



andreas pelikan
és alexander pfister
lapkalerakós játék
2-5 játékos részére

2015-ös és 2016-os kiegészítők

A **Skey szigete** a 2015-2016-os év egyik sikerjátéka lett - többek között megnyerte a 2016-és év gamer játéka (Kennerspiel des Jahres) díját is. Nagy kiegészítője meglepő módon még nem jelent meg, de több kisebb igen. Ezek leginkább afféle promóciós kiegészítők, ennek megfelelően sokat nem változtatnak a játékon, másrészt nem könnyen beszerezhetőek.

2015 karácsony - új értékelőlapkák



3 győzelmi pont minden olyan sorért, amit **legalább 3, megszakítás nélküli területlapka** alkot.



Mindenki kiválasztja egy **pergamenteke**rcses területlapkáját és megkapja az azért járó győzelmi pontokat. Természetesen ha az a pergamenteke**rces befejezett területen belül** van, ilyenkor is **dupla** győzelmi pont jár érte.

2016-os év gamer játéka, promólapka

Miután a játék megnyerte a 2016-os év gamer játéka (Kennerspiel des Jahres) díját, megjelent hozzá egy promóciós lapka, amelynek hátoldalán e díj ikonja járható. Ez egy normál területkapka, előoldalán 2 whiskylerakattal és 1 bikával.

Az előkészületek során az új területlapkát a többi normál területlapkával együtt rakjátok a vászonzsákba.



előlap

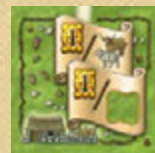


hátlap

témaalapok (2016) - Tony Boydell

Ezek a kiadó (**Lookout!**) más játékaire utalnak, azokból merítettek ötleteket. Ezek is normál területlapkák, bár közülük kettő kétoldalas.

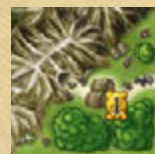
Az előkészületek során az új területlapkákat a többi normál területlapkával együtt rakjátok a vászonzsákba.



Agricola

A lapkán egy tanya és két pergamenteke^{rcs} található. Az út e réten véget ér. A játék végén, a pergamenteke^{rcs}ek kiértékelésénél a felső **1 győzelmi pontot** ad minden **bika-birka párért** - az állatoknak nem kell azonos területlapkán lenniük ehhez. (Mássalval 1 győzelmi pont jár azon állatfaj minden példányáért, amelyből kevesebb van.) Az alsó tekeres **1 győzelmi pontot** ad minden **befejezett rétért** - magán a lapkán is egy befejezett rét látható.

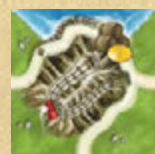
Az nem számít, hogy milyen állatok vannak ezeken a réteken.



osztogatnátok.

Caverna

Az út véget ér a barlang bejáratánál. **Minden bevételfázis kezdetén** az itteni whiskylerak^{at}ért **1 győzelmi pont** jár (vagyis nem 1 arany) - amennyiben persze ez a lerak^{at} úttal össze van kötve a játékos kastélyával. Ezt a győzelmi pont azelőtt jár, hogy meg kellene néznetek, ki hányadik a ponsávon, és hogy eszerint kompenzációkat



Snowdonia

A lapkán egy normál whiskylerak^{at} van, háromfelé futó úttal. A lapka közepén látható hegyi vasútnak nincs tényleges szerepe a játékban.



Le Havre

A lapkán egy whiskylerak^{at}, egy világítótorony és két hajó van. A whiskylerak^{at} a szokott módon 1 arany bevételt jelent az 1. és a 2. fordulóban, amennyiben úttal össze van kötve a kastéllyal. A 3. fordulótl ez a whiskylerak^{at} nem 1, hanem **2 arany** bevételt termel - ezt úgy jelezzétek, hogy a készletből rakjátok egy egyaranyas érmét a lapka közepére, a sötét körre.



Costa Rica

Az előoldalán ("1-3") egy birka van és egy tukán - ez utóbbinak nincs tényleges szerepe a játékban. A hátoldalán ("4+") két birka van és egy bika. Maga a dzsungel befejezett területnek számít.



Kolonisten

Az előoldalán ("1-3") egy tanya van és egy hajó, a hátoldalán ("4+") egy tanya, egy torony és egy világítótorony (hajó viszont már nincs rajta).

Kétoldalas területlapkák: Ha a 4. vagy későbbi fordulóban vesztek ilyen lapkát, hátlapjával felfelé rakjátok le. Ha az 1-3. fordulóban szereztek ilyen lapkát, előlapjával felfelé rakjátok le, de a 4. forduló elején át kell forgatnotok úgy, hogy a hátlap legyen felül - vigyázzatok, hogy közben változatlan maradjon a lapkán a hegy pozíciója (a lapkát forgassátok át, de ne forgassátok el). Innentől a lapka hátlapjával felfelé marad a játék végéig. Ha bármikor értékelésre kerül sor, mindig csak a lapka látható oldala számít.

szomszédsági tekercesek (2016)

Ezt a hat új területlapkát is szórjátok a többi normál területlapkával együtt a vászonzsákba. A játék során ezek semmiben sem különböznek a többi területlapkától.

Azonban ezen új lapkák pergamenteke^{rcs}eit "szomszédsági tekercesek": a szomszédos területlapkákra található épületekért, hajókért, állatokért adnak győzelmi pontokat. A négy szomszédos irányba a nyilak mutatnak - vagyis átlósan nincs szomszédosság, és csak a közvetlen szomszédok számítanak.



A szokásos módon **dupla** győzelmi pont a szomszédsági tekeresért, ha **befejezett területen** belül van.



2 győzelmi pont minden szomszédos tanyáért



2 győzelmi pont minden szomszédos toronyért



2 győzelmi pont minden szomszédos világítótoronyért



1 győzelmi pont minden szomszédos hajóért



2 győzelmi pont minden szomszédos bikáért*

* A szabályban "1 győzelmi pont" van, de a lapkán "2" látható.



1 győzelmi pont minden szomszédos birkáért