

LOST ISLAND

Stratega



NO SPILLEREGLER DA SPILLEREGLER
SE SPELREGLER FI PELISÄÄNNÖT





NO INTRODUKSJON

Bruk Oppdagerne dine til å avdekke øyas mysterier hver gang du snur en brikke. Du må slåss mot motstandere for å drive dem bort fra øya, og samle inn bytte underveis. Bruk byttet til å skaffe deg Power-Ups for å øke sjansene for suksess. Men pass deg for skjulte bomber og uventede stormer! Øya krymper for hver runde, noe som øker presset og krever nye strategier for å overleve motstanderne dine, finne flagget og ta hjem seieren!

INNHold

1 spillebrett, 36 øybrikker, 24 oppdager brikker, 4 båter, 1 flagg (& 1 reserveflagg), 24 byttemynter, 24 power-ringer, 4 referansekort



steinbrikken

OPPSTILLING

1. Finn de 4 steinbrikkene, bland dem og legg dem på spillebrettet som vist.
2. Bland de resterende brikkene med den grønne siden opp. Plasser dem **tilfeldig** over resten av rutenettet.
3. Hver spiller velger en farge og tar et matchende sett med 6 Oppdager e og en båt.
4. Oppdagerne dine har en verdi fra 1–6, som vises på sokkelen. Hold disse verdiene hemmelig for de andre spillerne og velg 3 Oppdager e. Plasser disse rundt en steinbrikke som vist.
5. Plasser de gjenværende Oppdagerne dine foran i båten, i den rekkefølgen du ønsker.
6. Ta en byttemynt hver.
7. Legg de resterende byttemyntene, power-ringene og flagget på den ene siden. Hold referansekortene i nærheten.



MÅLET MED SPILLET

Å erobre flagget og være den siste spilleren igjen på øya.

HVORDAN MAN SPILLER

Den yngste spilleren begynner. Spillet fortsetter med klokken (mot venstre).

NÅR DET ER DIN TUR

TRINN 1 Utfør opptil to handlinger

TRINN 2 Betal for Power-Ups

TRINN 3 Krymp øya

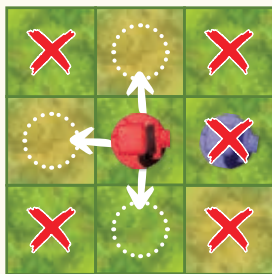
Hver av disse fasene forklarer vi nå i detalj....

TRINN 1

UTFØR OPPTIL TO HANDLINGER

Utfør én eller to av handlingene nedenfor, eller gå direkte til trinn 2. Handlingene kan utføres i hvilken som helst rekkefølge, men du må fullføre én handling før du kan begynne på den neste. Du kan gjenta hvilken som helst handling, bortsett fra Forsterke.

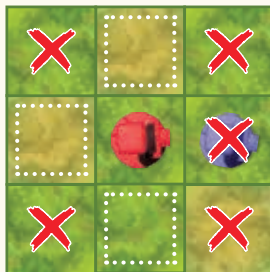
FLYTTE



Du kan flytte en av Oppdagerne dine til en hvilken som helst ledig tilstøtende brikke. Du kan flytte frem, tilbake, til venstre eller høyre, men ikke diagonalt.

Bare én Oppdager kan stå på en brikke om gangen. Ingen deling!

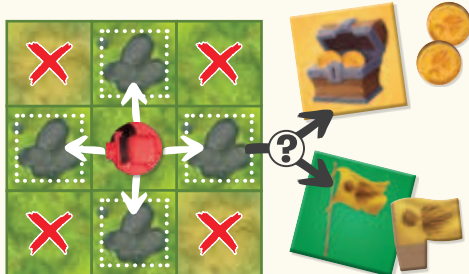
AVSLØRE



Snu en ledig tilstøtende brikke. Du kan ikke snu en brikke med en Oppdager eller flagget på. Du kan ikke snu diagonalt.

Når du snur en brikke, kan du avsløre **bytte**, utløse en **bombe** eller havne i en **storm**. Mer informasjon på side 7.

GÅ TIL STEINER



Når du beveger deg inn på en av de fire steinbrikkene, må du snu den umiddelbart.

Hvis du snur brikken og det er Bytte, ta umiddelbart myntene (som vist) og legg dem til i samlingen din.

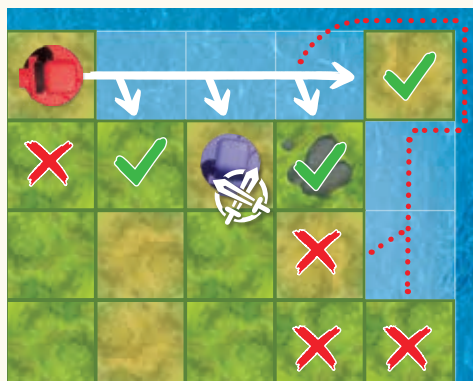
Hvis det er Flagg, ta Flaggbrikken og fest den til Oppdagerens ryggsekk.

Når brikken er snudd, forblir flagg- og byttebrikkene med forsiden opp og oppfører seg som en vanlig øyroute.

SVØMME

I sjøen rundt (farget i mørkeblått) øya kryr det av haier. Når brikkene fjernes, kommer grunt vann (lyseblått) til syne. Oppdagerne dine kan svømme så kort eller så langt som det grunne vannet tillater, så lenge de ender på et øyfelt.

For å komme ut av vannet må du flytte til en ledig øybrikke ved siden av vannet. Hvis øybrikken er okkupert av en motstander, må du utkjempe en **kamp** (se nedenfor), som teller som en ny handling.



FORSTERKE

Du kan ta med flere Oppdager e til øya. Disse kalles forsterkninger. Ta alltid første Oppdager forfra i båten.



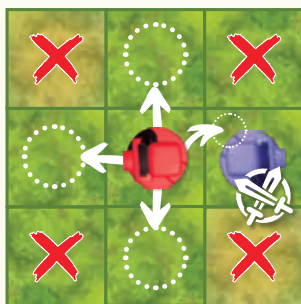
- Du kan plassere Oppdager en på en hvilken som helst ledig brikke ved siden av en av dine Oppdager e, hvor som helst på øya.
- Hvis ikke et tilstøtende felt er ledig, plasseres den på et ledig felt. Dette kan inkludere en ledig steinbrikke.
- Hvis ingen felt er ledige, kan du ikke komme med forsterkninger.

Husk: Du kan ikke gjenta forsterke-handlingen to ganger i samme runde.

Flytt eventuelle gjenværende Oppdager e fremover i båten, men ikke endre rekkefølgen på dem.

KAMP

Du kan angripe motstanderens Oppdager på en tilstøtende øybrikke til venstre, høyre, foran eller bak (men aldri diagonalt). Det gjør du ved å flytte Oppdager en din til brikken deres.



Sammenlign de to Oppdager nes verdier som står under hver brikke:

- Den med høyest verdi vinner og blir stående på brikken.
- Den med lavest verdi blir sendt bakerst i eierens båt.
- Hvis det er uavgjort, går begge bakerst i hver sin båt.

Hvis du vinner et slag mot den nåværende flaggbæreren, overtar du flagget. Hvis det blir uavgjort, faller flagget på bakken og begge Oppdagerne går tilbake til båtene sine.

Hvis en Oppdager med verdien (1) kjemper mot en Oppdager med verdien (6), vinner alltid (1). Det spiller ingen rolle om (1)-spilleren angrep eller forsvarte seg.

HVA AVDEKKET DU?

BYTTE

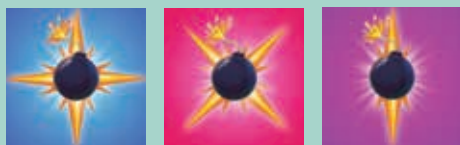


Noen av brikkene du avdekker vil gi deg bytte (1, 2 eller 3 mynter). La brikken med byttet ligge på brettet, og legg et tilsvarende antall

mynter over brikken. Du kan ikke plukke opp byttemyntene med en gang. Du (eller en annen spiller) må bevege deg inn på dette feltet i løpet av en senere runde for å gjøre krav på byttet.

BOMBE

Når du avdekker en bombe, ser du at den kan påvirke ulike felter rundt seg: alle feltene til venstre og høyre, forover og bakover, alle feltene diagonalt eller alle feltene på hver side (bestem hvilken vei du vil at brikken skal peke når du legger den tilbake på brettet).



Alle bomber har en verdi og fungerer på samme måte som når Oppdagerne kjemper, men de kan påvirke flere Oppdager e på linje.

For eksempel: Rød har avdekket en (4)-bombe og velger å plassere den så den har effekt forover og bakover (slik at Oppdageren hennes ikke påvirkes). Hun velger å jobbe bakover først. Den lille Oppdageren har en lavere verdi (3) og fjernes fra brettet. Den oransje Oppdageren har en høyere verdi (5) og blir stående.

Deretter jobber hun seg forover - til og med over vann - og bomben går løs på den andre oransje Oppdageren, som har verdien (4). Resultatet er uavgjort: Oppdageren fjernes, men bomben blir værende.

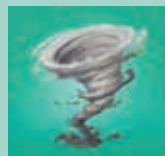


Alle Oppdager e som fjernes fra brettet plasseres bakerst i sine respektive båter.

Bomber eksploderer kun én gang. Deretter blir de liggende med forsiden opp og oppfører seg som om de var vanlige øyfelt.

Det eneste som kan stoppe en bombe, er en Minerydder (se **Power-Ups**).

STORM



Hjelp! Når du avdekker en stormbrikke, legger du den med forsiden opp. Stormen påvirker umiddelbart alle Oppdager e i én enkelt linje som du velger. Øybrikkene beveger seg ikke, men det gjør alle Oppdager e som befinner seg på dem! Velg en retning, og flytt alle Oppdager e på den linjen ett felt bort fra stormen.

Hvis en Oppdager blir blåst ut i vannet, går han tilbake til båten sin. Hvis han har flagget, legger han det igjen på brikken.

En Oppdager kan være heldig og bli blåst inn på et felt med flagget eller noen bytte-mynter. Hvis dette skjer så ta dem!

For eksempel: Stormen kan påvirke Oppdagere i alle retninger, men Rød velger at den skal gå til høyre (bort fra henne). Oransje og Turkis blåses begge 1 felt til høyre. Turkis en Oppdager blir blåst ut i vannet, havner han i båten sin igjen. Oransje går til en avdekket byttekiste (Hvis det ligger en mynt der, plukker Oransje den opp!).



Stormen legger seg så snart den har gått sin gang. Etter dette blir Storm-brikken liggende med forsiden opp og oppfører seg som et vanlig øyfelt.

TRINN 2

BETALE FOR POWER-UPS

Når det er din tur, etter at du er ferdig med å utføre handlinger (se ovenfor), kan du bruke byttet du har samlet inn til å skaffe deg følgende Power-Ups.

POWER-RING

Betal 1 bytte-mynt for å legge til en Power-Ring til en av Oppdagerne dine på øya. Dette gir +1 til Oppdageren første gang du kjemper eller støter på en bombe med denne Oppdageren, deretter fjernes Ringen og er ute av spillet.

Du kan kjøpe flere Power-Ringer hvis du har nok Bytte, men du kan ikke plassere mer enn én Power-Ring på ryggen til én enkelt Oppdager.

Hvis en Oppdager med en Ring av en eller annen grunn blir sendt tilbake til båten, fjernes Ringen og er ute av spillet.

Hvis en Oppdager med verdien (1) kjemper mot en Oppdager med den opprinnelige verdien (6) eller omvendt, **har Ringen ingen effekt.** (1)-Oppdageren vinner uansett.

Merk: Hvis en (1)-Oppdager møter en (5)-Oppdager med en Power-Ring som gir Oppdageren en verdi på 6 ($5+1=6$) eller omvendt, har Ringen heller ikke noen effekt. Kampen står i praksis mellom (1) og (5) og (1) taper.

FORSTERKE

Betal 1 bytte-mynt for å sette i land den første Oppdageren fra båten din på øya:

- Du kan plassere Oppdageren på en hvilken som helst ledig brikke ved siden av en av dine Oppdagere, hvor som helst på øya.
- Hvis ikke et tilstøtende felt er ledig, plasseres den på et ledig felt. Dette kan inkludere en ledig steinbrikke.
- Hvis ingen felt er ledige, kan du ikke komme med forsterkninger.

Husk å flytte Oppdagerne forover i båten, men ikke endre rekkefølgen deres.

Du kan bare kjøpe én forsterkning som Power-Up når det er din tur.

SPIONERE

Betal 1 Bytte-mynt for å se en fiendtlig Oppdagers verdi. Oppdageren må være i fri siktlinje (ikke på en diagonal, og ikke bak en annen brikke). Du kan spionere over vann. Ikke flytt din egen Oppdager.

Du kan spionere flere ganger hvis du har nok Bytte.

MINERYDDER

Betal 2 byttemynter for å stoppe en bombe som påvirker en eller flere Oppdagerer som er i ferd med å bli truffet av en eksplosjon.

Du kan forvandle en Oppdager (din egen eller **en** annen spillers) til en Minerydder for å stoppe effekten av bomben.

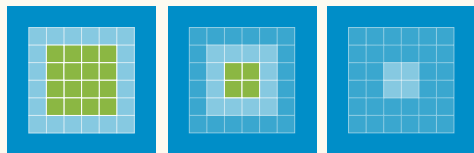
Du eller en annen spiller kan gjøre dette **når som helst** i løpet av bombens virkningstid. Ved betaling stopper bombens virkning **umiddelbart**, og alle Oppdagerer som kunne ha blitt berørt, overlever og blir igjen på øya.

TRINN 3

KRYMPE ØYA

Fullfør turen din ved å krympe øya med **én brikke**. Du må ha minst én Oppdager igjen på øya for å gjøre dette.

Jobb konsentrisk utenfra og inn, og fjern først en hvilken som helst ledig brikke (uten en Oppdager eller et flagg på) og legg den med forsiden opp ved siden av brettet.



Hvis det ikke finnes noen ledige brikker, fjerner du en med en Oppdager på. Oppdageren går tilbake til båten sin igjen.

Du kan ikke fjerne en steinbrikke eller en brikke med flagget på.

Hvis brikken fortsatt ligger med forsiden ned, snur du den slik at alle kan se den, før du tar den ut av spillet.

Hvis det er Byttemynter på flisen, går de tapt i havet. Ta brikken og byttet ut av spillet.

Hvis det står en Oppdager som holder flagget på brikken, setter du Oppdageren bakerst i båten sin og tar brikken ut av spillet. Flytt flagget til nærmeste øybrikke. Hvis det er en Oppdager på den brikken, plasserer du flagget på ryggen til Oppdageren.

Å VINNE SPILLET

Fortsett å bytte på og kjempe mot andre Oppdagerer for å gjøre krav på flagget og fjerne dem fra øya.

Hvis en eller flere av Oppdagerne dine er de eneste som er igjen på øya med flagget, vinner du!



VANLIGE SPØRSMÅL OG SVAR

Hvor mange forsterkninger kan jeg maksimalt ta med meg i løpet av min tur?

TO. Den ene kan være en handling, og den andre kan være en Power-Up (koster 1 Byttemynt).

Kan jeg svømme med flagget eller med en Power-Ring?

JA. Normale svømmeregler gjelder.

Alle Oppdagerne mine er blitt kastet av øya. Er spillet mitt over?

NEI! Det kan hende du går glipp av et par runder, men du kan forsterke tilbake til øya hvis det blir ledig plass. Husk: Hvis du ikke har en Oppdager på øya, kan du ikke krympe øya på slutten av turen din.

Kan jeg endre rekkefølgen på Oppdagerne i båten min?

NEI! Ta alltid første Oppdager forfra i båten og flytt de andre Oppdagerne etter. Når du taper i kamp, blir slått ut av en bombe eller blåst på havet, plasserer du Oppdageren bakerst i rekken.

Hva skjer hvis jeg blåser over på en steinbrikke?

Snu den med en gang! Hvis det er flagget eller et bytte, så plukk det opp!

Kan Oppdagerverdi (1) beseire en bombe (6)?

NEI. Regelen om at en (1) alltid slår en (6) gjelder for Oppdagerer i kamp, ikke i møter med bomber.

Kan jeg sende forsterkning til uavhentet bytte eller for å hente flagget?

JA! Plukk opp alle mynter og legg dem sammen med tingene dine, eller fest flagget på ryggsekken til Oppdageren din.

Oi! Jeg har glemt hvilken verdi Oppdagerne mine har. Kan jeg se etter?

JA! Men du må sette Oppdageren tilbake på samme plass eller posisjon i båten.

AVANSERT SPILL

Når du har spilt et par ganger, kan du prøve disse variantene for et mer utfordrende spill:

OPPSTILLING

- Endre landskapet: Bli enige om hvor steinbrikkene skal plasseres, og plasser de tre oppdagerne i et mønster etter eget valg. Eller:
- Bytt på å plassere hver av de tre Oppdagerne dine **hvor som helst** på øya (men ikke på steinbrikkene).

KRYMPING AV ØYA

- Storm: Hvis du snur en Stormbrikke når du krymper øya, skal du bruke Stormreglene!
- Bonusbytte! Hvis du nettopp har vunnet en kamp i løpet av turen din og avdekker en byttekiste mens du krymper øya, kan du plukke opp tilsvarende antall byttemynter og legge dem sammen med tingene dine.
- Når du fjerner en brikke for å krympe øya, kan spillerne se på den før den legges **med forsiden ned** på den ene siden. Du må nå huske hva som har blitt spilt.

KAMP

- De to Oppdagerne som kjemper avslører bare sine skjulte verdier for hverandre, ikke for de andre spillerne.

STORMER

- La stormen gå sin gang som vanlig, men fjern deretter brikken fra brettet. Dette vil avdekke et område med grunt hav.

POWER-UPS

- Bruk disse **når som helst** når det er din tur.



DA VEJLEDNING

Send dine agenter ud for at afdække øens mysterier, hver gang du vender en feltbrik. Du skal i kamp, ekspedere dine modstandere væk fra øen og samle mønter undervejs. For mønterne kan du købe Power-Ups, som forbedrer dine vinderchancer. Men pas på skjulte bomber og uventede storme!

For hver tur bliver øen mindre, presset stiger, og du får brug for nye strategier til at overleve kampene, finde fanen og vinde spillet!

INDHOLD

1 spilleplade, 36 ø-feltbrikker, 24 agenter, 4 skibe, 1 fane (& 1 reserveflag), 24 mønter, 24 power-ringe, 4 referansekort



sten-ø-flise

OPSTILLING

1. Find de 4 sten-feltbrikker, bland dem, og anbring dem på spillepladen som vist.
2. Bland resten af feltbrikkerne. Den grønne side skal vende opad. Anbring dem **tilfældigt** på resten af spillepladen.
3. Hver spiller vælger en farve og tager et sæt med 6 agenter i den pågældende farve og et skib.
4. Dine agenter har værdien 1-6, som er vist under bunden. Hold værdierne hemmelige for de andre spillere, og vælg 3 agenter, som du anbringer omkring en sten-brik som vist.
5. Anbring resten af dine agenter forrest på skibet. Du vælger selv rækkefølgen.
6. Hver spiller tager en mønt.
7. Læg de andre mønter, power-ringe og fanen til side. Hold referansekortene tæt ved hånden.



FORMÅL MED SPILLET

At erobre fanen og blive den sidste spiller tilbage på øen.

SÅDAN SPILLER I

Den yngste spiller begynder. Spillet fortsætter med uret (mod venstre).

PÅ DIN TUR

TRIN 1 Gennemfør op til to aktioner

TRIN 2 Betal for power-ups

TRIN 3 Gør øen mindre

Hvert trin forklares i detaljer herunder ...

TRIN 1

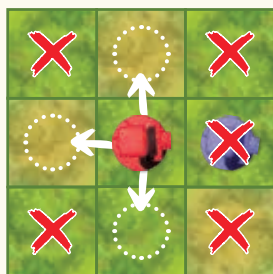
GENNEMFØR OP TIL TO AKTIONER

Gennemfør en eller to af nedenstående aktioner, eller gå direkte til trin 2.

Aktionerne kan ske i vilkårlig rækkefølge, men du skal gennemføre én aktion fuldt ud, før du begynder på den næste.

Du kan gentage alle aktioner undtagen forstærkning.

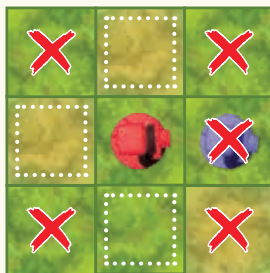
FREMRYKNING



Du kan rykke en af dine agenter til et hvilket som helst ledigt tilstødende felt. Du kan rykke op, ned, til venstre eller højre, men ikke diagonalt.

Der kan kun stå én agent på et felt!

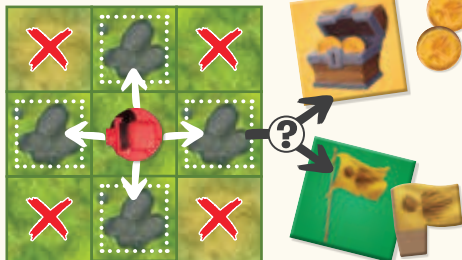
AFSLØRING



Vend en ledig tilstødende feltbrik. Du kan ikke vende et felt med en agent eller en fane på. Du kan ikke vende felter diagonalt.

Når du vender et felt, finder du måske **mønter**, udløser en **bombe** eller bliver fanget i en **storm**. Se mere på side 15.

BESØG STEN-FELTER



Når du bevæger dig ind på et af de 4 sten-felter,

Hvis du vender brikken, og det er Bytte, så tag straks mønterne (som vist) og tilføj dem til din samling.

Hvis det er Fanen, tag da Fanestykket og fastgør det til din Opdagelsesrejsendes rygsæk.

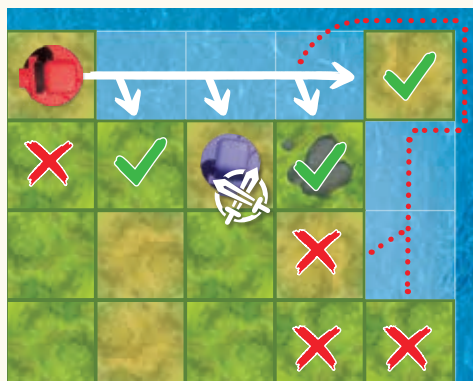


Når vendt om, forbliver fanen og byttebrikkerne med forsiden opad og opfører sig som et almindeligt ø-område.

SVØMNING

Øen ligger i et højfyldt farvand (mørkeblåt). Når feltbrikker fjernes, kommer der lavt vand (lyseblåt) til syne. Dine agenter kan svømme så kort eller så langt, som det lave vand tillader, så længe de afslutter deres fremrykning på et ø-felt.

For at komme op af vandet skal du rykke til et frit ø-felt ved siden af vandet. Hvis ø-feltet er optaget af en modstander, skal I i **kamp** (se nedenfor). Det tæller som aktion nummer to.



FORSTÆRKNING

Du kan hente flere agenter til øen. De kaldes forstærkninger. Tag altid den agent, som befinder sig forrest på dit skib.



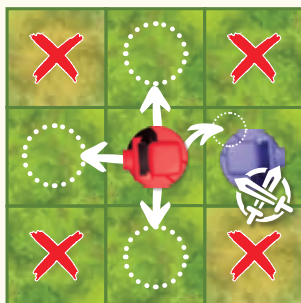
- Du kan placere agenten på et hvilket som helst frit felt ved siden af en af dine andre agenter, hvor som helst på øen.
- Hvis der ikke er nogen tilstødende felter ledige, anbringes agenten på et hvilket som helst ledigt felt, også et ledigt sten-felt.
- Hvis der ikke er nogen ledige felter, kan du ikke hente forstærkning.

Husk: du kan ikke gennemføre aktionen Forstærkning to gange på samme tur.

Ryk eventuelle tilbageværende agenter frem på skibet, men lad være med at ændre rækkefølgen.

KAMP

Du kan angribe en modstanders agenter på et tilstødende ø-felt til venstre, højre, foran eller bagved (men aldrig diagonalt).



Sammenlign de to agenter værdi (under brikkerne):

- Brikken med den højeste værdi vinder og bliver på feltet.
- Brikken med den laveste værdi sendes bag i rækken på sin ejers skib.
- Hvis værdien er den samme, sendes begge bag i rækken på skibene.

Hvis du vinder en kamp mod fanebæreren, overtager du fanen. Hvis det bliver uafgjort, falder fanen til jorden, og begge agenter må tilbage på skibene.

Hvis en agent med en værdi på (1) kommer i kamp mod en agent med en værdi på (6), vinder (1) altid. Det er ligegyldigt, om (1)-spilleren angreb eller forsvarede sig.

HVAD FANDT DU?

MØNTER

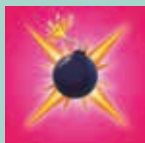
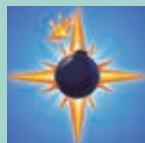


Nogle af de feltbrikker, du vender, vil afsløre mønter (1, 2 eller 3 stykker). Lad mønt-feltet ligge på spillepladen, og læg et tilsvarende antal mønter

på det. Du kan ikke snuppe mønterne med det samme. Du (eller en anden spiller) skal rykke hen på feltet på en efterfølgende tur for at kunne gøre krav på dem.

BOMBE

Når du finder en bombe, kan det påvirke forskellige omkringliggende felter: alle felter til venstre og højre, op og ned; alle diagonale felter; eller alle felter på begge sider (vælg, hvilken vej feltet skal pege, når du lægger det tilbage på spillepladen).



Hver bombe har en værdi. Det fungerer på samme måde, som når agenter er i kamp, men bomberne kan påvirke flere agenter på en række.

Eksempel: Rød har fundet en (4) bombe og vælger at placere den op og ned (så hendes agent ikke påvirkes). Hun vælger at arbejde sig nedad først.

Den lille agent har en lavere værdi (3) og fjernes fra brættet. Den orange agent har en højere værdi (5) og bliver stående. Derefter arbejder bomben sig opad - endda over vand - og angriber den anden orange agent, som har en værdi på (4). Kampen ender uafgjort: agenten fjernes, mens bomben bliver stående.

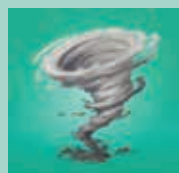


Alle agenter, der fjernes fra spillepladen, anbringes bagest i rækken på deres respektive skibe.

Bomber eksploderer kun én gang. Derefter ligger de med billedsiden opad og opfører sig som almindelige ø-feltbrikker.

Den eneste, der kan stoppe en bombe, er en minør (se **power-ups**).

STORM



Uha! Når du finder en storm, skal du vende feltbrikken med forsiden opad. Stormen påvirker straks alle agenter på den række, du vælger.

Ø-felterne flytter sig ikke, men det gør alle agenter på dem! Vælg retning,

og ryk alle agenter på rækken et felt væk fra stormen.

Hvis en agent blæser i vandet, vender han tilbage til sit skib. Hvis han bærer fanen, efterlader han den på feltet.

En agent kan være heldig at blive blæst hen på et felt med fanen eller mønter. Hvis det sker, snupper du dem!

Eksempel: stormen kan påvirke agenter i alle retninger, men Rød vælger, at den skal bevæge sig til højre (væk fra hende). Orange og Turkis bliver begge blæst 1 plads til højre. Turkis falder i havet og må tilbage til sit skib. Orange rykker hen på en afsløret møntkiste (hvis der er en mønt, snupper Orange den!).



Når stormen er forbi, ligger storm-feltet med forsiden opad og opfører sig som et almindeligt ø-felt.

TRIN 2

BETAL FOR POWER-UPS

Når det er din tur, og du er færdig med at gennemføre aktioner (se ovenfor), kan du bruge de mønter, du har samlet, på følgende power-ups.

POWER-RING

Betal 1 mønt for en Power-ring til en af dine agenter på øen. Det forøger agentens værdi med 1, første gang du kommer i kamp eller støder på en bombe med den pågældende agent, hvorefter ringen fjernes og er ude af spillet.

Du kan købe flere power-ringe, hvis du har mønter nok, men du kan ikke placere mere end 1 power-ring på ryggen af en enkelt agent. Hvis en agent med en ring af en eller anden grund bliver sendt tilbage til skibet, bliver ringen fjernet og er ude af spillet.

Hvis en agent med en værdi på (1) kommer i kamp med en agent med en oprindelig værdi på (6) eller omvendt, **har ringen ingen effekt**. Agent (1) vinder stadig.

Bemærk: Hvis en agent (1) kæmper mod en (5) med en power-ring, der giver den en værdi på 6 ($5+1=6$) eller omvendt, har ringen heller ingen effekt. Kampen er reelt (1) mod (5), og (1) taber.

FORSTÆRKNING

Betal 1 mønt, og få den forreste agent på dit skib i land på øen:

- Du kan placere agenten på et hvilket som helst ledigt felt ved siden af en af dine agenter, hvor som helst på øen.
- Hvis der ikke er nogen tilstødende felter ledige, anbringes den på et ledigt felt. Det kan for eksempel være et ledigt sten-felt.
- Hvis der ikke er nogen ledige felter, kan du ikke hente forstærkninger.

Husk at flytte agenterne frem på skibet, men lad være med at ændre deres rækkefølge.

Du kan kun købe én forstærkning som power-up på din tur.

SPIONAGE

Betal 1 mønt, og få en fjendtlig agents værdi at se. Agenten skal være frit synlig (ikke på en diagonal og ikke bag en anden brik). Du kan spionere over vand. Flyt ikke din egen agent.

Du kan spionere flere gange, hvis du har mønter nok.

BOMBERYDNING

Betal 2 mønter, og undgå, at en eller flere agenter bliver ramt af en bombeeksplosion.

Du kan forvandle en hvilken **som helst** agent (din egen eller en modspillers) til en minør for at forhindre bombesprængningen.

Du eller en anden spiller kan gøre dette på et hvilket **som helst** tidspunkt under sprængningen.

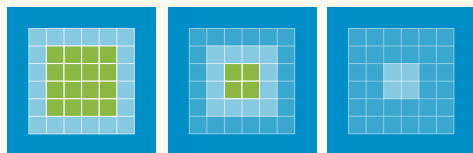
Ved betaling stopper bombens virkning **med det samme**, og alle agenter, der kunne være blevet ramt, overlever og bliver på øen.

TRIN 3

GØR ØEN MINDRE

Afslut din tur med at gøre øen et felt mindre. Du skal have mindst én agent tilbage på øen for at kunne gøre det.

Arbejd dig udefra og ind ved først at fjerne et ledigt felt (uden en agent eller en fane på) og lægge det med forsiden opad ved siden af brættet.



Hvis der ikke er nogen ledige felter, skal du fjerne et med en agent på. Agenten vender tilbage til sit skib.

Du kan ikke fjerne et sten-felt eller et felt med en fane på.

Hvis feltet stadig ligger med forsiden nedad, skal du vende det, så alle kan se det, før du fjerner det fra spillet.

Hvis der er mønter på feltet, forsvinder de i havet. Fjern feltet og mønterne fra spillet.

Hvis der står en agent med en fane på feltet, skal du sætte agenten tilbage på skibet og fjerne feltet fra spillet. Flyt fanen til det nærmeste ø-felt. Hvis der står en agent på det, skal du anbringe fanen på ryggen af vedkommende.

SÅDAN VINDER DU SPILLET

Bliv ved med at skiftes til at kæmpe mod andre agenter for at erobre fanen og få dem væk fra øen.

Hvis en eller flere af dine agenter er alene tilbage på øen med fanen, har du vundet!



OFTTE STILLEDE SPØRGSMÅL

Hvad er det maksimale antal forstærkninger, jeg kan hente ind på min tur?

TO. Den ene kan være en aktion, og den anden kan være en power-up (koster 1 mønt).

Kan jeg svømme med fanen eller med en power-ring?

JA. Normale svømmeregler gælder.

Alle mine agenter er blevet besejret og fjernet fra øen. Er jeg ude af spillet?

NEJ! Du går måske glip af et par ture, men du kan vende tilbage til øen, hvis der bliver et felt ledigt. Husk: hvis du ikke har en agent på øen, kan du ikke gøre øen mindre ved slutningen af din tur.

Må jeg ændre rækkefølgen af agenter på mit skib?

NEJ! Hent forstærkning fra forenden af skibet, og ryk de andre agenter frem i rækken.

Når du taber en kamp, bliver ramt af en bombe eller blæses i havet, skal du placere agenterne bagest i rækken.

Hvad sker der, hvis jeg bliver blæst hen på et sten-felt?

Vend det med det samme! Hvis det er fanen eller mønter, så snup dem!

Kan en agent med værdi (1) besejre en bombe (6)?

NEJ. Reglen om, at en (1) altid slår en (6), gælder for agenter i kamp, ikke i forbindelse med bomber.

Kan jeg hente forstærkning til mønter eller for at erobre fanen?

JA! Snup alle mønter, og hold dem parat, eller fastgør fanen til din agents rygsæk.

Ups! Jeg har glemt mine agenter værdi. Må jeg se efter?

JA! Men du skal sætte agenterne tilbage på samme felt eller plads på skibet.



SPIL FOR ØVEDE

Når du har spillet nogle gange, kan du prøve nedenstående varianter, så spillet bliver mere udfordrende:

OPSTILLING

- Landskabet ændres: aftal, hvor sten-felterne skal placeres, og anbring dine 3 agenter i et mønster efter eget valg. Eller:
- På skift placerer I hver af de 3 agenter **hvor som helst** på øen (ikke på sten-felterne).

GØR ØEN MINDRE

- Storme: hvis du vender et storm-felt, når du gør øen mindre, gælder storm-reglerne!
- Bonusmønter! Hvis du lige har vundet en kamp på din tur og finder en møntkiste, mens du gør øen mindre, snupper du det tilsvarende antal mønter og føjer dem til din beholdning.
- Når du fjerner et felt for at gøre øen mindre, må spillerne kigge på det, før det lægges til side med **forsiden nedad**. Nu skal I huske, hvad der er blevet spillet.

KAMP

- De to kæmpende agenter afslører kun deres skjulte værdier for hinanden, ikke for de andre spillere.

STORM

- Stormen raser som normalt, men efterfølgende fjernes feltet fra spillepladen.

Der fremkommer et område med lavt vand.

POWER-UPS

- Kan bruges **når som helst** på din tur.



SE INLEDNING

Använd dina utforskare för att avslöja öns mysterier genom att vända på brickor. Du måste bekämpa dina fiender och slå bort dem från ön samt samla skatter allt eftersom. Använd skatterna för att skaffa power-ups och öka chansen att lyckas. Men se upp för dolda bomber och oväntade stormar! För varje runda kommer ön att krympa, vilket ökar trycket och kräver nya strategier för att överleva dina motståndare, hitta flaggan och ta hem segern!

INNEHÅLL

1 spelbräde, 36 ö-brickor, 24 utforskare, 4 båtar,
1 flagga (& 1 reservflagga), 24 skattkistor, 24 kraftringar, 4 referenskort



sten-bricka

UPPSTÄLLNING

1. Hitta de 4 sten-brickorna, blanda och placera dem på spelbrädet enligt bilden.
2. Blanda övriga brickor med den gröna sidan upp. Placera dessa slumpmässigt på resten av rutorna.
3. Varje spelare väljer en färg och matchande uppsättning med 6 utforskare och en båt.
4. Dina utforskare har ett värde mellan 1 och 6, som du kan se på baserna. Håll dessa värden hemliga för andra spelare och välj 3 utforskare. Placera dem runt en sten-bricka enligt bilden.
5. Placera de återstående utforskarna framför båten som du vill.
6. Varje spelare tar ett skattmynt.
7. Placera de återstående skatterna, kraftringarna och flaggan vid sidan om spelbrädet. Håll referenskorten nära till hands.



SPELETS MÅL

Att hitta flaggan och vara den sista spelaren kvar på ön.

SÅ GÅR SPELET TILL

Den yngsta spelaren får börja. Spelet fortsätter i medurs riktning (åt vänster).

NÄR DET ÄR DIN TUR

STEG 1 Utför upp till två handlingar

STEG 2 Betala för power-ups

STEG 3 Krymp ön

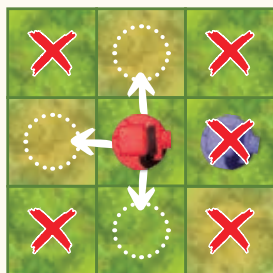
Här följer en detaljerad förklaring av dessa steg ...

STEG 1

UTFÖR UPP TILL TVÅ HANDLINGAR

Utför en eller två av handlingarna nedan, eller gå direkt till steg 2. Handlingarna kan utföras i valfri ordning men du måste slutföra en handling helt innan du kan fortsätta med nästa. Du kan upprepa vilken åtgärd som helst, förutom att förstärka.

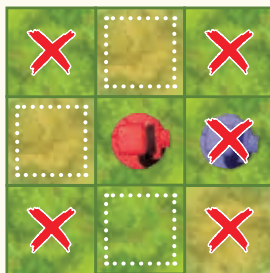
FLYTТА



Du kan flytta en av dina utforskare till valfri ledig intilliggande ruta. Du kan flytta uppåt, nedåt, åt vänster eller höger, men inte diagonalt.

Endast en utforskare får stå på en bricka samtidigt. Det går inte att dela på en bricka!

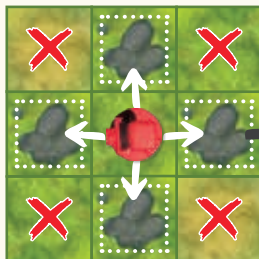
VISA



Vänd på en ledig intilliggande bricka. Du kan inte vända en bricka med en utforskare eller flagga på. Du kan inte vända i diagonal riktning.

När du vänder på en bricka kan du få en **skatt**, utlösa en **bomb** eller fastna i en **storm**. Läs mer på sida 23.

BESÖK STENAR



När du flyttar till någon av de 4 stenbrickorna får du vända på den direkt.

Om du vänder på brickan och det är byte, plocka omedelbart upp mynten (som visas) och lägg till dem i din samling.

Om det är flaggan, plocka upp flaggbiten och säkra den till din utforskares ryggsäck.

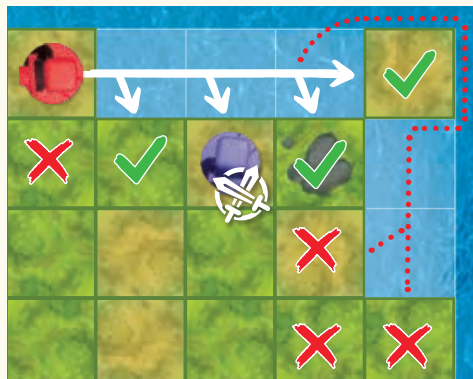


När de väl är vända förblir flagg- och bytesbrickorna med framsidan uppåt och betar sig som vanlig öyta.

SIMMA

Ön är omgiven av vatten som är fyllt av hajar (färgat mörkblått). När brickor tas bort avslöjas (ljusblått) grunt vatten. Dina utforskare kan simma över så kort eller långt som det grunda vattnet tillåter så länge de hamnar på en ö-ruta.

För att komma ur vattnet, flytta till en ledig ö-bricka intill vattnet. Om ö-brickan är upptagen av en motståndare måste du **strida** (se nedan), vilket räknas som en andra handling.



HÄMTA FÖRSTÄRKNING

Du kan ta med flera utforskare till ön. Dessa kallas för förstärkning. Ta alltid den första utforskaren från fören på din båt.



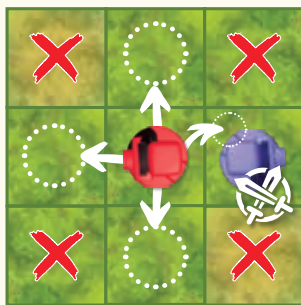
- Du kan placera utforskaren på valfri ledig bricka bredvid en av dina andra utforskare var som helst på ön.
- Om ingen intilliggande bricka är ledig får du placera utforskaren på valfri plats. Detta inkluderar en ledig sten-bricka.
- Om det inte finns någon ledig plats kan du inte hämta förstärkning.

Tänk på: du kan inte upprepa förstärkning två gånger i en tur.

Flytta resten av dina utforskare framåt i båten, men ändra inte deras ordning.

STRID

Du kan angripa en fiendes utforskare på en intilliggande ö-bricka till vänster, höger, framför eller bakom (men aldrig diagonalt). Angrip genom att flytta din utforskare till fiendens bricka.



Jämför de två utforskarnas värden som finns under speljäsemans baser:

- Den med högst värde vinner och står kvar på brickan.
- Den med lägst värde skickas längst bak i ägarens båt.
- Blir det är oavgjort skickas båda längst bak i respektive båt.

Om du vinner en strid mot spelaren som har flaggan tar du flaggan i besittning. Om det blev oavgjort faller flaggan till marken och båda utforskare återgår till sina båtar.

Om en utforskare med värdet (1) strider mot en utforskare med värdet (6) vinner alltid (1). Det spelar ingen roll om spelaren med värdet (1) anfaller eller försvarar.

VAD VÄNDE DU UPP?

SKATT

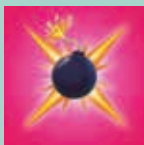


Vissa brickor som du vänder på avslöjar en skatt (1, 2 eller 3 mynt). Lämna brickan på brädet och placera motsvarande antal mynt på brickan. Du

kan inte plocka upp skattens mynt direkt. Du (eller en annan spelare) måste flytta till denna plats under en efterföljande tur för att göra anspråk på skatten.

BOMB

När du vänder på en bomb kommer du att se att den kan påverka olika platser runt den: alla rutor till vänster och höger, uppåt och nedåt; alla rutor diagonalt; eller alla rutor på vardera sidan (bestäm vilken väg du vill att brickan ska peka när du sätter tillbaka den på brädet).



Bomber har olika värden och fungerar på samma sätt som när en utforskare går i strid, men de kan påverka flera utforskare i en rad.

Till exempel: den röda utforskaren har vänt på en (4) bomb och väljer att placera den upp och ner (så att dennes utforskare inte påverkas). Röd väljer att slå nedåt först.

Den lila utforskaren har ett lägre värde (3) och slås bort från spelbrädet. Den orange utforskaren har ett högre värde (5) och stannar kvar. När bomben sprängs uppåt – även över vatten – tar bomben den andra orange utforskaren som har (4). Det blir oavgjort: utforskaren tas bort, men bomben blir kvar.

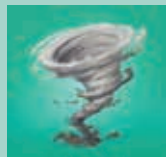


Alla utforskare som tas bort från brädet placeras längst bak i sina respektive båtar.

Bomber exploderar bara en gång. Efter det förblir brickorna vända uppåt och fungerar som vanliga öar.

Det enda som kan stoppa en bomb är en minsvepare (se **power-ups**).

STORM



Å nej! När du vänder på en stormbricka ska du placera den med framsidan uppåt. Stormen påverkar omedelbart alla utforskare på en rad som du väljer.

Ö-brickorna flyttas inte, men alla utforskare som hamnar på dem gör det! Välj en riktning och flytta alla utforskare på den raden en ruta bort från stormen.

Om en utforskare hamnar i vattnet går hen tillbaka till sin båt. Om hen bar flaggan lämnas den på spelbrädet.

En utforskare kan ha tur och hamna på en ruta med flaggan eller några skattmynt. Om detta händer får spelaren plocka upp dem!

Till exempel: stormen kan påverka utforskare i vilken riktning som helst men Röd väljer att den ska blåsa åt höger (bort från Röd). Orange och Turkos blåses båda 1 steg åt höger. Turkos hamnar i havet och åker tillbaka till sin båt. Orange går till en öppnad skattkista med byte (om det finns ett mynt där plockar Orange upp det!).



Stormen lägger sig så snart den har gått sin gång. Sedan ligger storm-brickan kvar med framsidan riktad uppåt. Den fungerar då som en vanlig ö-bricka.

STEG 2

BETALA FÖR POWER-UPS

När det är din tur och du har utfört alla handlingar (se ovan) kan du spendera skatter som du har samlat in för att skaffa följande power-ups.

KRAFTRING

Betala 1 skattmynt för att ge en av dina utforskare på ön en kraftring. Detta tillför +1 till utforskaren första gången du strider eller stöter på en bomb med den utforskaren, varefter ringen tas bort och tas ur spelet.

Du kan köpa flera kraftringar om du har tillräckligt med skatter, men du kan inte placera mer än 1 kraftring på en utforskare. Om en utforskare med en ring skickas tillbaka till båten av någon anledning tas ringen bort och ur spelet.

Om en utforskare med ett värde på (1) går i strid med en utforskare med ett ursprungligt värde på (6) eller vice versa har ringen ingen effekt. Utforskaren med (1) vinner fortfarande.

Obs! Om en utforskare med värdet (1) strider mot en utforskare med värdet (5) som bär på en kraftring och ger värdet 6 ($5+1=6$) eller vice versa har ringen återigen ingen effekt. Striden är i praktiken (1) mot (5) och (1) förlorar.

FÖRSTÄRKNING

Betala 1 skattmynt för att hämta utforskaren längst fram i din båt till ön:

- Du kan placera utforskaren på valfri ledig ruta intill en av dina utforskare, var som helst på ön.
- Om ingen intelligande bricka är ledig får du placera på valfri plats. Detta inkluderar en ledig sten-bricka.
- Om det inte finns någon ledig plats kan du inte tillföra förstärkning.

Kom ihåg att flytta utforskarna framåt i din båt, men ändra inte deras ordningsföljd.

Du kan bara köpa en förstärkning som power-up för varje tur.

SPION

Betala 1 skattmynt för att se värdet på en fiendes utforskare. Utforskaren måste vara inom fri sikt (inte på en diagonal ruta och inte bakom en annan pjäs). Du kan spionera över vatten. Flytta inte på din utforskare.

Du kan spionera flera gånger om du har tillräckligt med skattmynt.

MINRÖJARE

Betala 2 skattmynt för att desarmera en bomb som påverkar en eller flera utforskare som är på väg att träffas av en explosion.

Du kan förvandla **vilken utforskare som helst** (din egen eller en annan spelares) till en minröjare för att stoppa effekten av bomben.

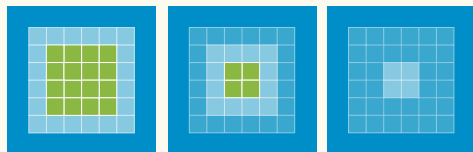
Du eller vilken annan spelare **som helst** kan göra detta **när som helst** under bombens verkan. Vid betalning oskadliggörs bomben **direkt** och alla utforskare **som** skulle ha drabbats överlever och stannar på ön.

STEG 3

KRYMP ÖN

Slutför din tur genom att krympa ön med en bricka. Du måste ha minst en utforskare kvar på ön för att göra detta.

Arbeta utifrån och mot mitten. Ta först bort alla lediga brickor (utan en utforskare eller



flagga på) och lägg dem med framsidan upp vid sidan om spelbrädet.

Om det inte finns några lediga brickor, ta bort en bricka med en utforskare. Utforskaren går tillbaka till sin båt.

Du kan inte ta bort en sten-bricka eller en bricka med flaggan.

Om brickan fortfarande ligger med framsidan nedåt vänder du den så att alla kan se den innan du tar bort den från spelbrädet.

Om brickan har skattmynt går dessa förlorade till havs. Ta brickan och skatten ur spelet.

Om brickan har en utforskare som bär flaggan, sätt tillbaka utforskaren längst bak i båten och ta brickan ur spelet. Flytta flaggan till närmaste ö-bricka. Om en utforskare står på brickan, placera flaggan på utforskarens rygg.

SPELETS VINNARE

Fortsätt att turas om och kämpa mot andra utforskare för att ta flaggan och slå bort dina motspelare från ön.

Om en eller flera av dina utforskare är de(n) enda kvar på ön med flaggan vinner du!



VANLIGA FRÅGOR

Vad är det maximala antalet förstärkningar jag kan få när det är min tur?

TVÅ. Den ena kan vara en handling och den andra kan vara en power-up (kostar 1 skattmynt).

Kan jag simma med flaggan eller en kraftring?

JA. Vanliga simregler gäller.

Alla mina utforskare har slagits bort från ön. Är spelet slut nu?

NEJ! Du kan kanske stå över ett par turer men du kan förstärka för att återgå till ön om en ruta blir ledig. Kom ihåg: om du inte har en utforskare på ön kan du inte krympa ön i slutet av din tur.

Kan jag ändra ordningen på utforskarna i min båt?

NEJ! Förstärk från fören på din båt och flytta fram utforskarna i kön. När du förlorar i strid, blir utslagen av en bomb eller blåses ut i havet sätter du utforskaren längst bak i båten.

Vad händer om en storm blåser mig till en sten-bricka?

Vänd på den direkt! Om det är flaggan eller ett byte, plocka upp det du hittat!

Kan en utforskares värde (1) slå ut en bomb (6)?

NEJ. Regeln om att (1) alltid slår (6) gäller för utforskare i strid, inte en träff med en bomb.

Kan jag förstärka med oanvända byten eller för att ta flaggan?

JA! Plocka upp alla mynt och förvara dem eller fäst flaggan på din utforskares ryggsäck.

Hoppsan! Jag har glömt värdet på mina utforskare. Får jag titta?

JA! Men du måste sätta tillbaka utforskaren på samma ruta eller plats i båten.

AVANCERAT SPEL

När du har spelat ett par gånger kan du prova dessa varianter för ett mer utmanande spel:

UPPSTÄLLNING

- Ändra landskapet: kom överens om var du ska placera sten-brickorna och placera dina tre utforskare i ett valfritt mönster. Eller:
- Turas om att placera var och en av dina tre utforskare var som helst på ön (men inte på sten-brickorna).

KRYMP ÖN

- Stormar: om du vänder på en stormbricka när du krymper ön, följ stormreglerna!
- Bonusbyte! Om du precis vunnit en strid under din tur och hittar en skatt medan du krymper ön, plocka upp motsvarande antal skattmynt och spara dem.
- När du tar bort en bricka för att krympa ön får spelarna titta på den innan den placeras med **framsidan nedåt** åt sidan. Du måste nu komma ihåg vad som har spelats.

STRID

- De två utforskarna i strid avslöjar bara sina dolda värden för varandra, inte för de andra spelarna.

STORM

- Hantera stormen som vanligt, men ta sedan bort brickan från spelbrädet. Detta kommer att avslöja en ruta med grunt hav.

POWER-UPS

- Använd dessa **när som helst** under din tur.



FI JOHDANTO

Käytä tiedustelijoitasi paljastamaan saaren salaisuuksia pelinappuloita kääntämällä. Joudut taistelemaan tiputtaaksesi vastustajasi saarelta samalla, kun keräät saalista. Saaliilla taas voit ostaa lisävoimia, jotka parantavat mahdollisuuksiasi menestystä pelissä. Varo kuitenkin piilotettuja pommeja ja yllätysmyrskyjä! Jokaisella vuorolla saari kutistuu, paine kasvaa ja tarvitaan uusia strategioita, joiden avulla voit voittaa vastustajasi, löytää lipun ja voittaa pelin!

SISÄLTÖ

1 pelilauta, 36 saarilaattaa, 24 tiedustelijaa, 4 venettä, 1 lippu
(& 1 varalippu), 24 saaliskolikkaa, 24 voimasormusta, 4 pelisäännöt



kivilaatta

ALKUASETELMA

1. Sekoita peljiä kivilaattaa ja aseta ne pelilaudalle kuvan mukaisesti.
2. Sekoita loput laatat vihreä puoli ylöspäin. Aseta ne pelilaudalle **satunnaiseen** järjestykseen.
3. Jokainen pelaaja valitsee värin ja ottaa kuusi samanväristä tiedustelijaa ja veneen.
4. Tiedustelijan arvo on 1–6 ja se lukee nappulan pohjassa. Älä näytä arvoja muille pelaajille, kun valitset kolme tiedustelijaa. Aseta ne kivilaatan ympärille kuvan mukaisesti.
5. Aseta loput tiedustelijat veneen etuosaan valitsemassasi järjestyksessä.
6. Jokainen pelaaja ottaa saaliskolikon.
7. Laita loput saaliskolikot, voimasormukset ja lippu sivuun. Pidä viitekortti käden ulottuvilla.



PELIN TAVOITE

Hanki lippu ja ole viimeinen pelaaja saarella.

PELIN KULKU

Nuorin pelaaja aloittaa. Peli jatkuu myötäpäivään (vasemmalle).

VUOROLLASI VOIT TOIMIA NÄIN:

ASKEL 1 Tee enintään kaksi peliliikettä.

ASKEL 2 Hanki lisävoimia.

ASKEL 3 Pienennä saarta.

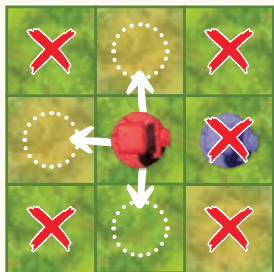
Jokainen askel on selitetty tarkemmin seuraavaksi...

ASKEL 1

TEE ENINTÄÄN KAKSI PELILIIKETTÄ

Tee yksi tai kaksi seuraavista peliliikkeistä tai siirry suoraan askeleeseen kaksi. Voit tehdä nämä missä järjestyksessä tahansa, mutta ensimmäisen peliliikkeen täytyy olla suoritettu loppuun asti, ennen kuin aloitat seuraavaa. Kaikki muut peliliikkeet voit tehdä kahdesti, mutta vahvistuksia voit hankkia vain kerran.

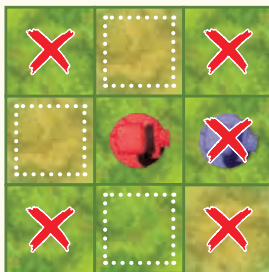
LIIKU



Voit siirtää yhtä tiedustelijaasi viereiselle vapaalle laatalle. Voit siirtyä ylös, alas, vasemmalle tai oikealle, mutta et vinottain.

Vain yksi tiedustelija per laatta kerrallaan. Jakaminen ei ole sallittua!

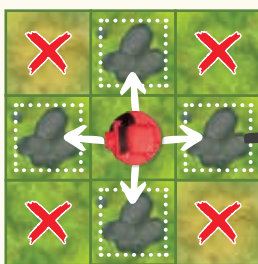
PALJASTA



Käännä vapaana oleva viereinen laatta. Et voi kääntää laattaa, jonka päällä on tiedustelija tai lippu. Et voi kääntää vinottain sijaitsevaa laattaa.

Kun käännät laatan, saatat paljastaa **saaliin**, laukaista **pommin** tai joutua **myrskyyn**. Lisätietoja näistä muualla ohjeissa.

NOUSE KIVILLE



Kun siiryt mille tahansa neljästä kivilaatasta, käännä se välittömästi.

Jos käännät laatan ja sieltä paljastuu Saalis, nouki välittömästi kolikot (kuten näytetään) ja lisää ne kokoelmaasi.

Jos se on lippu, ota lippunappula ja kiinnitä se tutkimusmatkailijasi reppuun.

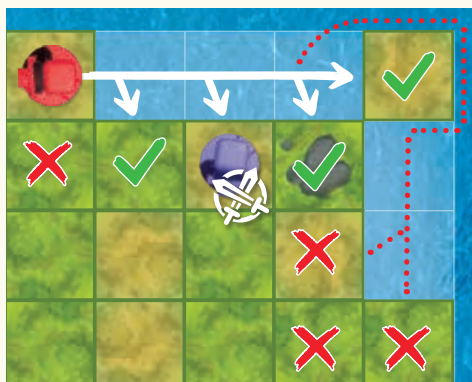


Kun lippu- tai saalislaatta on kerran käännetty, ne jätetään kuvapuoli ylöspäin ja toimivat tavallisina saarilaattoina.

UI

Saarta ympäröivät haiden kansoittamat vedet (väritään tummansinisiä). Kun laattoja poistetaan, paljastuu (vaaleansininen) matalampi vesialue. Tiedustelijasi voivat uida yli matalan veden niin pitkälle kuin sitä riittää, kunhan siirto päättyy saarelle.

Kun haluat poistua vedestä, siirry veden vieressä vapaana olevalle saarilaatalle. Jos laatalla on vastustaja, seuraa **taistelu** (katso alta) ja se lasketaan toiseksi peliliikkeeksi.



VAHVISTU

Voit tuoda lisää tiedustelijoita saarelle. Näistä käytetään nimitystä vahvistusjoukot. Ota aina ensimmäinen tiedustelija veneesi keulasta.



- Voit asettaa tiedustelijan mille tahansa

saaren tyhjälle laatalle, jonka vieressä on toinen tiedustelijasi.

- Jos tiedustelijan vieressä ei ole vapaata tilaa, voit laittaa tiedustelijan muuhun vapaaseen kohtaan, myös kivilaatoille.
- Jos yhtään paikkaa ei ole vapaana, et voi tuoda vahvistajia.

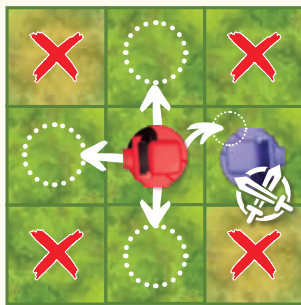
Muista: voit hankkia vahvistuksia vain kerran pelivuorossa!

Siirrä jäljellä olevia tiedustelijoita eteenpäin veneessä, mutta älä muuta niiden järjestystä.

TAISTELE

Voit haastaa taisteluun vastustajan tiedustelijan, joka sijaitsee viereisellä saarilaatalla vasemmalla, oikealla, edessä tai takana (muttei koskaan vinottain). Esitä haaste siirtämällä tiedustelija vastustajan laatalle.

Vertaa kahden tiedustelijan pohjassa olevia



arvoja:

- se, jolla on korkeampi arvo, voittaa ja jää laatalle.
- se, jolla on matalampi arvo, palaa omistajansa veneeseen.
- tasatilanteessa kumpikin palaa omistajansa veneeseen.

Jos voitat taistelun senhetkistä lipunkantajaa

vastaan, lippu siirtyy sinulle. Tasapelissä lippu putoaa maahan ja molemmat tiedustelijat palaavat veneisiinsä.

Jos taistelussa päätyvät vastakkain tiedustelijat, joiden arvot ovat yksi ja kuusi, arvo yksi voittaa aina. Sillä ei ole merkitystä, onko arvon yksi tiedustelija hyökkäämässä vai puolustautumassa.

MITÄ LÖYSIT?

SAALIS

Osasta laatoista löytyy käännettäessä saalis (1, 2 tai 3 kolikkoa).

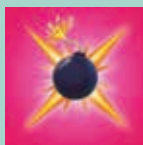
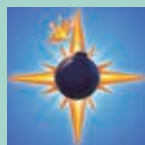


Jätä laatta laudalle niin, että saalis näkyy, ja aseta vastaava määrä kolikoita laatan päälle. Saalista ei voi ottaa välittömästi. Sinun tai

toisen pelaajan täytyy siirtyä tähän kohtaan myöhemmällä vuorolla ja vasta silloin saaliin saa itselleen.

POMMI

Kun kääntö paljastaa pommin, se voi vaikuttaa eri suuntiin ympärillään: joko oikealla, vasemmalla, ylä- ja alapuolella oleviin ruutuihin, TAI kaikkiin vinottain sijaitseviin ruutuihin, TAI laatan kummallakin puolella sijaitseviin ruutuihin (voit päättää, miten päin haluat laatan asettaa, kun laitait sen takaisin laudalle).



Jokaisella pommilla on arvo, ja ne toimivat samalla tavalla kuin tiedustelijat taistelussa, mutta ne voivat vaikuttaa useampaan linjassa olevaan tiedustelijaan.

Esimerkki: Punainen on paljastanut nelospommin ja päättää asettaa sen laudalle ylös- alassuunnassa (jottei hänen tiedustelijansa vahingoitu). Hän lähtee ensin alaspäin. Violetin tiedustelijan arvo on kolme ja se poistetaan laudalta. Oranssin tiedustelijan arvo on viisi ja se jää paikalleen. Ylöspäin liikuttaessa – myös veden yli – pommi haastaa toisen oranssin tiedustelijan, jonka arvo on neljä. Tulos on tasapeli, jolloin tiedustelija poistetaan, mutta pommi pysyy paikallaan.

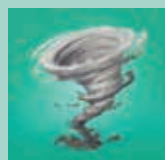


Kaikki laudalta poistetut tiedustelijat siirtyvät omien veneidensä takaosaan.

Pommit räjähtävät vain kerran. Sen jälkeen ne jäävät kuvapuoli ylöspäin ja toimivat kuin mitkä tahansa saaren tyhjät kohdat.

Pommin voi pysäyttää vain kaivaja (katso Hanki lisävoimia).

MYRSKY



lik! Kun käännät myrskylaan, laita se kuvapuoli ylöspäin. Myrsky vaikuttaa välittömästi kaikkiin tiedustelijoihin valitsemaasi linjalla.

Saarilaatat eivät siirry, mutta niiden päällä olevat tiedustelijat kylläkin. Valitse suunta ja siirrä kaikki sen suunnan tiedustelijat ruudun verran pois päin myrskystä.

Jos tiedustelija päätyy veteen, hän palaa veneeseensä. Jos hän kantoi lippua, se jää laatalle.

Tiedustelijalla voi käydä tuuri ja hän voi laskeutua lipun tai saaliskolikoiden päälle. Jos niin käy, poimi ne mukaan!

Esimerkki: Myrsky voi vaikuttaa tiedustelijoihin missä suunnassa tahansa, mutta punainen pelaaja päättää, että se lähtee oikealle (pois punaisesta pelaajasta). Oranssi ja Turkoosi siirtyvät yhden ruudun oikealle, turkoosi putoaa mereen ja palaa veneeseensä. Oranssi päätyy avatulle saaliille (jos siellä on kolikoita, oranssi poimii ne mukaansa!).



Kun myrsky on ohi, se laantuu. Sen jälkeen myrskyläätä jää pelialudalle ja käyttäytyy kuin mikä tahansa saaren ruuduista.

ASKEL 2

HANKI LISÄVOIMIA

Kun olet pelivuorollasi suorittanut haluamasi peliliikkeet (katso yllä), voit käyttää saalistasi lisävoimien ostamiseen.

VOIMASORMUS

Yhdellä kolikolla voit hankkia voimasormuksen saarella olevalle tiedustelijallesi. Tämän avulla tiedustelijasi arvo nousee yhdellä, kun vastaan tulee seuraavan kerran taistelu tai pommi. Sen jälkeen sormus poistetaan pelistä.

Voit ostaa useita voimasormuksia, jos sinulla on tarpeeksi saalista, mutta yhdellä tiedustelijalla voi olla kerrallaan vain yksi voimasormus. Jos tiedustelija, jolla on sormus, lähetetään mistä tahansa syystä takaisin veneeseen, sormus poistetaan pelistä.

Jos tiedustelija, jonka arvo on yksi, haastaa tiedustelijan, jonka arvo on kuusi, tai toisinpäin, **sormuksella ei ole vaikutusta**. Tiedustelija arvolla yksi voittaa joka tapauksessa.

Huomio: Jos tiedustelija arvolla 1 haastaa viitosen arvoisen tiedustelijan, jolla on voimasormus ja näin ollen sen arvo on kuusi ($5 + 1 = 6$), tai toisinpäin, sormuksella ei myöskään ole vaikutusta. Taistelu käydään ykkösen ja viitosen välillä ja ykkönen häviää.

VAHVISTUS

Yhdellä saalistakolikkolla saat tuoda ensimmäisen tiedustelijasi veneestä saarelle:

- Voit sijoittaa tiedustelijan mihin tahansa vapaaseen ruutuun toisen tiedustelijasi viereen missä tahansa saarella.
- Jos yksikään tiedustelijan vieressä oleva ruutu ei ole saatavilla, mikä tahansa vapaa ruutu käy, myös kivilaatat.
- Jos yhtään ruutua ei ole vapaana, et voi tuoda vahvistusjoukkoja.

Muista siirtää tiedustelijasi kohti veneen keulaa, mutta älä muuta niiden järjestystä.

Voit ostaa vain yhden vahvistuksen kerrallaan.

VAKOILU

Yhdellä kolikolla pääset kurkistamaan vastustajan tiedustelijan arvon. Tiedustelijan täytyy olla suoralla näkölinjalla (ei vinottain, eikä toisen nappulan takana). Voit vakoilla yli veden. Älä siirrä omaa tiedustelijaasi. Voit vakoilla niin monta kertaa, kuin kolikkosi riittävät.

KAIVAJA

Maksamalla kaksi kolikkoa voit estää pommia vaikuttamasta yhteen tai useampaan tiedustelijaan, joka on joutumassa räjähdyslinjalle.

Voit muuttaa **minkä tahansa** (omasi tai toisen pelaajan) tiedustelijan kaivajaksi ja estää siten pommin vaikutuksen.

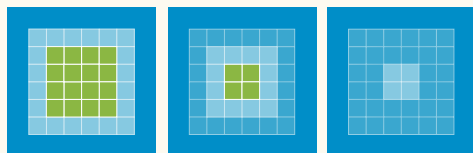
Sinä tai muut pelaajat voitte tehdä tämän **missä tahansa vaiheessa**, kun pommi räjähtää. Maksun suorituksen jälkeen pommin vaikutus lakkaa **välittömästi** ja sen tielle joutuneet tiedustelijat jäävät henkiin ja pysyvät saarella.

ASKEL 3

PIENENNÄ SAARTA

Vuorosi lopuksi voit pienentää saarta yhdellä laattalla. Tätä varten sinulla on oltava vähintään yksi tiedustelija saarella.

Pienennä saarta ulkoreunasta sisälle päin. Poista ensin vapaa laatta (jonka päällä ei ole tiedustelijaa tai lippua) ja laita se kuvapuoli ylöspäin laudan viereen.



Jos yhtään vapaata laattaa ei ole saatavilla, poista laatta, jonka päällä on tiedustelija. Tiedustelija palaa veneeseensä.

Et voi poistaa kivilaattaa tai laattaa, jonka päällä on lippu.

Jos laatta on vielä kuvapuoli alaspäin, käännä se niin, että kaikki näkevät alapuolen ennen kuin poistat sen pelistä.

Jos laatussa on saaliskolikoita, ne menetetään mereen. Poista laatta ja saalis pelistä.

Jos laattalla on tiedustelija lipun kanssa, palauta tiedustelija veneensä takaosaan ja poista laatta pelistä. Siirrä lippu lähimmälle saarilaatalle. Jos laattalla on tiedustelija, aseta lippu hänen selkäänsä.

PELIN VOITTAMINEN

Jatka taistelua toisten tiedustelijoiden kanssa, hanki lippu ja poista kaikki muut saarelta.

Jos saarelle jää viimeiseksi yksi tai useampia tiedustelijoitasi ja lippu, olet voittanut!



UKK

Mikä on vahvistusten maksimimäärä per vuoro

KAKSI. Toinen voi olla teko ja toinen voi olla lisävoima (maksaa kolikon).

Voinko uida lipun tai voimasormuksen kanssa?

KYLLÄ. Normaaliit uinnin säännöt ovat voimassa.

Kaikki tiedustelijani on tiputettu saarelta. Onko pelini pelattu?

Ei! Pari vuoroa saattaa mennä ohi, mutta voit tuoda vahvistuksen takaisin saarelle, jos tilaa vapautuu. Muista: jos ei sinulla ole tiedustelijaa saarella, et voi pienentää saarta vuorosi päätteeksi.

Voinko muuttaa veneessäni olevien tiedustelijoiden järjestystä?

ET! Ota vahvistukset veneen keulasta ja siirrä tiedustelijoita eteenpäin jonossa. Kun häviät taistelun, joudut pommin uhriksi tai lennät mereen, laita tiedustelija veneeseen viimeiseksi.

Mitä tapahtuu, jos lennän kivilaatalle?

Käännä se välittömästi! Jos se on lippu tai saalis, poimi se!

Voiko ykkösen tiedustelija voittaa kuutosen pommin?

Ei. Sääntö, jonka mukaan ykkösen tiedustelija voittaa kuutosen tiedustelijan taistelussa, ei päde pommeihin.

Voinko tuoda vahvistuksen vapaana olevalle saaliille tai poimia lipun?

KYLLÄ! Poimi kolikot kyytiin tai laita lippu tiedustelijasi selkäreppuun.

Hups! Unohdin tiedustelijani arvon. Voinko katsoa?

KYLLÄ! Mutta pane tiedustelija takaisin samaan paikkaan laudalle tai veneeseen.

EDISTYNEEMPIÄ VAIHTOEHTOJA

Kun olet pelannut joitakin kertoja, voit vaikeuttaa peliä näillä muutoksilla:

ALOITUS

- Muuta maisemaa: sopikaa, mihin haluatte asettaa kivilaatat ja tiedustelijat.
- Voitte myös asettaa vuorotellen kolme tiedustelijaanne **mihin tahansa** kohtaan saarella (ei kuitenkaan kivilaatoille).

SAAREN PIENENTÄMINEN

- Myrskyt: Jos käännät myrskylaan, kun olet pienentämässä saarta, noudata myrskyn sääntöjä!
- Bonussaalit! Jos olet juuri voittanut taistelun vuorollasi ja saaren kutistamisen yhteydessä löydät saalisarkun, ota sama määrä saaliskolikoita ja lisää ne kekoosi.
- Kun poistat laatan pienentääksesi saarta, pelaajat saavat katsoa sitä ennen kuin se asetetaan **kuvapuoli alaspäin** sivuun. Sinun on nyt muistettava, mitä on pelattu.

TAISTELU

- Taistelussa olevat kaksi tiedustelijaa paljastavat piilotetut arvonsa vain toisilleen, ei muille pelaajille.

MYRSKYT

- Pelaa myrsky tavalliseen tapaan, mutta poista sen jälkeen laatta laudalta. Sen alta paljastuu matalaa merialuetta.

LISÄVOIMAT

- Voit käyttää näitä **milloin tahansa** vuorosi aikana.



LOST ISLAND

Stratego

© Royal Jumbo, Stratego® er et registreret varemærke ejet af Royal Jumbo B.V.
Gem venligst denne vejledning til fremtidig brug.

© Royal Jumbo, Stratego® är ett registrerat varumärke som tillhör Royal Jumbo B.V.
Bevara dessa spelregler för framtida referens.

© Royal Jumbo, Stratego® er et registreret varemærke tilhørende Royal Jumbo B.V.
Ta vare på spillereglene for fremtidig bruk.

© Royal Jumbo, Stratego® on rekisteröity tavaramerkki, jonka omistaa Royal Jumbo B.V.
Säilytä tämä ohje käyttöä varten.

1110100406

Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.

James Galt & Co. Ltd.,
Cheadle, Cheshire, England.
SK8 2EA.

© 2024 Koninklijke Jumbo B.V.
A Jumbo Group company.

jumboplay.com