



Isten hozott a PELIKÁN-ÖBÖLBEN!

Egy egzotikus sziget, ami körről körre bővül a forró napsütésben - partokkal, folyókkal, erdőkkel.

Hogyan játszunk?

Lapák elhelyezésével érintetlen paradicsomunk egyre nagyobb lesz. Aki ügyesen lezárja a legnagyobb területeket és a legtöbb pelikánt csalja oda, azé lesz a győzelem. A napkorongok azonban könnyen keresztbe tehetnek.

Előkészületek az első játék előtt:

Nyomjuk ki a karton keretből a lapkákat. Tegyük félre közülük a sárga hátoldalúakat (kezdő lapkák és a tartalék kupac fedője), és a három napkorongot.

2 játékos esetén a játék előtt:

1. Keverjük meg mind a 67 lapkát - képpel lefelé!
2. Számoljunk le belőlük 16-ot és tegyük, szintén képpel lefelé, félre. Ez a tartalék. Tegyük rájuk a fedő lapkát. Ezt a tartalékot csak a játék végső szakaszában használjuk.
3. Tegyük a hét pelikánt a tartalék kupac mellé.
4. A maradék lapkákat osszuk szét 3 kupacra, mindegyikbe 17 lapka kerüljön.
5. Tegyük melléjük a napkorongokat - vagy a sárga, vagy a kék oldalukkal felfelé. Ezek a lapkák a játék végéig ezen az oldalukon maradnak (kék, vagy sárga).
6. Az egyik játékos folyamatosan vezeti és leírja a pontokat egy pontozólapra.

A játék kezdete

Kiválasztjuk a kezdő játékost: Húzás alapján döntünk. Aki az 1-es számú lapkát húzza, az kezdhet. De meg is egyezhetünk, pl. a legfiatalabb, vagy a legidősebb kezd...

Az első három lapka: A másik játékos a húzó kupacokból elveszi a legfelső lapkákat, és összerakja belőlük a kezdő alakzatot az asztalon. A lapkák összeillő oldalainak kell érintkezniük.

Ahogy a példa mutatja: Arra figyeljünk, hogy lehetőség szerint a kezdő játékos ne tudjon azonnal az első körben létrehozni egy zárt területet.

Ezután a "nem kezdő játékos" le kell, hogy tegyen egy napkorongot oda, ahol el akarja zárni az utat. A korongot letehetjük egy (a) vagy két (b) lapka mellé is:

Először a kezdő játékos, majd a másik is, két lapkát húz a kupacokból. Majd a kezdő játékos megkezdi az első kört.

Lapkák elhelyezése és pontozás

Egy körben egy játékos

- letesz egy, vagy kettő lapkát - az illeszkedés szabályainak megfelelően,
- pontot kap a legnagyobb bővített területért (leírjuk a pontszámot)
- elhelyez egy napkorongot egy tetszés szerinti helyen, elzárva az utat (amint mind a három napkorong játékban van, a kör végén egy napkorongot mindig át kell helyezni!)
- felhúz annyi lapkát, hogy 2 legyen nála.

Lapkát letenni kötelező. Csak akkor passzolhat a játékos, ha a két lapkája közül egyiket sem tudja letenni. Ekkor a két lapot vissza kell tenni a kupacok alá és húzni másik kettőt. A játékos köre ezzel véget ér, és a másik játékos jön.

A lapkák elhelyezésekor a következőkre figyeljünk:

1. Legalább egy lapkát le kell tenned - ha nem tudsz, passzolnod kell.
2. Minden lapkának legalább két, már lent lévő lapkához érintkeznie kell, és csak a megfelelő oldalak érintkezhetnek: **víz a vízzel, part a parttal, erdő az erdővel.**



3. Ha egy körben mindkét lapot letesszük, mind a kettő ugyanahhoz a területhez kell csatlakozzon. Vagy a terület két különböző, vagy ugyanahhoz a széléhez, ahogy lentebb látható:

- Mindkét lap a víz különböző széleihez csatlakozik.

- Ha mindkét lapkát ugyanahhoz a szélhez akarod illeszteni, még előtte összeteheted őket. Így könnyebben megláthatod, hogy a PELIKÁN-ÖBLÖN belül hova illenének együtt.

4. A lent látható lépés az ún. "felkavarás", ami nem engedélyezett, mert a két lapka nem ugyanahhoz a területhez csatlakozik.

Területek pontozása

1. Csak egy olyan terület pontozható, amihez most illesztettünk lapo(ka)t. **Vagy víz, vagy erdő, vagy part.**

2. Egy pont jár minden lapkéért, ami ezt a területet alkotja. Ez azokra a területekre is vonatkozik, amiket fa, vagy függőhidak kötnek össze.

3. Nem jár bónuszpont a csónakokért, stégekért, házakért, hidakért, stb.

Víz: 4 lapka = 4 pont

Területek lezárása / pelikánok Egy terület akkor kerül lezárásra, ha nem lehet több lapkát hozzá csatlakoztatni.

Példák:

Part: lezárva 2 lapkával = 2 pont

Erdő és part: lezárva. Nem lehet hozzájuk több lapkát csatlakoztatni. Az erdő 5 lapból áll, így 5 pontot ér. A part 2 pontot, így összesen 7 pontot érnek.

Az alábbi „záró lépés”, ami szabályosan bővít egy területet (az erdőt), de mellette egy kis területet zár le 2 lapkával, szintén megengedett. Ennek a célja a pelikán és a bónusz kör megszerzése.

Part: 2 lappal lezárva = 2 pont

Figyelj a hidakra! Vannak területek, amik elsőre zártnak tűnhetnek, de egy híd miatt mégsem azok! A híd túloldalán pedig tovább bővíthető az adott terület.

Az erdő ezen a ponton még nyitott.

A pelikánok: A pelikánok zsetonként szolgálnak, és a végső pontozásban **bónuszpontokat** érnek.

Területek lezárása és pontozás:

1. Amikor egy játékos lezárt egy területet egy, vagy két lapkával, **egy pelikánt** tesz erre a területre.

2. Felhúz annyi lapkát, hogy kettő legyen nála.

3. Megint ő következik és megint letesz lapkákat a PELIKÁN-ÖBÖLBÉ.

4. Ha a játékos megint lezárt egy területet ebben a "bónusz körben", oda is pelikánt tesz - és megint húz, majd megint léphet! Így egy csiki-csuki lépés válik lehetővé!

5. Ha nincs több lezárható terület, akkor egy nyitott területet bővít egy, vagy két lapkával.

6. Ezek után a játékos megkapja a pontokat ezért a bővített területért, és azokért is, ahova pelikánt rakott.

7. A pontozás után a pelikánok a játékoshoz kerülnek.

8. Ha a pelikánok elfogynak középről, el lehet őket "lopni" a másik játékostól is. Ha az összes pelikán a játékosnál van, azok közül kell kivennie egyet a lezárt területek jelöléséhez.

9. Ezek után a játékos áthelyez **egy** napkorongot.

10. Felhúz annyi lapot, hogy kettő legyen nála. Jöhet a következő játékos.

Megjegyzés: Napkorongok soha nem zárhatnak le területet.



Végső szakasz

A tartalék kupac Ha a húzókupacok lapkái elfogynak, a tartalék felhasználásával fejezzük be a fordulót. Levezzük a fedőt, így felhúzzhatóvá válnak ezek a lapkák is. Amikor a forduló végén mindkét játékosnak 2-2 lapka van a kezében, az a játékos, aki a játékot kezdte, most megkezdje az utolsó fordulót.

Az utolsó forduló: Az utolsó fordulóban igyekszünk minél több pontot szerezve letenni a lapkáinkat, mert **itt már nem húzunk a körünk végén lapkát!**

Kivétel: ha valaki lezárt egy területet, vagy akár csiki-csukizni is tud, ő húzhat lapkákat és leteheti őket a fentebb leírt módon.

$2 \times \text{part} = 2 \text{ pont}$

$2 \times \text{víz} = 2 \text{ pont}$

$15 \times \text{erdő} = 15 \text{ pont}$

$2 \times \text{part} = 2 \text{ pont}$

Végső pontozás és győzelem:

A le nem tett lapkák elvesznek.

Egy játékos minden pelikán után 3 bónuszpontot kap. Ezeket hozzáadjuk a játék alatt gyűjtött pontokhoz.

Az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte!

Taktikai tanácsok:

- Ha ügyesen teszed le a lapjaidat, megnehezítheted az ellenfél dolgát, hogy az értékes területekhez jusson.
- Lehetnek üres lyukak a lapok között.
- A hidak nagyon idegesítőek tudnak lenni, amikor le szeretnél zárni egy területet. De sokat is segíthetnek. Van, amikor egy híddal két nagyobb területet tudsz összekötni, az pedig sok-sok pontot jelent!
- Próbáld minél több területet lezárni. Így plussz köröket kapsz és pelikánokat, amik bónuszpontot érnek.
- Határold el napkorongokkal azokat a területeket, amiket egy lapkával könnyen le lehetne zárni. Vagy akadályozd velük két nagy terület összekapcsolását.
- Amikor egy játékos lezár egy kisebb területet egy olyan lapkával, amely egy másik oldalával egy nagyobb, lezáratlan területhez csatlakozik, döntenie kell, **hogy a lezárt területet jelöl meg egy pelikánnal**, és újra lapot húz, **vagy lemond a pelikánról és a bónusz köréről, és a nagyobb területért kap pontot.**

Speciális esetek

1. Ha a lapkák túlnyúlnának az asztal szélén, a játékosok közösen, óvatosan jobb helyre tolják őket.
2. Ha észreveszel egy korábban elkövetett illeszkedési hibát (pl. erdő a vízhez) a PELIKÁN-ÖBÖL elrendezése nem változik, viszont a rosszul illeszkedő területek lezártak minősülnek. A szerzett pontok megmaradnak.
3. Ha a tartalék kupac elfogy, mielőtt az utolsó forduló elkezdődhetne, rögtön megkezdjük az utolsó fordulót. Akinél nem maradt lapka, az sajnos nem tud több pontot szerezni.
4. Ha több, mint 7 terület kerül lezárásra **egy** körben, jelölhetjük őket mogyoróval, érmékkel, kavicsokkal is. (Ezek nem érnek a játék végén bónuszpontot...)

3, vagy 4 játékos esetén

Bár egy kicsit tovább tart, mire egy játékos megint sorra kerül, és nem lesz senkinek annyi köre, mint egy 2 személyes játékban, természetesen játszhatunk 3, vagy 4 játékosal is, ugyanezekkel a szabályokkal.

Egyszemélyes játék - Egy kis kihívás türelmeseknek.

Építs egyetlen nagy, zárt erdő, folyó, vagy part területet mind a 67 lappal.

A szabályokat ismerjük: minden lapnak megfelelően kell érintkeznie legalább két másik lapkával.

Jó szórakozást!