

UTAZÁS

- A FÖLD KÖRÜL -

Üdvözlünk a Föld körüli utazáson!

Indulj egy felejthetetlen kalandra a barátaiddal, járj be lélegzetelállító helyszíneket és ismerj meg csodálatos embereket szerte a világban!

Túrázz, találkozz más kalandorokkal, és gyűjts emléktárgyakat, hogy te legyél a legsikeresebb utazó!

Tartozékok: 1 játéktábla, 48 túra-/találkozáskártya, 5 játékossegédlet, 46 útitervkártya, 5 utazófigura, 35 piros kocka, 35 kék kocka, 35 sárga kocka, 35 fekete kocka, 5 bőrönd, 5 pénzsámláló érme, 15 kék törzsutasjelző, 15 piros mozgásjelző, 15 sárga pénzjelző, 15 fekete emléktárgyjelző, 1 kezdőjátékos-jelölő (iránytű), 1 játékszabály, 28 kártya és 1 játékszabály az egyszemélyes játékhoz

Előkészületek

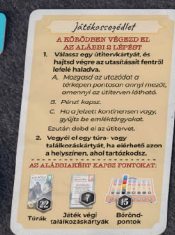
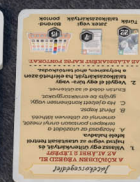
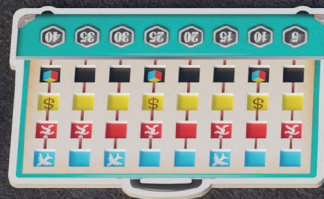
*Előkészületek 4 játékosra.

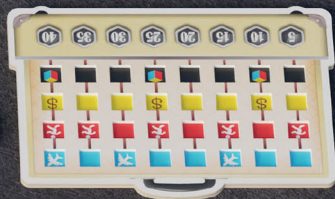
1. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére.

2. Keverjétek meg a túrakártyákat, majd nagyjából felezzétek meg a paklit, és az egyik felét tegyétek ide, a képes oldalával felfelé. Ezután húzzatok fel 3 kártyát, és tegyétek a pakli jobb oldalára. Ez a 3 kártya és a pakli legfelső lapja alkotja a 4 kártyából álló túrakínálatot.

3. Tegyétek ide a túrapakli másik felét a szöveges oldalával felfelé, majd húzzatok fel 3 kártyát, és tegyétek a pakli jobb oldalára. Ez a 3 kártya és a pakli legfelső lapja alkotja a 4 kártyából álló találkozáskínálatot.

4. Keverjétek meg az úttervpaklit, és tegyétek ide képpel felfelé. Ezután húzzatok fel 4 kártyát, és tegyétek a pakli jobb oldalára. Ez a 4 kártya és a pakli legfelső lapja alkotja az 5 kártyából álló kínálatot.





5

Tegyétek a kockák és jelzők tárolóját a játéktábla mellé.



A legtöbb pontot szerző játékos győz.

Háromféleképpen szerezhetsz pontokat:

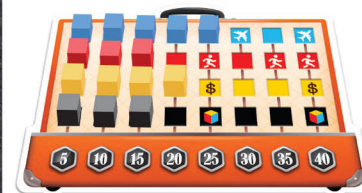
1) Gyűjts túrakártyákat.



2) Gyűjts olyan találkozás-kártyákat, amelyek képessége „A játék végén..” szöveggel kezdődik.



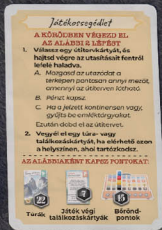
3) Gyűjts emléktárgykockákat a bőröndödben.



Törzsutas-jelző



Utazó Játékossegédlet



Bőrönd



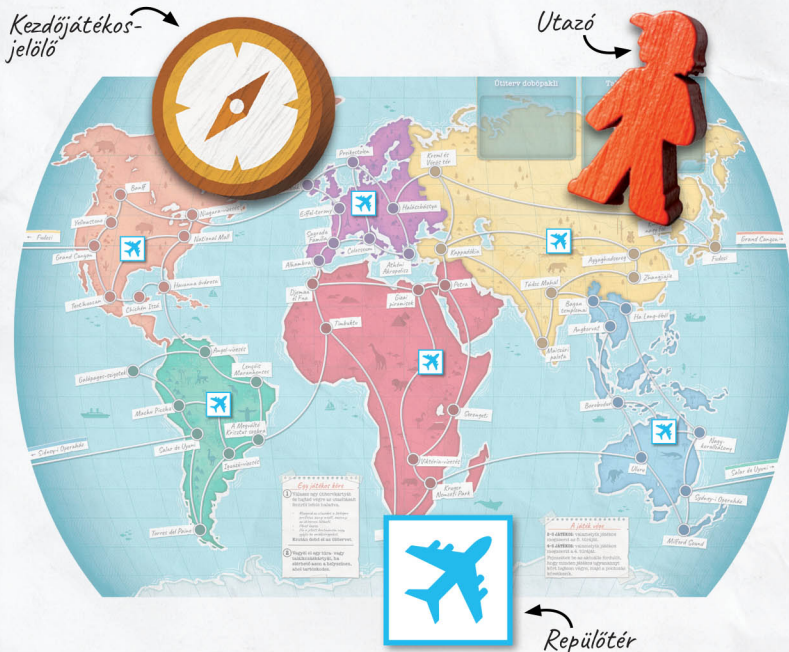
Pénzszámláló érme

6

Minden játékos vegyen el egy játékossegédletet, egy törzsutasjelzőt, egy nulla értékre beállított pénzszámláló érmét, valamint egy-egy azonos színű bőröndöt és utazófigurát.

A JÁTÉK MENETE

Egymás után hajtjátok végre a köreiteket, az óramutató járása szerinti sorrendben. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, aki megkapja a kezdőjátékos-jelölőt. Az első köröd kezdetén tedd az utazódat a játéktáblán lévő 6 repülőtér egyikére:



A körökben végezd el az alábbi lépéseket a megadott sorrendben:

1. Válassz egy útitervet, hajtsd végre az utasításait, majd dobd el.

Válassz 1-et a kínálatban lévő 5 útiterv közül (a pakli tetején lévő kártyát is beleértve).



Minden útiterven három akció látható, amelyeket fentről lefelé haladva végre kell hajtani. Az útitervek működését a képen látható kártyán keresztül mutatjuk be.

A Az első akcióval mozgassd az utazódat a térképen pontosan annyi mezőt, amennyi az útiterven látható. Ebben a példában 3 mezőt:



A narancssárga utazó Zhangjiejie helyszínről a tőle 3 mező távolságra lévő Ha Long-öbölbe mozog. Útközben áthalad azon a helyszínen, ahol a zöld utazó tartózkodik.

- Áthaladhatsz vagy érkezhatsz olyan helyszínre, ahol másik játékos tartózkodik.
- Nem léphetsz vissza olyan helyszínre, ahonnan ebben a körben indultál vagy amelyen áthaladtál
- Egy repülőtérrel egy mozgáspont felhasználásával átrepülhetsz bármelyik másik repülőtérre. Ehhez azonban minden alkalommal fizetned kell 1 \$-t.



B A második akcióval pénzt kapsz (tekintsd úgy, hogy pénz veszel fel a bankszámládról): az útiterven látható összeget add hozzá a pénzszámláló érméd értékéhez (maximum 20 \$-ig). Ebben a példában 2 \$-t:



C A harmadik akcióval gyűjts be emléktárgyakat, ha tudsz: ha az utazód az útiterven látható egyik kontinensen tartózkodik, megkapod a kártyán látható **emléktárgykockákat**. A megszerzett kockát tedd a bőröndöd megfelelő sorának bal szélső üres mezőjére:



A fenti példában 1 fekete kockát kapsz, ha Afrikában vagy Óceániában tartózkodsz. Ezt a kockát a bőröndöd fekete sorának bal szélső üres mezőjére kell tenned.

Miután végeztél az útitervvel, dobd el a kártyát a játéktáblán lévő útiterv dobópakliba.



A bőröndödnek két különböző hatása is van:

1. A játék végén megkapod a bőröndöd legmagasabb pontértékű teljesen kitöltött oszlopáért járó pontokat. A megszerzhető pontok az oszlopok alatt olvashatók.
2. A bőröndödben különféle szimbólumok láthatók. Ha egy emléktárggyal lefedsz egy szimbólumot, azonnal kapsz egy megfelelő útitervjelzőt, ha még van a tárolóban. **Az útitervjelzők nagyon hasznosak.**

A lenti példában a sárga kocka lefed egy pénzsimbólumot, ezért a narancssárga játékos kap egy sárga pénzjelzőt:



ÚTITERVJELZŐK

4 különböző típusú útitervjelzőt szerezhetsz a játék során. Minden útitervjelző egy egyszeri képességet biztosít, amit egy későbbi körödben használhatsz:



Mielőtt útitervet választanál, beadhatsz egy **törzsutasjelzőt**, hogy az aktuális helyszínedről ingyen átrepülj bármelyik repülőterre.



Amikor végrehajtod az útiterved mozgását, beadhatsz egy **mozgásjelzőt**, hogy 1 további mezőt mozoghass az általános mozgási szabályok betartásával.



Amikor pénzt kapsz az útitervedért, beadhatsz egy **pénzjelzőt**, hogy még egyszer megkapd a jelzett összeget.



Amikor emléktárgyat gyűjtesz az útitervedből, beadhatsz egy **emléktárgyjelzőt**, hogy még egyszer megkapd a jelzett számú és színű kockát.

Egy körben annyi útitervjelzőt használhatsz, amennyit csak szeretnél, viszont az adott körben szerzett jelzőket **nem használhatod**.

2. Ha az aktuális helyszínedhez tartozó találkozáskártya elérhető a kínálatban, vedd el a kártyát.

Azokat a kártyákat hívjuk találkozáskártyáknak, amelyeknek a szöveges oldaluk van felfelé. A köröd elején mindig 4 kártya elérhető a kínálatban (beleértve a pakli tetején lévő kártyát is):



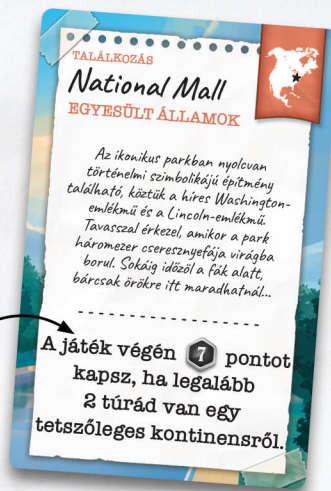
Ha az útiterv befejezését követően egy elérhető találkozáskártya helyszínén tartózkodsz, vedd el a kártyát. Ha például az utazód Afrikában, a Viktória-vízesésnél tartózkodsz, akkor itt megszerezheted ezt a kártyát.

Helyet spórolhatsz, ha a megszerzett találkozáskártyákat egy oszlopba rendezed úgy, hogy csak a képességük legyen látható.

Minden találkozáskártya **képessége** egy egyszer használatos **képességet** biztosít, amelyet egy későbbi fordulóban használhatsz. Amikor használni szeretnéd, érvényesítsd a képességet, majd dobd el a kártyát a játéktáblán lévő **találkozás dobópakli**ra.



- **Sosem** használhatsz találkozáskártyát abban a körben, amelyikben megszerezted.
- Egy körben akár több találkozáskártyát is használhatsz.
- Hacsak másképp nincs jelezve, a körödben bármikor használhatod a képességet.
- Néhány találkozás képessége **7** pontot ad a játék végén. Minden ilyen kártya leírása „A játék végén...” szöveggel kezdődik.



3. Vegyél el egy túrakártyát, ha a kártya helyszínén tartózkodsz, és ki tudod fizetni a költségét.

Azokat a kártyákat hívjuk túrakártyáknak, amelyeken a helyszín képe van felfelé. A köröd elején mindig 4 kártya elérhető a kínálatban (beleértve a pakli tetején lévő kártyát is):



Példa:

- Minden túrának költsége van. A bal oldalon lévő túra költsége 9 \$.
- Minden túrakártyának van egy pontértéke. Ez a túra 22 pontot ér.

Ha az útiterv befejezését követően egy elérhető túra helyszínén tartózkodsz, kifizetheted a túra költségét – ezt jelöld a pénzszámláló érméden –, hogy elvedd a kártyát.

Ha például az utazód a Lençóis Maranhenses helyszínén tartózkodik, akkor 6 \$ befizetésével elveheted ezt a kártyát.

Helyet spórolhatsz, ha a megszerzett túrakártyákat egy oszlopba rendezed úgy, hogy csak a pontértékük legyen látható.



A köröd végén:

1. Húzz egy kártyát az útitervpakliból, hogy feltöltsd az útitervkínálatot. Ha a pakli kifogyott, keverd meg az útiterv dobópaklit, és képezz egy új húzópaklit.
2. Húzz fel egy kártyát a találkozáspakliból, ha szükséges, hogy feltöltsd a kínálatot. Ha a pakli kifogyott, keverd meg a találkozás dobópaklit, és képezz új húzópaklit.
3. Húzz fel egy kártyát a túrapakliból, ha szükséges, hogy feltöltsd a kínálatot.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végét az váltja ki, ha valamelyik játékosnak megfelelő számú túrája van:

- **2-3 JÁTÉKOS:** valamelyik játékos megszerzi az 5. túráját.



- **4-5 JÁTÉKOS:** valamelyik játékos megszerzi a 4. túráját.



Fejezzétek be az aktuális fordulót, hogy minden játékos ugyanannyi kört hajtsen végre, majd a pontozás következik.

PONTOZÁS

A végső pontszámod az alábbiakból tevődik össze:

1. Megszerzett túrákért járó pontok.
2. A játék végi találkozáskártyákért járó pontok.
3. A bőröndért járó pontok: megkapod a bőröndöd legmagasabb értékű, teljesen kitöltött oszlopáért járó pontokat.



A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz!

Döntetlen esetén a legtöbb pénzzel rendelkező játékos győz. Ha az állás továbbra is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Hosszabb játékot szeretnétek?

Állítsátok magasabbra a megszerzendő túrák számát. Játshattok akár **6 túráig** is (gyakran használjuk **2 játékos** esetén).

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

- **Egy találkozáskártya képességével eltávolítottam egy emléktárgyat a bőröndömből, és az alatta lévő szimbólum ismét láthatóvá vált.**
 - ◇ **Elveszítem az útitervjelzőt, ha még mindig nálam van? Nem**
 - ◇ **Ha később újra lefedem ezt a szimbólumot, ismét kapok egy útitervjelzőt? Igen**
- **Van olyan eset, amikor használhatok egy találkozáskártyát vagy útitervjelzőt abban a körben, amelyikben megszereztem? Nem**
- **Az utazóm érkezhetsz arra a mezőre, ahonnan elindult?**
Csak akkor, ha olyan találkozáskártyát használasz, amelynek képessége lehetővé teszi, hogy egyáltalán ne mozogj.
- **Mozgathatom az utazómat, miután szereztem egy találkozás- vagy túrakártyát?**
Csak akkor, ha olyan találkozáskártyát használasz, amelynek képessége ezt lehetővé teszi.
- **A köröm során bármikor használhatok találkozáskártyát?**
Igen, hacsak a kártya képessége mást nem mond.
- **Szerezhetek egy túra- és egy találkozáskártyát is ugyanabban a körben?**
Csak akkor, ha van olyan találkozáskártyád, amelynek a képessége ezt lehetővé teszi.
- **A mozgás szempontjából a repülőtereket ugyanúgy kell kezelni, mint más helyszíneket? Igen. Ugyanúgy ráléphetsz és áthaladhatsz rajtuk, mint más helyszíneken. Az egyetlen különbség, hogy egy repülőtérről 1 \$ befizetésével átrepülhetsz bármelyik másik repülőtérré. Ez a mozgás ugyanúgy egy mozgáspontba kerül (lásd a 4. oldalt).**



Készítők

Játéktervezők

Nick Bentley, Charlie Bink

Fejlesztők

Nick Bentley, Charlie Bink,
Marceline Leiman, Brett Myers

Illusztrációk

Eric Hibbeler, Marta Danecka,
Alexey Shirokikh

Grafikai tervezők

Charlie Bink, Alfredo Rodriguez,
Sebastian Kozinger, Nayeli Acuña,

Gyártástervező

Charlie Bink

Ütleírások

Nick Bentley, Jordan Moshi,
Marceline Leiman

Tesztelők

Emerson Matsuuchi, Dominic Crapuchettes, Scadeau D'Tela, Monica Williams, Efrain Rivera, Florence Ng, Marie Devine, Valerie Barber, Tyler Oberle, Chris Willis, Danielle Reynolds, Hasan Hasmani, Dave Cisek, Tracy Garner, Chelsea Campbell, Al Banks, Emily Calhoon, Moira Dalibor, Nate McEvoy, Kristen Lavelle, Jacob DeHaven, Margaret Hayes Doss, Irene Childs, minden tesztelője az első kiadásnak és az Underdog Advisors Group

© Underdog Games LLC.
Minden jog fenntartva.