



ICE FLOW

TARTOZÉKOK

- ✱ Szabályfüzetek (angol, német, francia)
- ✱ 1 db játéktábla
- ✱ 24 db játéktábla lapka
- ✱ 1 db vászonzsák
- ✱ 12 db felfedező figura (4x3)
- ✱ 15 db kötél (vörös rudacska)
- ✱ 15 db barna hal
- ✱ 5 db fehér jegesmedve
- ✱ 2 db „Diomedé” sziget kártya
- ✱ 14 db játéktábla kártya
- ✱ 4 db játékost segítő kártya
- ✱ 4 db hátizsák kártya



ELŐKÉSZÜLETEK

- ✱ Helyezd a játéktáblát az asztal közepére.
- ✱ PHelyezd a 24 db játéktábla lapkát a vászonzsákba, és óvatosan rázd azokat össze.
- ✱ Keverd össze a 14 db játéktábla kártyát, a „Diomedé” sziget kártyákkal, és a paklit helyezd Alaszkába, a kártyacsomag mezőre.
- ✱ Tedd 15 db kötél, 15 db hal, és az 5 db jegesmedve (továbbiakban, mint elemek) figurát Szibériába, a megfelelő mezőkre.

MINDEN JÁTÉKOS ELVESZ...

- ✱ 3 db felfedezőt a saját színében
- ✱ 1 db hátizsák kártyát a saját színében
- ✱ 1 db kötelet a készletből
- ✱ 1 db halat a készletből



KEZDETI ELŐKÉSZÜLETI FÁZIS

1. Válassz egy kezdőjátékost

Az a játékos, aki rátermettségben - a többi játékos beleegyezésével - a leginkább kelti egy jegesmedve benyomását, lesz a játék kezdőjátékos. Ha a játékosok ebben nem jutnak közös véleményre, akkor használjanak más módszert a kezdőjátékos kijelölésére.

2. Helyezd le a felfedezőket (mind a hármat)

Kezdve a kezdőjátékostól az óramutató járásával ellenkező irányba - a kezdőjátékostól jobbra - ülő játékosal, helyezd le az egyik felfedezőt az alaskai partvidék 6 db lehetséges táborhelyeinek egyikére. Egyik táborhelyen sem tartózkodhat két felfedezőnél több. Azonban egy táborhelyen lehet két azonos színű felfedező, ellenben Szibériában nem lehet majd egy táborhelyen két azonos színű felfedező!

Tovább folytatva az óramutató járásával ellenkező irányba a játékos sorrendet, minden játékos lehelyezi mind a három felfedezőjét (így a kezdőjátékos fogja lehelyezni utoljára az utolsó felfedezőjét!).

3. Helyezd le a kezdeti játéktáblákat (12 db)

Minden játékos kivesz a vászonzsákból (4 játékos esetén = 3 db, 3 játékos esetén = 4 db, 2 játékos esetén = 6 db) játéktábla lapkát.

Kezdve a kezdőjátékosal, a játékos felfordít egy játéktábla kártyát. Bármilyen elem (kötél, hal, jegesmedve) is látható a felhúzott kártyán - egyszerre több is lehet -, azt a játéktábla lapkára kell helyezni. A játéktábla lapkát a rajta levő elemekkel együtt a Berring-szoros egyik tengeri mezőjére kell helyezni. Megjegyzés: a játéktábla lapka alaposan átgondolt elhelyezése nagyon fontos a játékban. A felhasznált játéktábla kártyát tedd az Alaszkában levő húzó pakli melletti dobott lapok paklijára.

Folytatva mindezt az óramutató járásával ellenkező irányba a játéktábla körül mindaddig, amíg mind a 12 db kezdeti játéktábla lapka le lett helyezve a játéktáblára.

Az alábbi szabály csak a kezdeti játéktáblák lehelyezésére vonatkozik:

- ✱ A játéktábla lapkát nem lehet lehelyezni a 8 db belépő mező egyikére sem, mely mezők a szoros kezdeténél - a játéktábla alsó és felső szélén - jelölve vannak.
- ✱ A játéktábla lapkát nem lehet egymás mellé helyezni.



A játék előkészülete befejeződött. A kezdőjátékos elkezd a játékot...

AZ ELEMOK HASZNÁLATA MOZGÁSKOR

A felfedezőid szabadon átkelhetnek a jég tábla lapkák sima elein, a töredezetlen élő jég tábláról jég táblára, elkerülve a jegesmedvéket. Azonban segíteni tudsz a felfedezőidnek a jég táblák gyorsabb átszelésében a köröd elején a hátizsákodban levő kötelekkel, és halakkal.

Egy kötel felhasználása

Ri. Átkelés egy jég torlasz vonulatán (hagyd a kötelet a jég tábla lapkán)



Minden jég tábla lapka 2-3 db jég torlasz vonulatot tartalmaz - melyeket a töredezett élek jelölnek. Egy felfedezővel átkelni egy jég torlaszon, a hátizsákodból 1 db kötel felhasználásával lehetséges. A hátizsákodból elővett kötelet rögzítsd a kiinduló jég tábla lapkán, majd a felfedeződdel lépj keresztül a jég torlasz vonulatán egy másik szomszédos jég táblára. Hagyd a felhasznált kötelet a kiinduló jég tábla lapkán, hogy a kötel segítségére legyen majd egy következő, arra járó felfedezőnek.

* Folytathatod a mozgásodat ugyanezzel a felfedeződdel az átkelés után is, de meg is állhatsz az új jég tábla lapkán.

* Két szomszédos jég torlasz vonulatán való átkeléshez 2 db kötelet kell felhasználnod a hátizsákodból.

Rii. Menj horgászni (Mint a Bii a 3ik oldalon) (discard this rope to supply)



A mozgás és/vagy egy elem begyűjtése helyett, egy felfedező kötelet lógathat egy jég tábla széléről a vízbe, így horgászni tud. Elcserélhetsz a hátizsákodból 1 db kötelet, a közös készletből 2 db halra. Ezzel az akciód véget is ért.

Egy hal felhasználása

Fi. Ússz egy tenger mezőt (dobd el a halat a közös készletbe)



A kalandozás közben a felfedező halat ehet, hogy elég energiát gyűjtsön a Berring-szoros nyílt vízfelületein való úszáshoz. Ez a cselekedet egy mozgás része. A hátizsákodból fizess egy halat a közös készletbe, és mozgasd egy felfedeződet 1 tengeri mezőn keresztül egy jég tábláról egy másik jég táblára.

* Egy felfedező NEM úszhat egyszerre több tengeri mezőt; azonban úszhat egy tengeri mezőt, majd átkelhet egy jég tábla lapkán, és újra úszhat egy tengeri mezőt - minden úszásáért 1 db halat fizetve. [1].

* A felfedező a mozgását nem fejezheti be tengeri mezőn!

* Ha a felfedező belép, vagy elhagy egy tengeri mezőt, miközben átkel egy jég torlaszvonulatán, akkor szintén be kell fizetnie egy kötelet, követve a fentebb leírt szabályt. A tengerbe való belépéskor használt kötel a jég tábla lapkán marad, a tengerből való kilépéskor használt kötel elveszik, és az a közös készletbe kerül.

Fii. Zavarj el egy jegesmedvét (dobd el a halat a közös készletbe)



A felfedezőid nem léphetnek egy olyan jég tábla lapkára, amin jegesmedve tartózkodik - hacsak nem fizetnek 1 halat jegesmedvéneként (maximum 2-t). A felfedező megérkezik egy, vagy két jegesmedve által elfoglalt jég tábla lapkára és befizet 1, vagy 2 db halat a közös készletbe.

Folytatja a mozgását egy másik jég tábla lapkára - magára hagyja a jegesmedvét [2] VAGY **ii. Megáll ezen a jég táblán** - elzavarja a jegesmedvét a jég tábla lapkáról.

Amikor egy jegesmedvét mozgatsz, az bármennyi tengeri mezőt képes úszni az általad választott irányba, amíg eléri a következő jég tábla lapkát, vagy amíg el nem hagyja a szorost.

* A jegesmedve nem érhet partot sem Alaszkában, sem Szibériában, ezért azokba az irányokba nem lehet küldeni. [A]

* Legfeljebb 2 jegesmedve osztozhat egy jég tábla lapkán. [B]

* A jegesmedvék, amelyek kiúsznak a szorosból, visszakerülnek a közös készletbe. [C]

* Ha egy jegesmedvét egy jég tábla lapkára mozgatsz (vagy a Diomedé szigetre), amely 1, vagy több felfedezőt tartalmaz, az ott levő felfedezőknél azonnal egy szomszédos jég tábla lapkára KELL mozogniuk (vagy legfeljebb 1 tengeri mezőt úszva a következő biztonságos helyig). [D]

* A jegesmedve érkezése által érintett játékosoknak azonnal el kell mozgatniuk a felfedezőiket, vagy tovább kell zavarniuk a jegesmedvét, az óramutató járásának irányába történő játékos sorrendben, az aktív játékosról indulva. Kötelet és halat kell használniuk, fizetve a biztonságos helyre való menekülésüket (Ri és Fi szerint).

* Életerős jegesmedve: A veszélyeztetett felfedezők felhasználhatnak halat, hogy tovább zavarják a jegesmedvét egy másik jég tábla lapkára. Minden eddigi szabály érvényes egy jegesmedve mozgására, kivéve: a jegesmedve nem küldhető egy olyan jég tábla lapkára, amelyen a mozgása során már járt.

* A „ICE FLOW” játékban nem hal meg senki. IHa a menekülés a jegesmedve elől nem lehetséges, akkor a veszélyeztetett felfedezőért azonnal légi segítség érkezik, amely visszazállítja Alaszkába bármelyik, a bajba jutott játékos által választott táborhelyére.

* Amikor minden játékos feje fölül elmúlt a veszély, akkor a cselekvés sora visszatér az aktív játékoshoz.

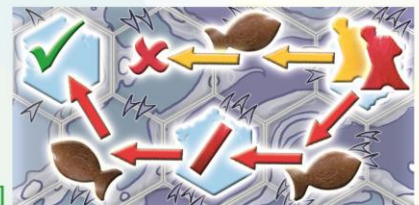
Elemek begyűjtése

* El tudok dobni a hátizsákomból egy elemet, ha arra nincs szükségem, vagy nem akarom azt használni?

Igen! A hátizsákodból bármikor eldobhatsz egy elemet, hogy helyet csinálj más tárgyaknak (mielőtt begyűjtöd a tárgyat, vagy mielőtt horgászni mész kell ezt megcselekedned!). Az eldobott elemet hagyd a jelenlegi jég táblán (ahol éppen állsz), hogy mások azt esetleg begyűjthessék!

* Mi történik, ha nincsenek elemek a közös készletben?

Ez meglehetősen ritkán fordul elő, de ha ez történik, akkor nem tudod a megfelelő mennyiségű elemet letenni az újonnan felfedezett jég tábla lapkára.



[1]



[2]

Kérdések a jegesmedvével kapcsolatban

* Ha egy másik játékos elzavarja az érkező jegesmedvét a jég tábláról, akkor a felfedezőnek még el kell mennie a jég tábláról?

Nem! Te szerencsés vagy - a felfedező már nincs veszélyben.

* El tudnék menekülni a jegesmedve elől, vagy azonnal választhatom az Alaszkába történő visszazállítást?

A légi segítség nagyon drága, és a várakozás veszélyes. Neked menekülnöd kell - ha tudsz.

* Ha viszek halat a hátizsákomban, meg tudok állni egy olyan jég táblán, amin jegesmedve van?

Egy felfedező, mozgás fázisa végén nem maradhat együtt egy jég táblán egy jegesmedvével. Vagy Neked, vagy a jegesmedvének - de valakinek mennie kell a jég tábláról.



A JÁTÉK VÉGE

Amint az egyik játékos mindhárom felfedezője megérkezik Szibéria KÜLÖNBÖZŐ táborhelyeire, a játék befejeződik, és az a játékos a játék győztese.

✱ Szibéria táborhelyein 2 felfedezőnél is többen lehetnek egy időben., azonban egyik táborhelyen sem lehet két azonos színű felfedező! A felfedezőknek Szibéria táborhelyein keresztül való mozgásuk nem lehetséges!



Játékváltozat

Gyorsabb játékot eredményez, amennyiben a játékosok csak 2 felfedezőt visznek Szibéria táborhelyeire.



A JÁTÉKOS FORDULÓJA

A játékos fordulója két lehetséges akcióra van osztva:

1. JÉGTÁBLA AKCIÓ

(Egyet választanod kell ezek közül)



Ezeket az akciókat tetszőleges sorrendben hajthatod végre



2. FELFEDEZÉS AKCIÓ

(A forduló alatt végrehajthatod a két felfedezés akció egyikét.)



Ai. Mozgass egy jégtáblát

Aii. Forgass el egy jégtáblát

Aiii. Fedezz fel egy új jégtáblát

Bi. Fedezz fel egy új jégtáblát

Bii. Menj horgászni

✱ A kör végén az óramutató járása szerinti következő játékos jön

ÖSSZEGZÉS

AZ ELEMEL HASZNÁLATA MOZGÁSKOR

Minden tárgynak két felhasználása lehetséges:

Egy kötél felhasználása



Ri. Átkelés egy jégtorlasz vonulaton
(hagyd a kötelet a jégtábla lapkán)

Rii. Menj horgászni
(döbd el a kötelet a közös készletbe)

Egy hal felhasználása



Fi. Ússz egy tenger mezőt
(döbd el a halat a közös készletbe)

Fii. Zavarj el egy jegesmedvét
(döbd el a halat a közös készletbe)

A hátizsákodba legfeljebb 3 db elem fér el. (Jegesmedvéből egy sem!)

ÖSSZEGZÉS

TIPPEK

- ✱ A kezdeti előkészületek után új tárgyak csak új jégtáblán bukkannhatnak fel. Amennyiben nem fedeztek fel új jégtáblákat, akkor a halak és kötelek elkerülhetetlenül hiánycikké válnak.
- ✱ Tervezz előre! Gyakran hatékonyabb hátrább maradni, elemeket szerezni, és megfelelő jégtáblára helyezkedni, majd onnan hosszabb utat megtenni biztonságos helyre, vagy még előnyösebb helyre lépni.
- ✱ Az utolsó felfedezőnek a legnehezebb hazajutnia, mert egyre nehezebb lesz halat és kötelet gyűjteni. Próbáld meg nem a legkeményebb Szibériai állomásokon hagyni őket, mint pl. a hegyfokokon.
- ✱ Készülj fel. Amint megközelítéd Szibériát az utolsó felfedeződdel, kötél vagy hal nélkül - akkor a többi játékos el fogja kapni!
- ✱ Emlékezz, hogy a jegesmedvék nem háziállatok, hanem nagyon veszélyes vadállatok. Ezért az összes sarkvidéki expedíció óvatosan halad, és finom halat tartanak maguknál.

CREDITS

Design: Dean Conrad & John Streets, from an original concept by John Streets.

Development: Dean Conrad, Jim Hawkins, John Streets.

Graphic Design: Rich Aidley (Unicorn' image courtesy and © John W. Harris).

Ice Floe Tiles: designed by Jim Hartman, Litko Aerosystems Inc., USA.

Rules: Dean Conrad; **Rules Translations:** Frank Dohse (Deutsch); Janine Kopp (Français).

Thanks & Acknowledgements: Jonathan Abbas, Josh Abbas, Paul Allwood, Alex Barnes, Claire Barnes, Karen Bennett, David Blowers, Travis Bonczkowski, André Bronswijk, Si Cullimore, Koert Debyser, Gillie Edwards, Jay Edwards, Heiko Eller, John W. Harris, Mike Hibbert,

James Humphrey, Richard Humphrey, Timothy Hunt, Todd Jensen, Dominik Krister, Christopher Langham, Matthew Langham, John Langley, Siân Llewellyn, Mark Lockett, James Marriot, W. Eric Martin, Chris McGowan, Aaron Meadows, Tony Parks, Chris Snell, Louise Snell, Marilyn Sturges, Nareen Sturges, Scott Tepper, Dominic Townsend, Nick Treacher, Alexander Walmsley, Catherine Walmsley, Elizabeth Walmsley, Jennifer Walmsley, William Walmsley, Trudy Watson, Katy Wickham, Ashleigh Winter.

Special Thanks To: Roy Kemp, Nick and Sue Fisk at Shire Games in Stoke-on-Trent, UK.

Ludorum Games is an imprint of Scene Cinema Ltd. (PO Box 290, Hessle, East Yorkshire HU13 0WG, England)

Heidelberger
Spieleverlag
www.heidelberger-spieleverlag.de

Acrylic components made by
LITKO
www.litko-aero.com



Ludorum Games
©2008 Scene Cinema Ltd.
All rights reserved.