона. Запрещается наступать на них или передвигаться по ним!
- Нельзя проходить или останавливаться на серых клетках, островах, скалах, золотой границе, или клетках занятых другими кораблями!
- Заплавая в гавань, вы можете остановиться, не совершая до конца полное количество шагов. Игрок тот час может начать торговлю следующим образом (рис. 4):

Черные гавани:

- Здесь игроки могут обменять свои товары на золото (2 товара = 1 золотая монета)
- Каждый раз заплавая в черную гавань, игрок должен взять одну карту из колоды «приключения» независимо от того, заплыли вы туда сами или штормовой ветер закинул ваш корабль.

Красные гавани:

- Здесь игроки могут приобрести талисманы. 1 жетон «талисман» стоит 2 жетона «золото». За раз можно приобрести более одного талисмана. Игрок может выбрать талисман (один и более) из трех открытых карт или взять карт сверху колоды. Если игрок берет один из трех талисманов, указанных на вскрытых картах, то необходимо сразу открыть новую карту, чтобы снова получилось три. *Важно: если игрок заполучил талисман, указанный на его карточке «задание», то он получает при финальном подсчете очков дополнительно 10 баллов.*

Товары, магическая сила и золото (рис. 3):

Игрок имеет право решить не перемещать свой корабль далее, а вместо этого приобрести товары или магическую силу в соответствии с числом, указанным на выпавшей секции. **В процессе игры каждый игрок может накопить не более 8 жетонов каждого вида. Это правило также касается золотых монет, полученных в результате торговли или укрощения монстров!**

Шторм, ветер и молоток (рис. 2):

Если выпадает символ «шторм», игроку необходимо еще раз вращать стрелку, но в этот раз будет иметь значение голубые символы, расположенные на внутреннем круге колеса. Тот символ, на котором остановится стрелка, покажет направление штормового ветра. **Каждый игрок** должен передвинуть свой корабль на две клетки вперед в указанном направлении. Если во время шторма ваш корабль отбрасывает с безопасных голубых клеток, необходимо выполнить следующее:

Штилевая зона:

- Если во время шторма корабль игрока попадает в штилевую зону при выполнении уже первого шага, то он должен остановиться, не выполняя второй шаг!
- Игрок может покинуть эту зону, если в следующий ход ему выпадает секция с символом «ветер» (если стрелка останавливается на секции, где изображен символ «ветер»). Если повезет, то игрок может передвинуть свой корабль на количество шагов указанных на выпавшей секции.
- Если игроку выпадает секция с картой, товарами или магической силой в то время как он находится штилевой зоне, игрок может брать жетоны и пополнять свои запасы!
- Если игрок не имеет ни малейшего желания ждать до тех пор, пока ему выпадет секция с символом «ветер», он может заплатить 2 жетона «товары» в банк и ваша команда отбуксирует корабль из штилевой зоны. Игрок может продолжить путешествие по морю, передвигая корабль на количество шагов, указанных на колесе.

Нельзя останавливаться на серых клетках, островах, скалах, золотой границе или клетках, занятых другими кораблями.

- Если штормовой ветер относит ваш корабль на одно из вышеуказанных мест, то корабль поврежден. В этом случае, вы должны положить свой корабль на бок на последнюю голубую клетку перед серой. Передвигать корабль далее нельзя до тех пор, пока вы его не отремонтируете.
- Теперь передвинуть свой корабль можно только в случае если игроку выпадет секция с символом молотка. В этом случае, можно продолжить плавание, переместив корабль на количество шагов, указанных на колесе.
- Если игроку выпадает секция с картой, товарами или магической силой, в то время как он находится на безветренной территории, игрок может брать жетоны и пополнять свои запасы!
- Если игрок не имеет ни малейшего желания ждать до тех пор, пока ему выпадет секция с символом «молоток», он может заплатить 2 жетона «золото» в банк и ваш корабль будет отремонтирован. Игрок может продолжить свое путешествие по морю, передвинув корабль на количество шагов, указанных на соответствующей секции.

Особенные ситуации:

- Сломанные корабли и корабли, находящиеся в штилевой зоне, не попадают под влияние штормового ветра!
- Если шторм относит ваш корабль в гавань, вы можете в свой ход вращать стрелку и если вы выбираете получения прибыли, то можете тот час начать торговлю торговлю. Если вы выбираете ходить, то теряете возможность построить торговлю.
- До тех пор пока ваш корабль находится в гавани на ремонте, вы можете использовать новые жетоны, выпадающие при вращении стрелки, для торговли. Или вы можете отремонтировать корабль и плыть дальше в соответствии с описанными выше правилами!

Карта «приключение» (рис.8) - каждый игрок должен брать одну карту, при заплывая в черную гавань, или в случае если стрелка останавливается на секции с соответствующим символом. И использованные карты складываются в стопку использованных карт. Если карты в колоде заканчиваются, то использованные карты перемешиваются и снова вводятся в игру.

- **Жетоны «Золото» (а), «магическая сила» (b) и «товары» (с):** необходимо заплатить в банк или получить из банка количество указанных жетонов. Все уплаты в банк жетонов «товары» должны производиться незамедлительно, а в случае если игрок не может заплатить, он пропускает ход. Не все ваши трофеи должны обязательно обмениваться на соответствующие жетоны. Вы можете использовать ваши карты в качестве жетонов и хранить у себя сверх лимита в 8 жетонов.
- **Карта «хорошая погода» (d):** в обмен на эту карту можно успокоить шторм независимо от того, кто его спровоцировал – вы или другой игрок. *Подсказка: Используйте эту карту после того, как становится известно направление надвигающегося штормового ветра!*
- **Карта «ремонт» (e):** если ваш корабль поврежден, вам не нужно вращать стрелку и дожидаться выпадения нужной секции! В обмен на эту карту вы можете отремонтировать свой корабль! Далее передвигайте корабль в соответствии с выпавшим числом.
- **Карточка «ветер удачи» (f):** если ваш корабль застрял в штилевой зоне и у вас никак не выпадает секция с соответствующим символом, в обмен на эту карту вы можете выбраться из штилевой зоны и передвинуть корабль на выпавшее количество шагов. Если ваш корабль не находится в штилевой зоне, но очень хотите придать скорости ходу корабля, то используйте карту и передвиньте свой корабль дополнительно на 5 шагов.
- **Карта «крутите еще раз» (g):** если вам не подходит выпавшая секция, то в обмен на эту карту вы можете вращать стрелку еще раз (доступно даже в случае, если вы укрошаете монстра или сражаетесь).
- **Карта «подзорная труба» (h):** в случае, когда вам нужно тянуть карту «приключение», в обмен на эту карту вы можете подсмотреть три верхние карты из колоды и выбрать одну наиболее вам подходящую. Остальные две карты положите обратно сверху колоды, но не сообщайте остальным игрокам, что вы там увидели!
- **Карта «проклятие» (i):** в обмен на эту карту вы можете положить три открытые карты с талисманами обратно в колоду, перемешать ее и вскрыть три новые карты.

- **Карта «монстр» (j):** если вам выпадает эта карта, это означает, что вы встретили монстра, которого необходимо немедленно приручить! Каждая карта «монстр» показывает сколько магической силы требуется для приручения монстра. Вы должны начать укрощение монстра, используя имеющиеся жетоны «магическая сила» на свое усмотрение (если у вас таковые имеются). *Важно: Эти жетоны возвращаются в банк независимо от того, приручили вы монстра или нет.* После этого, вращайте стрелку и прибавьте выпавшее число (даже если выпадает -2) к числу потраченных жетонов «магическая сила».
 - если в итоге получается число меньше числа, указанного на карточке то вы проигрываете. Монстр забирает ваши товары (то есть вы должны вернуть все ваши жетоны «товары» в банк). Положите карточку «монстр» обратно в колоду карт «приключения» и перемешайте ее.
 - Если в итоге получается число равное или больше указанного на карте числа, то у вас все получилось! Возьмите из банка указанное на карте количество жетонов «золото»! (Не забывайте о максимальном количестве жетонов каждого достоинства. Оно равно 8 жетонам!) Оставьте карту «монстр» у себя, так как она дает **+1** магическую силу при приручении другого монстра!

Битва: Может случиться так, что у другого игрока оказывается карта с талисманом, указанным в вашей карте «задание». Вы можете сразиться за ним! Переместите свой корабль на клетку рядом с кораблем-мишенью. Затем оба игрока должны вращать стрелку. (Атакующий корабль вращает стрелку первым!) Тот игрок, у которого выпадает большее число, может взять у своего противника карту «талисман» или «приключение». После битвы, по обоюдному согласию, вы можете поменять местами на игровом поле. *Важно: необязательно сражаться с кораблём, стоящим по соседству от вашего корабля! Запрещается атаковать поврежденные корабли или корабли, находящиеся в штилевой зоне.*

Конец игры: игра заканчивается, когда кто-либо из игроков возвращается в свою гавань. Необходимо завершить последний раунд.

Подсчет очков: В конце игры подсчитайте все очки, указанные на карточках «талисман», которые вы собрали. Вы получаете +10 баллов за карточку «талисман», соответствующую карте, указанной в вашей карте «задание». Вы получаете 1 балл за каждую золотую монету (жетон или карточку). Игрок или игроки, сумевшие в последнем круге вернуться в свою гавань получают +15 победных баллов. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов!
Желаем вам попутного ветра и много веселья!

Neznani svet je zajel kaos! Le čarobni talismani lahko te propadajoče civilizacije rešijo pred popolno pogubo. V lovu na talismane boste pluli po nevarnih morjih, spretno trgovali, se hrabro bojevali in krotili pošasti. Toda pozor: med opravljanjem nalog lahko zapihajo nepredvidljivi vetrovi! (45 minut • 2–4 igralci • od sedmega let naprej)

Vsebina igre:

64 kartic, 1 igralna plošča, 1 kolo z vrtljivo puščico, 4 ladje, 32 zlatih žetonov, 32 blagovnih žetonov, 32 žetonov s čarobnimi močmi.

Cilj igre:

Plujete po neznanem svetu, trgujete z blagom in s pomočjo čarovnije krotite pošasti. Z zlatom kupite čarobne talismane in se prvi vrnite v svoje pristanišče!

Priprava na igro:

- Razdelite kartice na štiri kupčke glede na to, ali prikazujejo like, izzive, pustolovščine ali talismane.
- Vsak igralec izbere eno kartico z likom in eno kartico z izzivom (slika 7) in ju položi predse. Preostale kartice z liki in izzivi pospravite nazaj v škatlo.
- Kupčka kartic s pustolovščinami (slika 8) in talismani (slika 6) položite ob igralno ploščo. Poleg kupčka kartic s talismani položite samo tri kartice s talismani. Te tri kartice naj bodo obrnjene s prednjo stranjo navzgor.
- Razvrstite žetone (glede na to, ali prikazujejo zlato, blago ali čarobno moč) in tako pripravite banko, ki naj bo dosegljiva vsem igralcem. Vsak igralec naj dobi tri žetone s čarobno močjo in tri blagovne žetone.
- Vsak igralec izbere ladjo in jo postavi v poljubno pristanišče – v vsakem pristanišču je lahko zasidrana le ena ladja. V to pristanišče se mora igralec vrniti ob koncu igre.

Kako poteka igra:

Določite igralca, ki bo začel. Nato igra poteka v smeri urnega kazalca. Ko ste na vrsti, zavrtite puščico. Če pristane na segmentu, ki zapoveduje dejanje, izvedite katero koli od treh dejanj. Če pristane na »-2«, se razdivja nevihta, ki vpliva na ladje vseh igralcev (gl. nadaljevanje).

Šest segmentov (slika 1):

1. veter • 9 • karta za pustolovščino
2. karta za pustolovščino • 7 • kladivo
3. blago • 6 • čarobna moč
4. veter • 5 • kladivo
5. blago • 4 • čarobna moč
6. ... in nevihta: -2

Kratek opis dejanj:

- Plovba: S svojo ladjo se pomaknete za 4, 5, 6, 7 ali 9 mest.
- Blago: Iz banke vzemite 4 ali 6 blagovnih žetonov.
- Čarobna moč: Iz banke vzemite 4 ali 6 žetonov s čarobno močjo.
- Veter: Iz brezvetrja na morju se lahko premaknete le, če zavrtite puščico in ta pristane na segmentu s simbolom za veter (ko vam to uspe, premaknite svojo ladjo za število mest, prikazano v tem segmentu).
- Kladivo: Če je vaša ladja poškodovana, običite na mestu, dokler ne zavrtite puščice in ta pristane na segmentu s simbolom za kladivo (ko vam to uspe, premaknite svojo ladjo za število mest, prikazano v tem segmentu).
- Kartica: Izvlecite eno kartico s kupčka za pustolovščine.

Premikanje po igralni plošči (slika 5): Iz svojega pristanišča lahko odplujete v katero koli smer. Med igro se pomikate naprej in nazaj. Ko ste na vrsti, ne morete končati na istem mestu, kot ste začeli. Vendar pa ne tavajte preveč naokoli – igralci, ki **obplujejo osrednji otok in se vrnejo v svoje pristanišče**, si prislužijo 15 dodanih točk.

- Na modrih kvadratkah je varno postati in pluti mimo.
- Beli kvadrati predstavljajo območja brezvetrja. Na te predele ne smete stopiti oziroma iti skozi.
- Ustavljanje oziroma plovba nista dovoljena skozi sive kvadratke, otoke, pečine, zlati rob ali prostore, ki jih zasedajo druge ladje.
- Ko priplujete v pristanišče, se ustavite, čeprav vam ostane še nekaj korakov. **Takoj** lahko začnete trgovati kot sledi (slika 4):

Črna pristanišča:

- Menjajte blago za zlato (dva blagovna žetona = en zlat žeton).
- Vsakič, ko priplujete v črno pristanišče, izvlecite eno kartico s kupčka za pustolovščine. Pri tem ni pomembno, ali ste zapluli vanj ali vas je tja potisnila nevihta.

Rdeča pristanišča:

- Tu lahko kupite talismane (1 kartica s talismanom = 2 zlata žetona), in sicer več naenkrat: Izberite (eno ali več) izmed navzgor obrnjenih kartic s talismani ali izvlecite kartico s talismanom s kupčka navzdol obrnjenih kartic. Če vzamete navzgor obrnjeno kartico, jo takoj nadomestite z novo s kupčka. Tri kartice morajo biti namreč vedno obrnjene navzgor. *Pomembno: Če dobite talisman, prikazan na vaši kartici za izziv, pri končnem štetju točk poleg vrednosti talismana pridobite 10 dodatnih točk.*

Blago, čarobne moči in zlato (slika 3): Odločite se lahko, da ladje ne boste premaknili, pač pa si naredite zalogo blaga ali čarobnih moči. Vzemite toliko žetonov, kot prikazuje puščica. **Vsak igravec lahko ima med igro največ 8 žetonov vsake vrste. To pravilo velja tudi za zlate žetone, ki jih pridobite s trgovanjem ali krotanjem pošasti.**

Nevihta, vetrovi in kladivo (slika 2): Če puščica pristane na segmentu za nevihto, jo zavrtite še enkrat. Tokrat glejte modre simbole v notranjosti kroga. Simbol, ki ga pokaže puščica, prikazuje smer, v katero bo nevihta odpihnila ladje **vseh igralcev** za dve mesti. Če se tako znajdete zunaj varnih modrih kvadratkov, storite naslednje:

Brezvetrno območje:

- Če vas nevihta odpihne na brezvetrno območje – čeprav na prvem od njenih dveh korakov – se tam ustavite in ne delajte drugega koraka!
- Območje brezvetrja lahko zapustite, če zavrtite puščico in ta pristane na segmentu s simbolom za veter (premaknite svojo ladjo za število mest, prikazano v tem segmentu).
- Če puščica pristane na segmentu s kartico, blagom ali čarobno močjo, vzemite žetone in napolnite svoje zaloge, ko čakate na priložnost za pobeg!
- Če ne želite čakati, banki plačajte dva blagovna žetona za vleko iz brezvetrnega območja. Premaknite se za toliko korakov, kot prikazuje kolo.

Ne smete se ustaviti na sivih predelih, otokih, pečinah, zlatih robovih ali predelih, ki jih zasedajo druge ladje!

- Če vas nevihta odpihne na katero od teh mest, se vaša ladja poškoduje. Položite jo na stran na zadnji modri kvadratok poleg sivega, dokler je ne popravite.
- Ta prostor lahko zapustite, če zavrtite puščico in ta pristane na segmentu s simbolom za kladivo (premaknite svojo ladjo za število mest, prikazano v tem segmentu).
- Če puščica pristane na segmentu s kartico za pustolovščino, blago ali čarobno moč, ko je vaša ladja poškodovana, lahko vzamete žetone in si z njimi pripravite zalogo.
- Če ne želite čakati, banki plačajte dva zlata žetona za popravilo ladje in se pomaknite za toliko korakov, kot prikazuje kolo.

Posebne situacije:

- Nevihta **ne vpliva** na poškodovane ladje in ladje v brezvetrju!
- Če nevihta vašo ladjo odpihne v pristanišče, zavrtite kolo, ko ste na vrsti. Če se odločite pridobiti blago, lahko takoj začnete trgovati. Če se odločite za premik, lahko preskočite to priložnost z trgovanje.
- Če je vaša ladja poškodovana in v pristanišču, lahko trgujete, ko ste tam.

Kartico za pustolovščino (slika 8) je treba izvleči v črnih pristaniščih, **lahko pa sklenete izvleči** eno kot možno dejanje, ko se puščica ustavi na segmentu s simbolom karte. Uporabljene kartice polagajte na ločen kupček. Če zmanjka kart na prvotnem kupčku za vlečenje, premešajte in uporabite odložene kartice.

- **Kartice z zlatom (Gold) (a), čarobno močjo (Magical Power) (b) in kartice z blagom (Goods) (c).** Blago je treba banki plačati takoj; če ne morete plačati, ne pridete na vrsto. Kartic za dohodke (+blago, +zlato, +čarobna moč) ni treba izmenjati za ustrezne žetone. Te kartice lahko uporabite kot žetone in jih hranite kot zalogo, ki presega omejitev 8 žetonov.
- **Kartica dobrega vremena (Good Weather) (d):** S to kartico lahko ubežite posledicam nevihte. *Namig: To kartico uporabite, ko gledate na modri simbol na kolesu ugotovite smer nevihte!*
- **Kartica za popravilo (Repair) (e):** Če je vaša ladja poškodovana in vam ni uspelo privrteti segmenta s simbolom kladiva, uporabite to kartico za popravilo vaše poškodovane ladje in se pomaknete za toliko korakov, kolikor jih prikazuje kolo.
- **Kartica za ugoden veter (Lucky Winds) (f):** Če je vaša ladja obtičala v brezvetrju in vam ni uspelo privrteti segmenta s simbolom vetra, lahko s to kartico odplujete iz brezvetrja in se pomaknete za toliko korakov, kolikor jih prikazuje kolo. Če niste obtičali, pa jo lahko uporabite za dodatnih pet korakov, da boste hitrejši!
- **Zavrtite še enkrat (Spin Again) (g):** Niste zadovoljni s tem, kar ste si privrteli? S to kartico lahko kolo zavrtite še enkrat! (Čeprav morda ravno krotite pošast ali ste sredi bitke.)
- **Kartica za daljnogled (Spyglass) (h):** Ko ste tik na tem, da boste izvlekli kartico za pustolovščino, z daljnogledom preverite tri kartice na vrhu kupčka in izberite tisto, ki vam najbolj ustreza. Drugi dve kartici vrnite na kupček in nikar ne povejte drugim igralcem, kaj prikazujeta!
- **Kartica za urok (Curse) (i):** S to kartico vmešate tri kartice s talismani, ki so bile obrnjene s sličico navzgor, nazaj v kupček kartic s talismani. Namesto njih navzgor obrnete tri druge.
- **Kartice s pošastmi (Monster) (j):** Če povlečete eno od teh kartic, srečate pošast, ki jo je treba **nemudoma** ukrotiti! Vsaka kartica prikazuje, koliko čarobne moči je potrebne, da jo ukrotite. Krotiti jih lahko začnete tako, da porabite poljubno število žetonov s čarobnimi močmi (če jih imate). *Pomembno: Te žetone vrnete banki ne glede na to, ali ste ukrotili pošast ali ne.* Nato zavrtite kolo in pridobljen rezultat (tudi če je -2) prištejete številu porabljenih žetonov s čarobnimi močmi.
 - Če je tako nastala skupna vrednost nižja od tiste na kartici, vam ni uspelo: pošast vam vzame blago (vrnite vse svoje blago banki). Kartico s pošastjo vrnite nazaj v kupček kartic s pustolovščinami.
 - Če je številka enaka ali višja od tiste na kartici, vam je uspelo! Iz banke vzemite toliko zlatih žetonov, kot prikazuje kartica s pošastjo! Upoštevajte omejitev 8 žetonov! Obdržite kartico, saj vsaka kartica s pošastjo, ki jo imate, šteje kot **ena dodatna čarobna moč**, ki vam utegne priti prav, ko boste naslednjič krotili pošast!

Bitka: Če nekdo drug pridobi talisman, ki je prikazan na vaši kartici z izzivom, se borite zanj! Svojo ladjo premaknite k ladji, ki jo želite napasti. Nato morata oba igralca zavrteti kolo (napadalec ga zavrti prvi). Kdor dobi višjo številko, lahko izbere talisman ali kartico s pustolovščino drugega igralca. Po bitki – če se oba strinjata – lahko tudi zamenjata mesti na plošči. *Pomembno: če sta dve ladji ena poleg druge, bitka ni obvezna. Poškodovane ladje ali ladje v brezvetrju ni dovoljeno napasti!*

Igra se konča, ko se kateri koli od igralcev vrne v pristanišče, iz katerega je prvotno odplul. Igralni krog, ki poteka v tistem trenutku, je treba odigrati do konca. Nato lahko igralci seštejejo končno število točk.

Rezultati: Ob koncu igre seštejte točke, prikazane na talismanih, ki ste jih zbrali. Za kateri koli talisman, prikazan na vaši kartici za izziv, dobite +10 točk. Za vsako zlato (bodisi v obliki žetona bodisi v obliki kartic) dobite +1 točko. Igralec ali igralci, ki so se v zadnjem krogu uspeli vrniti v svoje pristanišče, dobijo +15 zmagovalnih točk. Zmaga igralec z največ točkami.

Naj vam bodo vetrovi naklonjeni! Obilo zabave vam želimo!

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickenngesfahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2019

©bohony