

JAMES CAMERON'S

AVATAR

SET-UP / COLOCACIÓN / INSTALLATION / AUFBAU / PREPARAZIONE /
OPSTELLING / PREPARAÇÃO / ПОДГОТОВКА / PRZYGOTOWANIE / PŘÍPRAVA /
PRÍPRAVA / ΕΛΟΚΕΣΖΥΛΕΤΕΚ / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

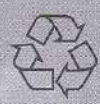


EN Choking hazard. Small parts.
ES Peligro de asfixia. Contiene piezas pequeñas.
FR Risque de suffocation. Présence de petits éléments.
DE Erstickungsgefahr. Enthält kleine Teile.
NL Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.
DA Kvælningsfare. Indeholder smådele.
EL Κίνδυνος πνίξιματος. Περιέχει μικρά αντικείμενα.
FI Tukehtumisvaara. Sisältää pieniä osia.
IT Pericolo di soffocamento. Contiene piccole parti.
NO Kvelningsfare. Inneholder små deler.
PT Perigo de asfixia. Contém peças pequenas.
SV Kvävningrisk. Innehåller små delar.
JA 窒息の危険性 小さな部品が含まれています
ZH 有窒息危险。包含有小部件
AR خطر اختناق - قطع صغيرة.

EN Do not give packaging materials to a child.
ES No entregar los materiales del embalaje al niño.
FR Ne pas donner les éléments d'emballage à un enfant.
DE Verpackungsmaterial von Kindern fernhalten.
NL Verpakkingsmateriaal niet aan een kind geven.
DA Giv ikke emballagematerialer til et barn.
EL Να μην δίνετε τα υλικά συσκευασίας σε παιδιά.
FI Älä anna pakkausmateriaaleja lapselle.
IT Non dare i materiali dell'imballaggio ad un bambino.
NO Hold emballasje utenfor barns rekkevidde.
PT Não dê os materiais de embalagem a uma criança.
SV Ge inte förpackningsmaterial åt ett barn.
JA 梱包材を子供に与えないで下さい。
ZH 不要让小孩玩包装材料。
AR لا تترك أجزاء التغليف في متناول الأطفال.



©2010 Twentieth Century Fox Film Corporation.
JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of
Twentieth Century Fox Film Corporation.
All Rights Reserved.



©2010, MEGA Brands International.
© & ™ MEGA Brands Inc. & MEGA Brands International

Printed in China 51982EAG

GAME COMPONENTS / COMPONENTES DEL JUEGO / COMPOSANTS DU JEU / SPIEL-ZUBEHÖR / COMPONENTI DEL GIOCO / SPELONDERDELEN / COMPONENTES DO JOGO

Inside your Avatar: The Board Game box, you will find the following components:

Dentro de tu Avatar: el juego de mesa, encontrarás los componentes siguientes:

À l'intérieur de la boîte Avatar: Le jeu de société, vous trouverez les éléments suivants:

Folgendes gehört zum Lieferumfang von Avatar: Das Brettspiel:

Dentro il vostro Avatar, nella scatola del gioco da tavolo, troverete le seguenti componenti:

In uw Avatar: het Bordspel vindt u de volgende onderdelen:

Dentro da caixa do seu Avatar: Jogo de Tabuleiro, encontrará os seguintes componentes:

- 1** Instruction Booklet / Libreto de Instrucciones / Livret d'Instructions / Zusammenfassung der Spielregeln / Libretto d'Istruzioni / Instructieboekje / Manual de Instruções

- 1** Pandora Game Board / Tablero de Pandora / Planche de jeu Pandora / Pandora-Spielbrett / Tabellone da Gioco Pandora / Pandora Spelbord / Tabuleiro de Jogo Pandora
- 

- 25** RDA Tokens / Fichas RDA / Jetons RDA / RDA-Spielsteine / Insegne RDA / RDA-Speelstukken / Tokens RDA
- 

- 1** Hometree / Árbol Madre / Arbre Maison / Heimatbaum / Albero Casa / Hometree / Casa da Árvore
- 

- 25** Woodsprite Tokens / Fichas Woodsprite / Jetons Esprit de la Forêt / Woodsprite-Spielsteine / Insegne Woodsprite / Bosgeest-speelstukken / Tokens Woodsprite
- 

- 4** Na'vi Warrior Pawns / Figuras Guerrero Na'vi / Pions de Guerriers Na'vis / Na'vi-Kriegerfiguren / Pedine Guerrieri Na'vi / Na'vi Krijgerpionnen / Peões Guerreiro Na'vi
- 

- 40** Territory Cards / Cartas de Territorio / Cartes Territoire / Territoriumskarten / Carte Territorio / Gebiedskaarten / Cartas Território
- 

- 4** Point Counters / Contadores de Puntos / Marqueurs de Points / Punktezähler / Contapunti / Puntentellers / Contadores de Pontos
- 

- 8** Avatar Cards / Cartas Avatar / Cartes Avatar / Avatar-Karten / Carte Avatar / Avataarkaarten / Cartas Avatar
- 

BATTLE DICE SYMBOLS / SÍMBOLO DEL DADO DE BATALLA / LES SYMBOLES RECOUVRANT LES FACES DES DEUX DÉS BATAILLE / KAMPFWÜRFEL-SYMBOL / SIMBOLI DEL DADO DI BATTAGLIA / SYMBOLEN VAN DE STRUDDOBELSTEEN / SÍMBOLOS DADOS BATALHA



Explosion Symbol / Símbolo de Explosión / Le Symbole d'une Explosion / Explosions-Symbol / Símbolo d'Esplosione / Explosiesymbol / Símbolo Explosão

Defeat 1 RDA token whenever this symbol is rolled. / Derrota a 1 ficha RDA cuando salga este símbolo. / Chaque fois qu'il est obtenu à la suite d'un lancer du dé, ce symbole permet de défaire un jeton de la RDA. / Jedes Mal, wenn der Würfel auf dieses Symbol fällt, wird ein 1 RDA-Spielstein zerstört. / Sconfigge una insegna RDA ogni volta che questo simbolo esce. / Vernietig 1 RDA-speelstuk telkens dit symbool wordt gerold. / Derrota 1 token RDA sempre que este símbolo é rolado.



Power Card Symbol / Símbolo de Carta de Poder / Le Symbole de la Carte Puissance / Power-Karten-Symbol / Símbolo carta Energia / Krachtkaartsymbol / Símbolo Carta Poder

If the player has a Power card in play with one of these three symbols on it, 1 RDA token is defeated whenever the symbol is rolled. / Si el jugador tiene una carta de poder en juego con uno de estos tres símbolos, 1 ficha RDA es derrotada cuando saga este símbolo. / Si le joueur a mis en jeu une carte Puissance présentant l'un de ces trois symboles, 1 jeton RDA est défait chaque fois qu'il obtient ce symbole après avoir lancé le dé. / Falls der Spieler eine Power-Karte mit einem dieser drei Symbole im Spiel hat, wird beim Würfeln dieses Symbols 1 RDA-Spielstein zerstört. / Se il giocatore ha una carta Energia in gioco con uno di questi tre simboli sopra, una insegna RDA viene sconfitta ogni volta che il simbolo esce. / Als de speler een Krachtkaart samen met een van deze drie symbolen erop in bezit heeft, dan wordt telkens het symbool wordt gerold 1 RDA-speelstuk verslagen. / Se um jogador possui uma carta Poder em jogo com um destes três símbolos, 1 token RDA é derrotado sempre que o símbolo é rolado.



RDA Symbol / Símbolo RDA / Le Symbole de la RDA / RDA-Symbol / Símbolo RDA / RDA-symbol / Símbolo RDA

Place an RDA token on the player's current space. / Coloca una ficha RDA en la casilla en que está el jugador. / Placez un jeton RDA sur la case qu'occupe présentement le joueur. / Setze einen RDA-Spielstein auf das aktuelle Spielfeld des Spielers. / Disporre un'insegna RDA sullo spazio attuale del giocatore. / Plaats een RDA-speelstuk op het vak waar de speler zich op dat moment bevindt. / Coloque um token RDA no local actual do jogador.

- 1** RDA Invasion Die / Dado de Invasión RDA / Dé Invasión de la RDA / RDA-Invasionswürfel / Dado Invasione RDA / RDA-Invasiedobelsteen / Dado RDA Invasão
- 

- 4** Game Play Guides / Guías de Juego / Guides de Jeu / Spielanleitungen / Guide di Gioco / Speelgidsen / Guias de Jogo
- 

- 2** Battle Dice / Dados de Batalla / Dés Bataille / Kampfwürfel / Dadi di Battaglia / Strijddobelstenen / Dados Batalha
- 

- 6** Tree of Soul Destruction Pieces / Piezas de Destrucción del Árbol de las Almas / Pièces de Destruction de l'arbre aux âmes / Zerstörungs-Spielsteine für den Baum der Seelen / Pezzi di Distruzione dell'Albero delle Anime / Boom der Zielen-vernietigungsstukken / Peças de Destruição da Árvore das Almas
- 

ΚΟΜΠΟΝΕΝΤΑ ΙΓΡΗΣ / ELEMENTY GRY / ΣΟΥΧΆΣΤΙ ΗΡΗΣ / ΗΕΡΝΈ ΠΡΥΚΥ / A JÁΤΈΚ ΡΈΣΖΕΙ / ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Внутри коробки настольной игры «Аватар» находятся следующие компоненты:

W skład Avatara, czyli tej gry planszowej, wchodzi następujące elementy:

Uvnitř balení hry Avatar: krabice s deskovou hrou obsahuje:

Vo vnútri krabice Avatar: Stolová hra sa nachádzajú nasledujúce časti:

Az „Avatar: A társasjáték” dobozában a következők vannak:

Μέσα στο Avatar: Στο κουτί του Επιτραπέζιου Παιχνιδιού, θα βρείτε τα παρακάτω αντικείμενα:

1 буклет с инструкцией / egzemplarz Ogólnych zasad gry / Návod / návod na hru / információs füzet / Βιβλιαράκι με Οδηγίες

1 игровая доска Пандора / plansza do gry Pandora / hrací desku Pandora / Pandora hracia plocha / Pandora játéktábla / Ταμπλό Παιχνιδιού Pandora



25 жетонов RDA / talonów ZPZ / Jednotek RDA / RDA žetonov / RDA-zseton / Μάρκες RDA



1 Дерево-дом / Drzewo-Dom / Domáci strom / Rodný strom / Otthonfa / Δέντρο Βάση



25 жетонов Семена Дерева Душ / talonów Woodsprite / Žetonů lesních duchů / žetonov lesných škriatok / woodsprite-zseton / Μάρκες Πνεύματος του Δάσους



4 фишки-воина На'ви / pionki Wojowników Na'vi / Figurky bojovníků Na'vi / figurky Na'vi bojovníkov / Ρηα'νιharcos-bábu / Πιόνια Πολεμιστών Na'vi



40 карт территорий / Kart Terytorium / Karet oblastí / kariat Teritóriá / területkártya / Κάρτες Περιοχής



4 фишки для контроля очков / pionki punktów / Počítadla / počítače bodov / pontszámoló / Μετρητές Βαθμών



8 карт Аватар / Kart Avatar / Karet Avatar / kariat Avatar / Avatar-kártya / Κάρτες Avatar



ΣΥΜΒΟΛΑ ΗΑ ΒΟΕΒΟΜ ΚΥΒΙΚΕ / SYMBOLE NA KOSTCE 'BITWA' / SYMBOLY BITEVNÍ KOSTKY / SYMBOLY KOCKY BOJ / CSATADOBÓKOCKA-SZIMBÓLUMOK / ΣΥΜΒΟΛΑ ΖΆΡΙΑ ΜΆΧΗΣ



Символ взрыва / Symbol wybuchu / Symbol eksploze / Symbol explózie / Robbanásszimbólum / Σύμβολο Έκρηξης

Когда выпадает этот символ, снимается 1 фишка RDA. / Za każdym razem gdy gracz wyrzuci ten symbol, zniszczony zostaje 1 talon ZPZ. / Když na kostce padne tento symbol, je poražena 1 jednotka RDA. / Kedykoľvek sa na kocke ukáže tento symbol, jeden RDA žeton je zničený. / Ha ezt a szimbólumot dobja a játékos, 1 RDA-zsetont levehet a mezőről. / Νικήστε 1 μάρκα RDA κάθε φορά που η ζαριά είναι αυτό το σύμβολο.



Символ карты силы / Symbol Karty Mocy / Symbol karty mocy / Symbol karty presily / Erőkártya-szimbólum / Σύμβολο Κάρτας Ισχύος

Если у игрока есть карта силы с одним из этих трех символов, то при выпадении этого символа на кубике снимается 1 фишка RDA. / Jeżeli gracz włączył do gry Kartę Mocy, na której przedstawiony jest jeden z poniższych trzech symboli, z każdym wyrzuceniem tego symbolu na kostce, niszczone jest jeden talon ZPZ. / Pokud má hráč některou kartu Moci s jedním z těchto tří symbolů, je poražena 1 jednotka RDA bez ohledu na to, jaký symbol padne na kostce. / Ak má hráč v hre kartu presily s jedným z týchto troch symbolov, je porazený 1 RDA žeton, kedykoľvek sa tento symbol ukáže na hodenej kocke. / Ha a játékosnak van olyan kijátszott erőkártyája, melyen e három szimbólum egyike rajta van, akkor valahányszor a játékos ezt a szimbólumot dobja, 1 RDA-zsetont le lehet venni a tábláról. / Av o παίχτης έχει κάρτα Ισχύος στο παιχνίδι με ένα από αυτά τα τρία σύμβολα πάνω της, 1 μάρκα RDA νικείται κάθε φορά που η ζαριά είναι αυτό το σύμβολο.



Символ RDA / Symbol ZPZ / Symbol RDA / RDA symbol / RDA-szimbólum / Σύμβολο RDA

Поставьте фишку RDA на поле, где находится фишка игрока. / Połóż talon ZPZ na aktualnym polu gracza. / Položte jednotku RDA na aktuální místo hráče. / Polož RDA žeton na aktuálne políčko hráča. / Tegyén egy RDA-zsetont arra a mezőre, amelyiken a játékos éppen áll. / Τοποθετήστε μία μάρκα RDA στο κουτάκι που βρίσκεται τώρα ο παίχτης.

1 кубик Вторжение RDA / kocka do gry 'Inwazja ZPZ' / Invazní kostku RDA / kocka Invázia RDA / RDA inváziós dobókocka / Ζάρι Εισβολής RDA



4 руководство по игре / egzemplarz indywidualnych instrukcji gry / Průvodce hrou hráčů / herné plány / játékasítás / Οδηγός Διεξαγωγής Παιχνιδιού



2 боевых кубика / kostki do gry 'Bitwa' / Bitevní kostky / kocky boj / csatadobókocka / Ζάρια Μάχης



6 фишек разрушения Дерева Душ / kostek zniszczenia Drzewa Dusz / Značek ničení Stromu duší / dieľcov zničenia Stromu duší / megsemmisítő elem / Τμήματα Καταστροφής του Δέντρου της Ψυχής





INSTRUCTIONS

• Ages 8 and up • 2-4 Players

OBJECTIVE

Working together, players move around the four territories of Pandora to battle the RDA and prevent them from overrunning the Na'vi homeland. Players collect points by battling and defeating the RDA and/or completing the challenges outlined on the Avatar cards. The first player to collect eight points wins!

SET-UP

1. Set-up the play area as shown in the diagram.
2. Once the play area is set-up, each player selects a Na'vi Warrior Pawn and takes the corresponding Game Play Guide.
3. Shuffle the Territory card deck and deal 3 cards to each player. Each player should also take 3 Woodsprite tokens. This forms the player's starting hand of cards and Woodsprite tokens.
4. Shuffle the Avatar card deck and turn the top card over placing it next to the deck. This is the first Avatar card the players may attempt.
5. Roll the RDA Invasion die. The player whose color is rolled takes the first turn.
6. The first player starts his/her turn using the following rules. Play proceeds clockwise.

GAME PLAY

Each player takes his/her turn by following the steps below:

Step 1 – RDA Invasion

Roll the RDA Invasion die and place an RDA token on the territory space indicated.

Step 2 – Movement (CHOOSE ONE)

The player may make one move during the Movement step using the following rules:

If the player starts his/her turn on the Hometree, he/she can move to any space in any territory.

OR

If the player is on a space in one of the four Pandora Territories he/she can move his/her pawn to any space in the territory currently occupied or back to the Hometree.

OR

The player can choose not to move and remain in the space he/she is currently in.

Step 3 – Action (CHOOSE ONE)

After moving his/her pawn, the player takes ONE of the following actions:

Hometree Action

--Draw Woodsprite Tokens

If the player is on the Hometree space he/she may draw 2 Woodsprite tokens as his/her action.

Pandora Territory Actions

--Battle the RDA

If a space the player is in contains one or more RDA tokens, the player can choose to Battle the RDA. To Battle the RDA, roll one Battle die.

One RDA token is defeated for each explosion symbol or Power card symbol rolled, as long as the player has the Power card in play. If the player rolls a Power card symbol but does not have the card in play, the roll is considered a draw and nothing happens. When an RDA token is defeated the player receives 1 point and returns the token to the RDA token pile.

If the player rolls a RDA symbol, another RDA token is placed on the space at which he/she battled.

OR

--Draw a Card

The Draw a Card action allows a player to draw the top card from the Territory deck. To Draw a Card the player must be in one of the four colored Pandora Territories. A player may perform the Draw a Card action even if a RDA token is on the space.

After the player takes an Action, his/her turn ends immediately and the player to the left starts the next turn. Play continues this way with each player performing the three steps of a turn until one player gathers 8 points or the Tree of Souls is destroyed.

ADDITIONAL RULES

Avatar Cards

All players may attempt to complete the faceup Avatar card. The first player to meet the requirements on the card completes it and receives 1 point. Once an Avatar card is completed, the player turns over a new Avatar card, placing it on top of the old one. Players may now attempt to complete the new Avatar card.

Territory Cards

Territory cards are kept in the player's hand so only he/she can see them. To play any Territory card, the player must discard the number of Woodsprite tokens shown at the bottom of the card. A player may play any number of cards on his/her turn as long as he/she has enough Woodsprite tokens to discard.

There are two different kinds of cards in the Territory card deck.

Power Cards (blue border): When played, these cards are placed on the table near the player's Game Play Guide and remain in play. From then on, whenever the player rolls the Battle dice, he/she will defeat the RDA token if the symbol on the Power card is rolled.

Na'vi Assist Cards (gray border): Na'vi Assist cards can be played at any time during the player's turn. When playing these cards the player immediately acts out the effects shown. The card is then placed in the discard pile.



How to Read Avatar and Territory Cards

Avatar and Territory cards use a system of pictograms to show the player what the card does. Cards are read by looking at the symbols shown on the card and comparing them to the Game Play Guide. Read off the meaning of each symbol starting at the left and continuing to the right. By reading the symbols in this way, players create a longer statement indicating what happens when that card is played.

Receiving Points

Whenever a player receives a point, he/she moves his/her Point Counter to the next highest number on the Point Tracker.

The player receives points for the following:

- 1 Point is awarded for each RDA token defeated.
- 1 Point is awarded for each Avatar card completed.

Tree of Souls Destruction

Whenever a fourth RDA token is placed on a Territory space, the RDA has amassed enough troops to start attacking the Tree of Souls! Remove all RDA tokens from the space and place them back in the RDA token pile. Then place one destruction piece on the Tree of Souls.

WINNING

The game ends when one of the following happens:

A player earns eight points, winning the game and defeating the RDA.

OR

All six Tree of Souls destruction pieces are covering the Tree of Souls. The RDA have overrun the Na'vi defenders and destroyed the Tree of Souls! Each player checks to see how many points he/she has on the Point Tracker. The player with the most points wins the game.



INSTRUCCIONES

• Edad: de 8 años en adelante • De 2 a 4 jugadores

OBJETIVO

Los jugadores colaboran y se van moviendo por los cuatro territorios de Pandora para luchar contra la RDA y evitar que arrasen la tierra de los Na'vi. Los jugadores reúnen puntos al derrotar a la RDA en la lucha o superando los desafíos que se indican en las cartas Avatar. ¡El jugador que primero alcance ocho puntos gana!

COLOCACIÓN

1. Coloca el área de juego como se muestra más adelante en el diagrama.
2. Cuando el área de juego esté colocada, cada jugador elige la figura de un guerrero Na'vi y coge la guía de juego correspondiente.
3. Baraja las cartas de Territorio y reparte 3 cartas a cada jugador. Cada uno también debe coger 3 fichas Woodsprite. Con esto, cada jugador cuenta con su mano de cartas inicial y su ficha Woodsprite.
4. Baraja el mazo de cartas Avatar, dale la vuelta a la primera carta y colócala junto a la baraja. Esta es la primera carta Avatar que los jugadores pueden probar.
5. Tira el dado de invasión RDA. El jugador con el color que haya salido empieza.
6. El primer jugador inicia su turno siguiendo las reglas que se indican a continuación. Los turnos siguen el sentido de las agujas del reloj.

JUEGO

Cada jugador sigue los siguientes pasos durante su turno:

Paso 1 – Invasión RDA

Tira el dado de Invasión RDA y coloca una ficha RDA en la casilla de territorio indicada.

Paso 2 – Movimiento (ELIGE UNO)

El jugador podrá hacer un movimiento durante este paso siguiendo estas reglas:

Si el jugador empieza el turno en el Árbol Madre, podrá moverse a cualquier casilla del territorio.

0

Si el jugador está en una casilla de uno de los cuatro territorios de Pandora, puede mover su figura a cualquier casilla del territorio que esté ocupado o volver al Árbol Madre.

0

El jugador podrá optar por no moverse y quedarse en la casilla en que se encuentre.

Paso 3 – Acción (ELIGE UNA)

Después de mover la figura, el jugador hará UNA de las acciones siguientes:

Acción en el Árbol Madre

---Coge fichas Woodsprite

Si el jugador está en la casilla del Árbol Madre, su acción puede ser coger dos fichas Woodsprite

Acciones en el Territorio de Pandora

---Lucha contra la RDA

Si la casilla en la que está el jugador contiene al menos una ficha RDA, el jugador podrá optar por luchar contra la RDA. Para ello, tira el dado.

Cada símbolo de explosión o de carta de Poder, siempre y cuando el jugador tenga en juego la carta de Poder, significa que se ha derrotado a una ficha de la RDA. Si sale un símbolo de carta de Poder pero la carta no está en juego, la tirada se anula y no pasa nada. Cuando se ha derrotado a la ficha RDA, el jugador gana 1 punto y devuelve la ficha al montón de fichas de la RDA.

Si un jugador saca un símbolo de la RDA, se coloca otra ficha RDA en la casilla en que se haya luchado.

0

---Saca una carta

La acción de sacar una carta permite al jugador coger la carta superior de la baraja de Territorio. Para ello, el jugador debe estar en uno de los cuatro territorios de color de Pandora. Un jugador podrá coger la carta aunque haya una ficha RDA en la casilla.

Después de que el jugador haya realizado la Acción, se le acaba el turno inmediatamente y comienza el turno del jugador a su izquierda. El juego continúa así y todos los jugadores dan los tres pasos que tiene el turno hasta que uno de ellos reúna 8 puntos o el Árbol de las Almas quede destruido.

REGLAS ADICIONALES

Cartas Avatar

Todos los jugadores pueden intentar completar la carta Avatar dada la vuelta. El primero que cumpla el requisito de la carta la completa y recibe un punto. Cuando se ha completado una carta Avatar, el jugador da la vuelta a otra carta y la coloca sobre la anterior. Ahora los jugadores podrán intentar completar la carta Avatar nueva.

Cartas de Territorio

Los jugadores tienen las cartas de territorio en la mano para que nadie más pueda verlas. Para jugar una carta de Territorio, el jugador se ha de descartar del número de fichas Woodsprite que indique la parte inferior de la carta. Un jugador podrá jugar las cartas que quiera durante su turno mientras le queden suficientes fichas Woodsprite para descartarse.

Hay dos tipos de cartas distintos en la baraja de cartas de Territorio.

Cartas de Poder (borde azul): Cuando se ponen en juego, estas cartas se colocan en la mesa cerca de la guía de juego del jugador y permanecen ahí. A partir de entonces, cuando un jugador tire el dado de batalla RDA, derrotará la ficha RDA si sale el símbolo de la carta de Poder.

Cartas de asistencia Na'vi (borde gris): Se pueden poner en juego en cualquier momento de tu turno. Cuando están en juego, el jugador experimenta inmediatamente el efecto que se muestre. Después, se coloca la carta en el montón de descartes.

Cómo leer las cartas Avatar y de Territorio

Las cartas Avatar y de Territorio usan un sistema de pictogramas para mostrar al jugador lo que hace la carta. Las cartas se leen mirando a los símbolos y comparándolos con la guía de juego. Extrae el significado de cada símbolo de izquierda a derecha. Al leer los símbolos de este modo, los jugadores indican con más detalle lo que ocurre cuando se pone en juego esa carta.



Recibir Puntos

Cuando un jugador recibe puntos, se coloca el contador de puntos en el siguiente número por arriba del Rastreador de Puntos.

El jugador recibe puntos por lo siguiente:

- Se concede un punto por cada ficha RDA derrotada.
- Se concede un punto por cada carta Avatar completada.

Árbol de las Almas

¡Cuando se coloque la cuarta ficha RDA en una casilla de territorio, la RDA tendrá suficientes tropas para comenzar a atacar el Árbol de las Almas! Quita todas las fichas de la casilla y colócalas en el montón de fichas RDA. A continuación coloca una pieza de destrucción en el Árbol de las Almas.

GANAR

El juego acaba cuando ocurre uno de los siguientes casos:

Un jugador consigue 8 puntos, ganado así el juego y derrotando a la RDA.

0

Las seis piezas de destrucción del Árbol de las Almas están cubriendo el árbol. ¡La RDA ha arrasado a los defensores Na'vi y ha destruido el Árbol de las Almas! Cada jugador comprueba sus puntos en el rastreador de puntos. El jugador con más puntos gana la partida.



INSTRUCTIONS

• 8 ans et plus

• 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU

En travaillant ensemble, les joueurs doivent se déplacer entre les quatre territoires de Pandora pour combattre la RDA et l'empêcher d'envahir la terre des Na'vis. Les joueurs accumulent des points en affrontant et en défaisant la RDA, ainsi qu'en relevant les défis proposés sur les cartes Avatar. Le premier joueur à récolter huit points l'emporte!

INSTALLATION

1. Installez l'aire de jeu tel qu'indiqué dans le schéma ci-dessous.
2. Une fois l'aire de jeu installée, chaque joueur doit choisir un pion représentant un guerrier Na'vi et prendre le guide de jeu correspondant.
3. Brassez les cartes Territoire et distribuez trois cartes à tous les joueurs. Chaque joueur doit également prendre 3 jetons Esprits de la forêt. Voila qui compose la main de carte et la pile de jeton Esprit de la forêt dont chaque joueur dispose en début de partie.
4. Brassez le paquet de cartes Avatar, retournez la carte du dessus et placez-la à côté du paquet. Cette carte Avatar présente le premier défi que les joueurs devront mener à bien.
5. Lancez le dé Invasion de la RDA. Le joueur qui possède la couleur obtenue sera le premier à jouer.
6. Le premier joueur commence son tour de jeu en suivant les règlements ci-dessous. L'ordre des joueurs va dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE JEU

À tour de rôle, les joueurs doivent respecter les étapes suivantes:

Étape 1 – Invasion de la RDA

Jetez le dé Invasion de la RDA et placez un jeton RDA sur la case Territoire obtenue.

Étape 2 – Déplacement (CHOISISSEZ UNE SEULE OPTION)

Après avoir déplacé son pion, le joueur peut bouger son pion qu'une fois lors de l'étape Déplacement, et il doit se conformer aux règles suivantes:

Si le joueur commence son tour de jeu à partir de l'Arbre Maison, il peut se déplacer vers n'importe quelle case de n'importe quel territoire.

OU

Si le joueur occupe une case dans l'un des quatre territoires de Pandora, il peut déplacer son pion vers n'importe quelle case du territoire dans lequel il se trouve ou retourner à l'Arbre Maison.

OU

Le joueur peut choisir de ne pas se déplacer et de continuer à occuper la même case.

Étape 3 – Action (CHOISISSEZ UNE SEULE OPTION)

Après avoir déplacé son pion, le joueur entreprend UNE des actions suivantes:

Action à l'Arbre Maison

---Tirer des jetons Esprit de la forêt

Si le joueur occupe la case de l'Arbre Maison, il peut choisir de tirer 2 jetons Esprit de la forêt.

Actions sur les Territoires de Pandora

---Affronter la RDA

Si la case que le joueur occupe contient un ou plusieurs jetons RDA, ce dernier peut choisir d'affronter la RDA. Pour affronter la RDA, vous devez lancer un dé Bataille.

Un jeton RDA est défait chaque fois que le joueur obtient le symbole de l'explosion, ou celui de la carte Puissance s'il a mis cette carte en jeu. Si le joueur obtient le symbole de la carte Puissance, mais qu'il n'a pas mis cette carte en jeu, le lancer est considéré nul et rien ne se produit. Lorsqu'un jeton de la RDA est défait, le joueur récolte un point et replace le jeton dans la pile de jetons RDA.

Si le joueur lance le dé et tombe sur le symbole de la RDA, un autre jeton RDA doit être placé sur la case où l'affrontement à eu lieu.

OU

---Piger une carte

L'action de piger une carte permet au joueur de tirer la première carte du paquet de cartes Territoire. Pour piger une carte, le joueur doit se trouver dans l'un des quatre territoires colorés de Pandora. Le joueur peut choisir de piger une carte même si un jeton RDA occupe la même case que son pion.

Après qu'un joueur ait entrepris une action, son tour se termine sur le champ et le joueur à sa gauche entame le tour suivant. Le jeu se poursuit de cette façon en respectant les trois étapes jusqu'à ce que l'un des joueurs ait accumulé 8 points ou que l'arbre des âmes soit détruit.

RÈGLEMENTS ADDITIONNELS

Cartes Avatar

Tous les joueurs peuvent tenter de relever le défi proposé sur la carte Avatar dont la face est exposée. Le premier joueur à respecter les critères présentés sur cette carte complète le défi et récolte un point. Une fois le défi de la carte Avatar réussi, le joueur retourne une nouvelle carte Avatar et la place sur l'ancienne. Les joueurs peuvent désormais tenter de relever le défi proposé par la nouvelle carte Avatar.

Cartes Territoire

Le joueur doit conserver les cartes Territoire dans sa main de manière à être le seul à les voir. Pour mettre une carte en jeu, le joueur doit se défaire du nombre de jetons Esprit de la forêt inscrit au bas de la carte. Un joueur peut mettre autant de cartes en jeu qu'il le désire lors d'un même tour de jeu, à la condition de posséder assez de jetons Esprit de la forêt et de s'en défaire.

Il existe deux types de cartes différents dans le paquet de cartes Territoire.

Les cartes Puissance (bordure bleue): Lorsqu'elles sont jouées, ces cartes doivent être placées près du guide du joueur et elles demeurent en jeu. À partir de cet instant, si jamais le joueur obtient le symbole de la carte Puissance lorsqu'il jette le dé Bataille, il défera le jeton RDA.

Les cartes Aide Na'vi (bordure grise): Les cartes Aide Na'vi peuvent être mises en jeu à tout moment lors du tour de jeu d'un joueur. Lorsqu'il utilise cette carte, le joueur doit immédiatement suivre les instructions qui y sont présentées. La carte est ensuite placée dans la pile de carte rejetées.



Comment interpréter les cartes Avatar et Territoire

Les cartes Avatar et Territoire se servent d'un système de pictogrammes pour présenter au joueur les caractéristiques de la carte. Les cartes peuvent être interprétées en observant les symboles dessinés sur la carte et en les comparant à ceux retrouvés dans le guide de jeu. La signification d'une carte doit être lue de gauche à droite. De cette façon, le joueur crée un énoncé plus long indiquant ce qui doit se passer lorsque la carte est mise en jeu.

Récolter des Points

Lorsqu'un joueur remporte un point, il doit déplacer son marqueur vers le nombre suivant sur le compteur de point.

Un joueur récolte des points dans les cas suivants:

- 1 point est attribué pour chaque jeton RDA défait.
- 1 point est attribué pour chaque carte Avatar complétée.

L'arbre des âmes

Chaque fois qu'un quatrième jeton RDA est placé sur une même case Territoire, la RDA a assez de troupes pour commencer à attaquer l'arbre des âmes! Enlevez tous les jetons RDA et replacez-les dans la pile de jetons RDA. Poser ensuite une pièce de destruction sur l'arbre aux âmes.

REMPORTER LA PARTIE

La partie se termine lorsque l'une des situations suivantes survient:

Un joueur récolte 8 points, remportant ainsi la partie et écrasant la RDA.

OU

Les six pièces de destruction recouvrent l'arbre des âmes. La RDA a vaincu les défenseurs Na'vis et a détruit l'arbre des âmes! Chaque joueur vérifie le nombre de points qu'il a accumulé sur le compteur de points. Le joueur ayant amassé le plus de points remporte la partie.



SPIELREGELN

• Für Spieler ab 8 Jahren

• Für 2-4 Spieler

ZIEL

Die Spieler bewegen sich in den vier Territorien von Pandora mit der Mission, die RDA zu bekämpfen und daran zu hindern, die Heimat der Na'vi in Besitz zu nehmen. Die Spieler sammeln Punkte, die sie durch Kämpfe und Siege gegen die RDA erhalten und/oder indem sie in den Avatar-Karten beschriebene Herausforderungen erfüllen. Der/die erste Spieler/-in, der/die acht Punkte erhält, gewinnt!

AUFBAU

1. Baue das Spielfeld gemäß dem Diagramm weiter unten auf.
2. Sobald das Spielfeld aufgebaut ist, wählt jeder Spieler eine Na'vi-Kriegerfigur und die entsprechende Spielanleitung.
3. Mische den Territoriums-Kartenstapel und gib jedem/-er Spieler/-in 3 Karten. Jedem/-er Spieler/-in stehen außerdem 3 Woodsprite-Spielsteine zu. Alle Spieler beginnen das Spiel mit diesem Anfangsblatt und der besagten Anzahl von Woodsprite-Spielsteinen.
4. Mische den Avatar-Kartenstapel und lege die oberste Karte umgedreht neben den Stapel. Dies ist die erste Avatar-Karte.
5. Wirf den RDA-Invasionswürfel. Der/die Spieler/-in, dessen/deren Farbe der Würfel anzeigt, fängt das Spiel an.
6. Der/die Spieler/-in führt seinen/ihren Zug nach den folgenden Regeln aus. Die Spieler spielen im Uhrzeigersinn.

SPIELBLAUF

Jeder/e Spieler/-in, der/die an der Reihe ist, führt die im Folgenden beschriebenen Schritte aus:

1. Schritt – RDA-Invasion

Wirf den RDA-Invasionswürfel und setze einen RDA-Spielstein auf das angezeigte Territoriums-Spielfeld.

2. Schritt – Zug (WÄHLE AUS DEN FOLGENDEN MÖGLICHKEITEN AUS)

Dem/der Spieler/-in steht ein Zug gemäß den folgenden Spielregeln zu:

Falls der/die Spieler/-in den Zug auf seinem/ihrer Heimatbaum beginnt, kann er/sie sich in jedes beliebige Territorium bewegen.

ODER

Falls sich der/die Spieler/-in auf einem der vier Pandora-Territorien befindet, kann er/sie seine Spielfigur auf ein beliebiges Spielfeld auf besetztem Territorium oder zurück zum Heimatbaum bewegen.

ODER

Dem/der Spieler/-in steht es frei, mit seiner/ihrer Figur auf dem aktuellen Spielfeld zu bleiben.

3. Schritt – Aktion (WÄHLE AUS DEN FOLGENDEN MÖGLICHKEITEN AUS)

Nachdem der/die Spieler/-in in seine/ihre Spielfigur geführt hat, kann er/sie aus folgenden Aktionen auswählen:

Aktionen auf dem Heimatbaum

---Woodsprite-Spielsteine nehmen

Falls sich der/die Spieler/-in auf einem Feld des Heimatbaums befindet, kann er/sie 2 Woodsprite-Spielsteine nehmen.

Aktionen im Pandora-Territorium

---Bekämpfe die RDA

Falls auf dem Feld, auf dem sich der/die Spieler/-in befindet, ein oder mehrere RDA-Spielsteine sind, kann er/sie einen Angriff gegen die RDA tätigen. Wirf den Kampf-Würfel, um die RDA anzugreifen.

Jedes Mal, wenn der Würfel ein Explosions- oder Power-Symbol anzeigt, gilt - sofern der/die Spieler/-in über eine Power-Karte verfügt - ein RDA-Spielstein als zerstört. Falls der/die Spieler/-in ein Powerkarten-Symbol würfelt, ohne über die entsprechende Powerkarte zu verfügen, gilt der Wurf als vertan. Jedes Mal, wenn ein/-e Spieler/-in einen RDA-Spielstein zerstört, erhält er/sie einen Punkt und der Spielstein wird zum RDA-Stapel zurückgelegt.

Falls der Würfel ein RDA-Symbol anzeigt, wird ein RDA-Spielstein auf das Spielfeld gesetzt, in dem der/die Spieler/-in die Kampfhandlung ausgeführt hat.

ODER

---Ziehe eine Karte

Der/die Spieler/-in kann sich entscheiden, die oberste Karte vom Territoriums-Kartenstapel zu ziehen. Um eine Karte ziehen zu können, muss sich der Spieler in einem der vier farbigen Pandora-Territorien befinden. Der/die Spieler/-in kann selbst dann eine Karte ziehen, wenn sich ein RDA-Spielstein auf dem Spielfeld befindet.

Sobald der/die Spieler/-in eine Spielhandlung ausführt, endet sein/ihr Zug und der/die nächste Spieler/-in links ist an der Reihe. Das Spiel geht weiter, indem die Spieler bei jedem Zug diese drei Schritte ausführen, bis ein/-e Spieler/-in 8 Punkte hat oder der Baum der Seelen zerstört ist.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Avatar-Karten

Alle Spieler können versuchen, die auf der umgedrehten Avatar-Karte beschriebene Aufgabe auszuführen. Der/die erste Spieler/-in der/die dies schafft, bekommt einen Punkt. Sobald die Aufgabe dieser Avatar-Karte ausgeführt wurde, deckt der/die Spieler/-in eine neue Karte auf und legt diese auf die alte Avatar-Karte. Die Spieler können nun versuchen, die Aufgabe auf der neuen Avatar-Karte auszuführen.

Territoriums-Karten

Territoriums-Karten befinden sich in der Hand des/der Spielers/-in, so dass diese nur für ihn/sie sichtbar sind. Um eine Territoriums-Karte auszuspielen, muss der/die Spieler/-in die unten auf der Karte angegebene Anzahl an Woodsprite-Spielsteinen eintauschen. Der/die Spieler/-in kann eine beliebige Anzahl von Karten ausspielen, solange er/sie genug Woodsprite-Spielsteine zum Eintauschen verfügt.

Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Karten im Territoriums-Kartenstapel.

Power-Karten (blauer Rand): Wenn der/die Spieler/-in diese Karten ausspielt, werden sie neben die Spielanleitung des/der Spieler/-in gelegt, und verbleiben im Spiel. Jedesmal, wenn der/die Spieler/-in den Kampfwürfel wirft und das Power-Kartensymbol bekommt, gilt von nun an ein RDA-Spielstein als zerstört.

Na'vi Assist-Karten (grauer Rand): Na'vi Assist-Karten können, während der/die Spieler/-in an der Reihe ist, zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden. Wenn der/die Spieler/-in diese Karten ausspielt, führt er/sie die beschriebenen Handlungen aus. Die Karte wird dann zum Ausschuss-Stapel gelegt und scheidet für den Rest des Spiels aus.



Wie Avatar- und Territoriums-Karten zu verstehen sind

Avatar- und Territoriums-Karten nutzen ein Piktogramm-System um dem/der Spieler/-in zu erklären, wofür die Karte zu gebrauchen ist. Um zu verstehen, wie die Karten zu verwenden sind, muss das Kartensymbol in der Spielanleitung nachgeschlagen werden. Entziffere die Bedeutung des Symbols, indem du von links nach rechts liest. Indem die Spieler die Symbole so entziffern, erhalten Sie eine längere Anweisung, was geschieht, wenn die jeweilige Karte ausgespielt wird.

Erhalten von Punkten

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Punkt erhält, bewegt er/sie seinen Punkteähler zur nächsthöheren Zahl auf dem Punkteanzeiger weiter.

Den Spielern stehen in folgenden Fällen Punkte zu:

- Für jeden zerstörten RDA-Spielstein erhält der Spieler 1 Punkt.
- Jedes Mal, wenn ein/-e Spieler/-in eine auf einer Avatar-Karte beschriebene Aufgabe erfüllt, erhält er/sie 1 Punkt.

Zerstörung des Seelenbaumes

Jedesmal, wenn sich vier RDA-Spielsteine auf einem Territoriums-feld befinden, verfügt die RDA über genügend Truppen, um den Seelenbaum anzugreifen! Entferne alle RDA-Spielsteine vom Feld und lege sie zurück auf den Stapel von RDA-Spielsteinen. Setze dann einen Zerstörungs-Spielstein auf den Seelenbaum.

GEWINNEN

Das Spiel endet, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt: Ein/-e Spieler/-in erhält acht Punkte, gewinnt das Spiel und besiegt die RDA.

ODER

Alle sechs Zerstörungs-Spielsteine bedecken den Seelenbaum. Die RDA-Truppen haben die Na'vi-Verteidiger überwältigt und den Seelenbaum zerstört! Jeder/-e Spieler/-in überprüft auf dem Punkteähler wie viele Punkte er/sie hat. Der/die Spieler/-in mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.



ISTRUZIONI

• Età dagli 8 anni in su

• 2-4 giocatori

OBIETTIVO

Collaborando, i giocatori si spostano nei quattro territori di Pandora per combattere contro l'RDA e impedire che questa sconfina nella terra natia dei Na'vi. I giocatori raccolgono punti combattendo e sconfiggendo l'RDA e/o portando a termine le sfide descritte dalle carte Avatar. Il primo giocatore che raccoglie otto punti vince!

PREPARAZIONE

1. Preparare l'area di gioco come mostrato nel diagramma sottostante.
2. Una volta che l'area di gioco è pronta, ogni giocatore seleziona una pedina guerriero Na'vi e prende la corrispondente Guida di gioco.
3. Mischiare il mazzo di carte Territorio e dare tre carte a ogni giocatore. Ogni giocatore dovrebbe prendere anche 3 insegne Woodsprite. Così si stabiliscono la mano iniziale delle carte del giocatore e le insegne Woodsprite.
4. Mischiare il mazzo di carte Avatar e girare la carta superiore mettendola vicino al mazzo. Questa è la prima carta Avatar che i giocatori possono cercare.
5. Tirare il dado di invasione RDA. Il giocatore che ha il colore del dado inizia.
6. Il primo giocatore inizia il suo turno applicando le regole seguenti. Il gioco procede in senso orario.

GIOCO

Ogni giocatore segue il suo turno in base alle seguenti istruzioni:

Fase 1 – Invasione RDA

Tirare il dado Invasione RDA e disporre l'insegna RDA sul territorio indicato.

Fase 2 – Movimento (SCEGLIERNE UNO)

Il giocatore può effettuare una mossa durante la fase Movimento secondo le regole seguenti:

Se il giocatore inizia il suo turno sull'Albero casa, si può muovere su qualsiasi punto di qualsiasi territorio.

0

Se il giocatore è su uno spazio di uno dei quattro territori Pandora può muovere la sua pedina in qualsiasi punto del territorio attualmente occupato o tornare nell'Albero casa.

0

Il giocatore può decidere di non muoversi e rimanere nello punto in cui si trova.

Fase 3 – Azione (SCEGLIERNE UNA)

Dopo aver mosso la sua pedina, il giocatore fa UNA delle seguenti cose:

Azione Albero casa

---Estrarre insegne Woodsprite

Se il giocatore è sul punto Albero casa può estrarre 2 insegne Woodsprite come una sua azione.

Azioni del Territorio Pandora

---Combattere l'RDA

Se il punto in cui il giocatore si trova contiene uno o più insegne RDA, il giocatore può decidere di combattere contro l'RDA. Per farlo, tirare un dado di battaglia.

Un'insegna RDA viene sconfitta per ogni simbolo esplosione o per ogni simbolo carta Energia tirato, purché il giocatore abbia la carta Energia in gioco. Se il giocatore tira un simbolo carta Energia ma non ha la carta in gioco, il tiro viene considerato nullo e non succede niente. Quando un'insegna RDA viene sconfitta il giocatore riceve 1 punto e riporta l'insegna nella pila delle insegne RDA.

Se il giocatore tira un simbolo RDA un'altra insegna RDA viene messa nel punto in cui il giocatore ha combattuto.

0

---Estrarre una carta

L'estrazione di una carta permette a un giocatore di prendere la carta superiore dal mazzo Territorio. Per estrarre una carta il giocatore deve essere in uno dei quattro territori colorati Pandora. Un giocatore può estrarre una carta anche se un'insegna RDA è su quello spazio.

Dopo che il giocatore ha svolto la sua Azione il suo turno termina immediatamente e il giocatore alla sua sinistra inizia il turno successivo. Il gioco continua così, con ogni giocatore che segue queste tre fasi del suo turno fino a quando un giocatore raccoglie 8 punti o l'Albero delle Anime viene distrutto.

REGOLE AGGIUNTIVE

Carte Avatar

Tutti i giocatori possono cercare di completare la carta Avatar scoperta. Il primo giocatore che soddisfa le richieste della carta la completa e riceve 1 punto. Una volta che la carta Avatar è completata, il giocatore gira un'altra Carta Avatar, mettendola su quella vecchia. I giocatori possono ora cercare di completare la nuova carta Avatar.

Carte territorio

Le carte territorio sono tenute da ogni giocatore in modo che solo il giocatore stesso può vederle. Per giocare qualsiasi carta Territorio, il giocatore deve scartare il numero di insegne Woodsprite mostrato in fondo alla carta. Un giocatore può giocare qualsiasi numero di carte durante il suo turno purché abbia un numero sufficiente di insegne Woodsprite da scartare.

Ci sono due tipi diversi di carte nel mazzo delle carte Territorio.

Carte Energia (bordo blu): Quando queste carte vengono giocate sono disposte sul tavolo vicino alla Guida di gioco del giocatore e rimangono in gioco. Da quel momento in poi, ogni qualvolta il giocatore tira il dado di Battaglia, sconfiggerà l'insegna RDA se esce il simbolo sulla carta Energia.

Carte di Aiuto Na'vi (bordo grigio): Le carte di Aiuto Na'vi possono essere giocate in qualsiasi momento durante il turno del giocatore. Quando queste carte vengono giocate il giocatore fa immediatamente ciò che viene mostrato. La carta viene quindi messa nel mazzo degli scarti.



Come leggere le carte Avatar e le carte Territorio

Le carte Avatar e le carte Territorio usano un sistema di pittogrammi per mostrare al giocatore cosa fa la carta. Le carte vengono lette guardando i simboli mostrati sulla carta e comparandoli alla Guida di gioco. Leggere ad alta voce il significato di ogni simbolo partendo da sinistra e continuando verso destra. Leggendo i simboli in questo modo i giocatori creano un'affermazione più lunga che indica ciò che accade quando la carta viene giocata.

Ricevere punti

Ogni volta che un giocatore riceve un punto muove il suo contatore punti aumentandolo di un numero sul contapunti.

Un giocatore riceve punti nei seguenti casi:

- 1 punto viene assegnato per ogni insegna RDA sconfitta.
- 1 punto viene assegnato per ogni carta Avatar completata.

Distruzione dell'Albero delle Anime

Ogni volta che la quarta insegna RDA viene messa su un Territorio, l'RDA ha raccolto truppe sufficienti per iniziare ad attaccare l'Albero delle Anime! Rimuovere tutte le insegne RDA dallo spazio e rimetterle sulla pila di insegne RDA. Mettere poi un pezzo distruzione sull'Albero delle Anime.

VINCERE

Il gioco finisce per uno dei seguenti motivi:

Un giocatore ha raccolto otto punti, vincendo il gioco e sconfiggendo l'RDA.

0

Tutti i sei pezzi di distruzione dell'Albero delle Anime ricoprono l'Albero delle Anime. L'RDA ha battuto i difensori Na'vi e ha distrutto l'Albero delle Anime! Ogni giocatore controlla il contapunti per vedere quanti punti ha. Il giocatore con il maggior numero di punti vince.



INSTRUCTIES

• 8 jaar en ouder • 2-4 spelers

DOEL

De spelers werken samen en bewegen zich doorheen de vier Pandoragebieden om de RDA te bestrijden en te verhinderen dat ze het thuisland van de Na'vi veroveren. De spelers verzamelen punten door de RDA te bestrijden en te verslaan en/of de uitdagingen te voltooien die beschreven worden op de Avatarkaarten. De eerste speler die acht punten verzamelt wint!

OPSTELLING

1. Stel de speelruimte op zoals aangetoond in de onderstaande diagram.
2. Van zodra de speelruimte opgesteld is, kiest elke speler een Na'vi-krijgerpion uit en neemt hij de overeenkomstige Speelgids.
3. Schud de Gebiedskaarten en deel aan elke speler 3 kaarten uit. Elke speler moet ook 3 Bosgeest-speelstukken nemen. Dit zijn de kaarten en Bosgeest-speelstukken waarmee de spelers het spel aanvatten.
4. Schud de Avatarkaarten, draai de bovenste kaart om en plaats deze naast het spel kaarten. Dit is de eerste Avatarkaart die de spelers mogen proberen voltooien.
5. Rol de RDA-invasiedobbelsteen. De speler wiens kleur gerold wordt begint als eerste.
6. De eerste speler begint aan zijn/haar beurt en maakt gebruik van de volgende regels. Het spel gaat in wijzerzin verder.

SPELREGELS

Elke speler doet zijn/haar zet door de onderstaande regels te volgen:

Stap 1 – RDA-invasie

Rol de RDA-invasiedobbelsteen en plaats een RDA-speelstuk op het aangeduide gebiedsvak.

Stap 2 – Beweging (KIES ER EEN UIT)

De speler mag één beweging doen tijdens de bewegingsstap aan de hand van de volgende regels:

Als de speler zijn/haar beurt begint aan de Hometree, kan hij/zij zich verplaatsen naar eender welke vak in eender welk gebied.

OF

Als de speler zich op een vak in een van de vier Pandoragebieden bevindt dan kan hij/zij zijn/haar pion verplaatsen naar eender welk vak in het gebied waar het zich op dat moment bevindt of terug naar de Hometree.

OF

De speler kan ervoor kiezen zich niet te verplaatsen en te blijven staan in het vak waar hij/zij zich op dat moment in bevindt.

Stap 3 – Actie (KIES ER EEN UIT)

Nadat de speler zijn/haar pion bewogen heeft, voert hij/zij een van de volgende acties uit:

Hometree actie

---Trek Bosgeest-speelstukken

Als de speler zich in het Hometree-vak bevindt, mag hij/zij 2 Bosgeest-speelstukken trekken als zijn/haar actie.

Pandoragebied-acties

---De RDA bestrijden

Als het vak waarin een speler zich bevindt, een of meer RDA-speelstukken bevat, kan de speler kiezen om de RDA te bestrijden. Om de RDA te bestrijden moet één Strijddobbelsteen gerold worden.

Per geworpen explosiesymbool of krachtkaartsymbool wordt één RDA-speelstuk verslagen zolang de speler de Krachtkaart in bezit heeft. Als de speler een krachtkaartsymbool rolt maar deze kaart niet in bezit heeft dan wordt de worp beschouwd als een gelijkspel en gebeurt er niets. Wanneer een RDA-speelstuk verslagen wordt, ontvangt de speler 1 punt en brengt hij het speelstuk terug naar de RDA-speelstukstapel.

Als de speler een RDA-symbool rolt dan wordt een ander RDA-speelstuk geplaatst in het vak waarin de strijd plaatsvond.

OF

---Trek een kaart

De actie Trek een Kaart stelt een speler in staat om de bovenste kaart te trekken van de Gebiedskaarten. Om een kaart te mogen trekken moet de speler zich in een van de vier gekleurde Pandoragebieden bevinden. Een speler mag de actie Trek een kaart uitvoeren zelfs als er zich een RDA-speelstuk in het vak bevindt.

Nadat de speler een actie uitvoert eindigt zijn/haar beurt onmiddellijk en begint de speler aan zijn/haar linkerzijde de volgende beurt. Het spel gaat op deze manier verder en elke speler voert de drie stappen van zijn/haar beurt uit totdat een speler 8 punten verzamelt of de Boom der Zielen vernietigd wordt.

BIJKOMENDE REGELS

Avatarkaarten

Alle spelers mogen proberen de open Avatarkaart te voltooien. De eerste die erin slaagt aan de vereisten van de kaart te voldoen ontvangt 1 punt. Van zodra een Avatarkaart voltooid wordt, draait de speler een nieuwe Avatarkaart om en plaatst hij deze bovenop de oude kaart. De spelers mogen nu proberen om de nieuwe Avatarkaart te voltooien.

Gebiedskaarten

Gebiedskaarten worden door de speler in de hand gehouden zodat alleen hij/zij ze kan zien. Om de gebiedskaart te spelen moet de speler het aantal Bosgeest-speelstukken die onderaan de kaart afgebeeld staan, afgeven. Een speler kan tijdens zijn beurt zoveel kaarten spelen als hij/zij wil zolang hij/zij genoeg Bosgeest-speelstukken kan afgeven.

Er zijn twee verschillende soorten Gebiedskaarten.

Krachtkaarten (blauwe grens): Wanneer deze kaarten gebruikt worden, worden ze op de tafel geplaatst in de buurt van de speler zijn/haar Speelgids en blijven ze in het spel. Vanaf dan zal de speler, telkens hij de Strijddobbelsteen rolt, het RDA-speelstuk verslaan indien het symbool op de Krachtkaart gerold wordt.

Na'vi Hulpkaarten (grijze grens): Na'vi Hulpkaarten kunnen op eender welk moment tijdens een speler zijn/haar beurt gebruikt worden. Wanneer deze kaarten gebruikt worden, speelt de speler onmiddellijk de getoonde effecten uit. De kaart wordt dan op de afgeestapel geplaatst.



Hoe de Avatar- en Gebiedskaarten lezen

Avatar- en gebiedskaarten gebruiken een systeem van pictogrammen om aan de speler te tonen wat de kaart doet. Kaarten worden gelezen door te kijken naar de symbolen die op de kaart getoond worden en deze te vergelijken met de Speelgids. Lees de betekenis van elk symbool voor van links naar rechts. Door de symbolen op deze manier te lezen creëren de spelers een langere verklaring waarmee ze aangeven wat er gebeurt wanneer deze kaart gebruikt wordt.

Punten ontvangen

Telkens een speler een punt ontvangt, beweegt hij/zij zijn/haar puntenteller naar het volgende cijfer op de puntenaanduiding.

Een speler ontvangt punten voor het volgende:

- 1 punt voor elk verslagen RDA-speelstuk.
- 1 punt voor elke voltooide Avatarkaart.

Vernietiging van de Boom der Zielen

Telkens een vierde RDA-speelstuk op een gebiedsvak wordt geplaatst, heeft de RDA genoeg troepen verzameld om de Boom der Zielen aan te vallen! Verwijder alle RDA-speelstukken van het vak en plaats ze terug in de RDA-speelstukstapel. Plaats daarna één vernietigingsstuk op de Boom der Zielen.

WINNEN

Het spel eindigt wanneer een van de volgende dingen gebeurt:

Een speler behaalt acht punten waardoor hij het spel wint en de RDA verslaat.

OF

Alle zes de Boom der Zielen-vernietigingsstukken bedekken de Boom der Zielen. De RDA hebben de Na'vi-verdedigers onder de voet gelopen en hebben de Boom der Zielen vernietigd! Elke speler controleert hoeveel punten hij/zij heeft op de puntenaanduiding. De speler met de meeste punten wint het spel.



INSTRUÇÕES

Idades 8 e superiores

2-4 Jogadores

OBJECTIVO

Trabalhando em conjunto, os jogadores movem-se pelos quatro territórios de Pandora para combaterem a RDA e impedir que atravessem a terra dos Na'vi. Os jogadores colecionam pontos por combaterem e derrotarem a RDA e/ou completarem os desafios descritos nas cartas Avatar. O primeiro jogador a colecionar 8 pontos vence o jogo!

PREPARAÇÃO

1. Prepare a área de jogo como forme indicado no diagrama abaixo.
2. Assim que a área de jogo estiver preparada, cada jogador selecciona um Peão Guerreiro Na'vi e o correspondente Guia de Jogo.
3. Misture o baralho de cartas Território e dê 3 cartas a cada jogador. Cada jogador deve igualmente retirar 3 marcadores Woodsprite. Isto completa a mão inicial de cartas e marcadores Woodsprite.
4. Misture o baralho de cartas Avatar e vire a carta do topo posicionando-a ao lado do baralho. Esta é a primeira carta Avatar que os jogadores podem tentar.
5. Role o dado RDA Invasion. O jogador cuja cor sair tem a primeira jogada.
6. O primeiro jogador começa a sua vez utilizando as regras seguintes. O jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio.

JOGAR O JOGO

Cada jogador toma a sua vez seguindo os passos abaixo:

Passo 1 - Invasão RDA

Role o dado RDA Invasion e coloque um token RDA no local do território indicado.

Passo 2 - Movimento (ESCOLHA UMA)

O jogador pode fazer uma jogada durante o passo Movimento utilizando as seguintes regras:

Se o/a jogador/a começar a sua vez na Casa da Árvore, ele/ela pode mover-se para qualquer local no território

OU

Se o/a jogador/a está num local de um dos quatro territórios de Pandora ele/ela pode mover o seu peão para qualquer local no território actualmente ocupado ou voltar à Casa da Árvore.

OU

O jogador pode escolher não se mover e permanecer no local onde se encontra.

Passo 3 - Acção (ESCOLHER UMA)

Após mover o seu peão, o jogador toma UMA das seguintes acções:

Acção Casa da Árvore

--Retirar Tokens Woodsprite

Se o/a jogador/a está no local Hometree ele/ela podem retirar 2 Woodsprite tokens como à sua acção.

Acções Território Pandora

--Combater a RDA

Se o local que o jogador se encontra contiver um ou mais tokens RDA, o jogador pode escolher Combater a RDA. Para combater a RDA, role um dado Batalha.

Um token RDA é derrotado por cada símbolo explosão ou carta Poder rolada, desde que o jogador tenha a carta Poder em jogo. Se o jogador rolar um símbolo carta Poder mas não tiver a carta em jogo, a jogada é considerada um empate e não acontece nada. Quando um token RDA é derrotado o jogador recebe 1 ponto e devolve o token para o monte de tokens RDA.

Se o jogador rolar um símbolo RDA, outro token RDA é colocado no lugar onde ele/ela batalharam.

OU

--Retirar uma Carta

A Acção de Retirar uma Carta permite a um jogador retirar a carta de cima do baralho Território. Para Retirar uma Carta o jogador tem que estar num dos quatro Territórios Coloridos de Pandora. Um jogador poder realizar a acção Retirar uma Carta mesmo se um token RDA estiver no local.

Após o/a jogador/a tomar uma acção a sua vez termina imediatamente e o jogador à esquerda inicia a próxima jogada. O jogo continua desta forma com cada jogador a realizar os três passos de uma vez até que um jogador reúna 8 pontos ou a Árvore das Almas seja destruída.

REGRAS ADICIONAIS

Cartas Avatar

Todos os jogadores podem tentar completar o cartão Avatar que se encontra virado. O primeiro jogador que tenha os requisitos do cartão completa-o e recebe 1 ponto. Assim que um cartão Avatar é preenchido, o jogador vira um novo cartão Avatar, colocando-o em cima do antigo. Os jogadores podem agora tentar preencher o novo cartão Avatar.

Cartas Território

As cartas Território são mantidas na mão do jogador para que só ele possa vê-las. Para jogar qualquer carta Território, o jogador tem que descartar o número de Tokens Woodsprite exibidos no fundo da carta. Um/a jogador/a pode jogar qualquer número de cartas na sua vez desde que ele/ela tenha Tokens Woodsprite suficientes para descartar.

Existem 2 tipos diferentes de cartas no baralho Território

Cartas Poder (rebordo azul) : Quando jogadas estas cartas são colocadas na mesa perto do Guia de Jogo do jogador e continuam em jogo. A partir daí, sempre que o jogador rolar o dado Batalha, ele derrotará o token RDA se o símbolo na carta poder for rolado.

Cartas de Assistência Na'vi (rebordo cinzento): As cartas Assistir Na'vi podem ser jogadas a qualquer altura durante a vez do jogador. Quando jogadas estas cartas o jogador faz imediatamente o efeito demonstrado. A carta é depois colocada no monte das descartadas.



Como ler as cartas Avatar e Território

As Cartas Avatar e Território utilizam um sistema de pictogramas para mostrar ao jogador o que a carta faz. As cartas são lidas olhando para os símbolos exibidos na carta e comparando-os com o Guia de Jogo. Leia o significado de cada símbolo começando à esquerda e continuando para a direita. Através da leitura dos símbolos desta forma os jogadores criam uma afirmação que indica o que acontece quando a carta é jogada.

Receber Pontos

Sempre que um/a jogador/a recebe um ponto ele/a move o seu Contador de Pontos para o próximo número mais elevado no marcador de pontos.

O jogador recebe pontos pelo seguinte:

- 1 Ponto é atribuído por cada token RDA derrotado
- 1 Ponto é atribuído por cada carta Avatar completada.

Destruição da Árvore das Almas

Sempre que um quarto token RDA é colocado num local Território, a RDA completou tropas suficientes para começar a atacar a Árvore das Almas! Remova todos os tokens RDA do local e coloque-os de volta no monte de tokens RDA. Posteriormente coloque uma peça de destruição na Árvore das Almas.

VENCER

O jogo termina quando uma das seguintes situações ocorre:

O jogador ganha oito pontos, vencendo o jogo e derrotando a RDA

OU

Todas as seis peças de destruição estão a cobrir a Árvore das Almas. A RDA excedeu os defensores Na'vi e destruiu a Árvore das Almas! Cada jogador/a verifica para ver quantos pontos ele/ela tem no Marcador de Pontos. O jogador com mais pontos vence o jogo.



ИНСТРУКЦИЯ

• Для детей от 8 лет и старше • Для 2-4 игроков

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Работая вместе, игроки передвигаются по четырем территориям Пандоры и сражаются с RDA, чтобы не дать ей захватить родину На'ви. Игроки набирают очки, воюя с RDA и побеждая ее и/или выполняя задания, указанные на картах Аватар. Побеждает первый игрок, набравший восемь очков.

ПОДГОТОВКА

1. Установите игровую зону, как показано на диаграмме.
2. После установки игровой зоны каждый игрок выбирает пешку-воина На'ви и берет соответствующее Руководство по игре.
3. Перетасуйте колоду с картами территорий и раздайте игрокам по 3 карты. Каждый игрок также должен взять по 3 жетона, символизирующих семена Дерева Душ. Это будет стартовый набор карт и жетонов каждого игрока.
4. Перетасуйте колоду с картами Аватар, затем переверните верхнюю карту и положите ее возле колоды. Это первая карта Аватар, которую игроки могут попытаться закрыть.
5. Бросьте кубик Вторжение RDA. Игрок, чей цвет выпал на кубике, делает первый ход.
6. Первый игрок начинает свой ход по следующим правилам. Игра идет по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

Каждый игрок делает свой ход, выполняя следующие действия:

Этап 1 – Вторжение RDA

Бросьте кубик Вторжение RDA и поставьте фишку RDA на указанное поле на территории.

Этап 2 – Движение (ВЫБРАТЬ ОДИН ИЗ ВАРИАНТОВ)

Во время фазы движения игрок может сделать один шаг по следующим правилам:

Если игрок начинает свой ход на Дереве-доме, то он может перейти на любое поле любой территории.

ИЛИ

Если игрок находится на каком-то поле одной из четырех территорий Пандоры, он может передвинуть свою фишку на любое поле оккупированной территории или вернуться на Дерево-дом.

ИЛИ

Игрок может вообще не двигаться и оставаться на своем месте.

Этап 3 – Действие (ВЫБРАТЬ ОДИН ИЗ ВАРИАНТОВ)

Передвинув свою фишку, игрок совершает ОДНО из следующих действий:

Действие на Дереве-доме

---Взять жетоны Семена Дерева Душ

Если игрок находится на поле Дерево-дом, он может в качестве своего действия взять 2 жетона Семена Дерева Душ.

Действие на территориях Пандоры

---Сражение с RDA

Если то поле, на котором находится игрок, содержит одну или более фишек RDA, игрок может сразиться с RDA. Чтобы сразиться с RDA, бросьте один боевой кубик.

Одна фишка RDA считается побежденной, если игроку выпадает символ взрыва или символ карты силы, при условии, что у игрока есть карта силы. Если игроку выпадает символ карты силы, но у него нет этой карты, то результат считается ничейным, и ничего не происходит. Если фишка RDA побеждена, игрок получает 1 очко и возвращает эту фишку на склад фишек RDA.

Если игроку выпал символ RDA, то на то поле, где игрок сражался, ставится еще одна фишка RDA.

ИЛИ

---Взять карту

Действие «взять карту» позволяет игроку взять верхнюю карту из колоды карт территорий. Чтобы взять карту, игрок должен находиться на одной из четырех цветных территорий Пандоры. Игрок может выполнить действие «взять карту», даже если на его поле находится фишка RDA.

После того, как игрок выполняет свое действие, его ход заканчивается, и делает ход игрок, сидящий слева от него. Игра продолжается тем же образом, каждый игрок выполняет три этапа за свой ход, пока один из игроков не наберет 8 очков, или пока Дерево Душ не будет уничтожено.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Карты Аватар

Каждый игрок может попытаться закрыть перевернутую карту Аватар. Первый игрок, выполнивший условия, указанные на карте, закрывает карту и получает 1 очко. После того, как карта Аватар будет закрыта, игрок переворачивает новую карту Аватар и кладет ее поверх старой. Теперь игроки могут попытаться закрыть новую карту Аватар.

Карты территорий

Игроки держат карты территорий в руках таким образом, чтобы только они могли их видеть. Чтобы сыграть какую-либо из карт территорий, игрок должен сбросить то количество жетонов Семена Дерева Душ, которое указано внизу этой карты. Игрок за свой ход может сыграть любое число карт, если у него есть достаточно жетонов Семена Дерева Душ.

В колоде карт территорий есть два типа карт.

Карты силы (синяя рамка): При использовании эти карты помещаются на стол возле Руководства по игре данного игрока и остаются в игре. С этого момента, когда игрок будет бросать боевой кубик, он сможет победить фишку RDA, если выпадет символ карты силы.

Карты Помощь На'ви (серая рамка): Карты Помощь На'ви можно сыграть в любой момент во время хода игрока. Играя эту карту, игрок немедленно выполняет указанное действие. Затем карта сбрасывается в отбой.



Как читать карты Аватар и карты территорий

В картах Аватар и картах территорий используется система пиктограмм, показывающих игроку, что делает карта. Карты следует читать, сравнивая символы на карте с символами, указанными в Руководстве по игре. Считывайте значение каждого символа слева направо. Прочитав символы таким образом, игроки создают длинные предложения, указывающие, что случится, когда карта будет сыграна.

Получение очков

Когда игрок получает очко, он должен передвинуть свою фишку для счета очков на следующее более высокое число на поле очков.

Игроки получают очки за следующее:

- 1 очко присуждается за каждую побежденную фишку RDA.
- 1 очко присуждается за каждую закрытую карту Аватар.

Разрушение Дерева Душ

Если на каком-то поле территории собралось четыре фишки RDA, это означает, что у RDA есть достаточно войск, чтобы атаковать Дерево Душ! Снимите все фишки RDA с этого поля и верните их на склад фишек RDA. Затем поставьте на Дерево Душ одну фишку разрушения.

ПОБЕДА

Игра заканчивается, когда происходит одно из следующего:

Любой игрок зарабатывает восемь очков, выигрывая игру и побеждая RDA.

ИЛИ

Все шесть фишек разрушения Дерева Душ находятся на Дереве Душ. Силы RDA победили защитников На'ви и уничтожили Дерево Душ! Каждый игрок смотрит, сколько очков он набрал на поле очков. Побеждает игрок, у которого больше всего очков.



INSTRUKCJE

• Wiek: 8 lat i powyżej

• 2-4 graczy

CEL

Działając wspólnie, gracze poruszają się po czterech terytoriach Pandory, tocząc walkę z siłami ZPZ i starając się nie dopuścić do opanowania przez nich ziem ojczystych Na'vi. Gracze zbierają punkty za podjęcie walki i pokonanie wojsk ZPZ i/lub za wykonanie zadań opisanych na kartach Avatar. Gracz, który jako pierwszy zbierze osiem punktów, wygrywa!

PRZYGOTOWANIE

1. Rozłóż planszę do gry tak, jak pokazano na rysunku poniżej.
2. Po rozłożeniu planszy każdy z graczy wybiera pionek Wojownika Na'vi i odpowiadającą mu Indywidualną instrukcję gry.
3. Potasuj talię kart Terytorium i rozdaj każdemu z graczy po 3 karty. Każdy gracz powinien również wziąć 3 talony Woodsprite. Przy pierwszym rozdaniu gracze powinni mieć trzy karty Terytorium i trzy talony Woodsprite.
4. Potasuj talię kart Avatar, weź pierwszą kartę z góry i połóż ją obok talii. Wyłożona Karta Avatar jest pierwszą, o którą gracze mogą walczyć.
5. Rzuć kostką 'Inwazja ZPZ'. Gracz, którego kolor wypadł na kostce rozpoczyna pierwszą rundę.
6. Pierwszy gracz rozpoczyna swoją kolejkę, przestrzegając poniższych zasad. Gra rozgrywana jest w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

ZASADY GRY

Każdy gracz rozgrywa swoją kolejkę, wykonując następujące kroki:

Krok 1 – Inwazja ZPZ

Rzuć kostką Inwazji ZPZ i połóż talon ZPZ na wskazanym polu na planszy.

Krok 2 – RUCH (WYBIERZ JEDNĄ OPCJĘ)

Na tym etapie gracz może wykonać jeden ruch, stosując się do następujących zasad:

Jeżeli gracz rozpoczyna swoją kolejkę z Drzewa-Dom, może on/a postawić swój pionek na dowolnym polu dowolnego terytorium.

LUB

Jeżeli gracz znajduje się na polu jednego z terytoriów Pandory, może on/a postawić swój pionek na dowolnym polu danego terytorium lub z powrotem na polu Drzewa-Dom.

LUB

Gracz może również zrezygnować z ruchu i pozostać na polu, na którym się znajduje.

Krok 3 – Manewr (WYBIERZ JEDNĄ OPCJĘ)

Po wykonaniu ruchu pionkiem gracz wykonuje JEDEN z następujących manewrów:

Manewr na terytorium Drzewa-Dom

--Wylosuj talony Woodsprite

Jeżeli gracz znajduje się na polu Drzewa-Dom, jako swój manewr może on/a wylosować 2 talony Woodsprite.

Manewr na terytorium Pandory

--Bitwa przeciwko ZPZ

Jeżeli pole, na którym gracz się znajduje zawiera przynajmniej jeden talon ZPZ, może on/a rozegrać bitwę przeciwko ZPZ. Aby rozegrać bitwę przeciwko ZPZ, rzuć kostką 'Bitwa'.

Wyrzucenie pola z symbolem wybuchu lub symbolem Karty Mocy zbiją jeden talon ZPZ pod warunkiem, że gracz w swoich kartach posiada Kartę Mocy. Jeżeli gracz wyrzuci pole z symbolem Karty Mocy, lecz nie posiada tej karty w swoim rozdaniu, rzut uznawany jest za nierozstrzygnięty i gracz nie wykonuje żadnego ruchu. Jeżeli graczowi uda się zbić jeden talon ZPZ, zdobywa on/a 1 punkt i odkłada talon z powrotem do talii ZPZ.

Jeżeli gracz wyrzuci na kostce pole z symbolem ZPZ, na pole, na którym rozgrywał/a on/a bitwę dokładany jest kolejny talon ZPZ.

LUB

--Odkryj kartę

Manewr 'Odkryj kartę' pozwala graczowi na odkrycie pierwszej karty z talii Terytorium. Aby odkryć kartę, gracz musi znajdować się na jednym z czterech kolorowych Terytoriów Pandory. Gracz może wykonać manewr 'Odkryj kartę', nawet jeżeli na jego polu znajduje się talon ZPZ.

Po wykonaniu Manewru kolejka danego gracza dobiega końca i następny ruch wykonuje gracz po lewej stronie. Gracze kontynuują grę w ten sposób, wykonując w swojej kolejce każdy z trzech kroków do momentu aż jeden z graczy uzyska 8 punktów lub Drzewo Dusz zostanie zniszczone.

ZASADY DODATKOWE

Karty Avatar

Każdy z graczy może próbować zaliczyć odkrytą Kartę Avatar. Gracz, który jako pierwszy spełni wymagania opisane na karcie, zalicza ją i otrzymuje 1 punkt. Gdy odkryta Karta Avatar zostanie zaliczona, dany gracz odkrywa następną Kartę Avatar i kładzie ją na poprzedniej. Od tego momentu gracze mogą się starać zaliczyć nowo odkrytą kartę.

Karty Terytorium

Karty Terytorium każdy gracz trzyma w ręce, więc tylko on/a je widzi. Aby zagrać Kartą Terytorium, gracz musi wyłożyć taką ilość talonów Woodsprite, jaka wskazana jest na dole karty. W swojej kolejce gracz może zagrać dowolną liczbą Kart Terytorium, pod warunkiem że posiada wystarczającą liczbę talonów Woodsprite do wyłożenia.

W talii Kart Terytorium znajdują się dwa różne rodzaje kart.

Karty Mocy (z niebieską obwódką): Gdy wyłożone zostaną do gry, gracz kładzie je na stole przy swojej Indywidualnej instrukcji gry i pozostawia one w grze. Od tego momentu za każdym razem, gdy gracz rzuci kostką 'Bitwa' i wyrzuci pole z symbolem Karty Mocy, zbijają jeden talon ZPZ.

Karty Pomocników Na'vi (z szarą obwódką): Kart Pomocników Na'vi gracz może użyć w dowolnym momencie swojej kolejki. Wykładając taką kartę, gracz od razu wykonuje pokazane na niej kroki. Karta ta jest następnie odkładana na bok.



Jak czytać Karty Avatar i Karty Terytorium?

Na kartach Avatar i Terytorium kroki związane z daną kartą przedstawione są za pomocą systemu piktogramów. Aby odczytać znaczenie karty, należy porównać przedstawione na niej symbole z symbolami w Indywidualnej instrukcji gry. Odczytaj znaczenie każdego symbolu w kierunku od lewej do prawej. Odczytując znaczenie karty w ten sposób, gracze układają opis kroków, jakie przypisane są danej karcie.

Zdobywanie punktów

Z każdym zdobytym punktem gracz przesuwają swój Pionek punktów na wyższą liczbę na Tablicy punktów.

Gracz zdobywa punkty za następujące ruchy:

- 1 punkt przyznawany jest za każdy zbitą talon ZPZ.
- punkt przyznawany jest za każdą zaliczoną Kartę Avatar.

Zniszczenie Drzewa Dusz

Za każdym razem gdy na pole dowolnego z terytoriów dołożony zostaje czwarty talon ZPZ, oznacza to, że siły ZPZ zebrały wystarczająco dużo wojsk, aby przystąpić do ataku na Drzewo Dusz! Z danego pola usuń wszystkie talony ZPZ i odłóż je z powrotem do talii ZPZ. Następnie połóż jedną kostkę zniszczenia na Drzewo Dusz.

WYGRANA

Gra dobiega końca, gdy gracze dojdą do jednej z następujących sytuacji: Gracz, który zbierze osiem punktów, pokonał wojska ZPZ i wygrywa grę.

LUB

Wszystkie sześć kostek zniszczenia przykrywa Drzewo Dusz. Wojska ZPZ pokonały bojowników Na'vi i zniszczyły Drzewo Dusz! Każdy z graczy na Tablicy punktów sprawdza liczbę uzyskanych punktów. Wygrywa ten gracz, który posiada największą liczbę punktów.



POKYNY

• Pro věk 8 let a výše

• 2 - 4 hráči

CÍL

Ve vzájemné spolupráci se hráči pohybují po čtyřech oblastech Pandory, bojují s RDA a brání obsazení rodného kraje lidu Na'vi. Hráči sbírají body za boj a výhru nad RDA nebo za dokončení úkolů uvedených na kartách Avatar. První hráč, který získá osm bodů, vyhrává.

PŘÍPRAVA

1. Sestavte hrací plochu, jak je znázorněno na obrázku níže.
2. Po sestavení hrací plochy si každý hráč vybere figurku bojovníka Na'vi a odpovídající Průvodce hrou hráče.
3. Zamíchejte karty oblastí a rozdejte 3 karty každému hráči. Každý hráč si rovněž vezme 3 žetony lesních duchů. V ruce tak má hráč karty a žetony lesních duchů.
4. Zamíchejte balíček karet Avatar a otočte vrchní kartu vedle balíčku. Toto je první karta Avatar, o kterou se mohou hráči pokusit.
5. Hodte invazní kostkou RDA. Hráč, jehož barva padne, má první kolo.
6. První hráč začíná své kolo podle následujících pravidel. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

PRŮBĚH HRY

Každý hráč hraje svoje kolo podle následujících kroků:

Krok 1 – Invaze RDA

Hodte invazní kostkou RDA a na vyznačenou oblast položte žeton RDA.

Krok 2 – Pohyb (vyberte jeden)

Hráč může během kroku pohybu provést jeden pohyb podle následujících pravidel:

Pokud hráč začíná svůj tah na Domácím stromu, může se pohnout na jakékoli místo v jakékoli oblasti.

NEBO

Pokud je hráč na jakémkoli místě v jedné ze čtyř oblastí Pandory, může pohnout figurkou na jakékoli místo v této oblasti, nebo se vrátit zpět na Domácí strom.

NEBO

Hráč se může rozhodnout nepohnout se a zůstat na místě, kde právě je.

Krok 3 – Akce (VYBERTE JEDNU)

Po pohybu figurkou může hráč zvolit JEDNU z následujících akcí:

Akce na Domácím stromu

---Táhnout žetony lesních duchů

Pokud je hráč na Domácím stromu může si jako svoji akci vytáhnout 2 žetony lesních duchů.

Akce na oblasti Pandory

---Bitva s RDA

Pokud prostor, kde je hráč, obsahuje jeden nebo více žetonů RDA, může se hráč rozhodnout svést bitvu s RDA. V takovém případě hodte bitevní kostkou.

Za každý symbol exploze je poražena jedna jednotka (žeton) RDA nebo za symbol karty Moci, dokud ji má hráč ve hře. Pokud hráč hodí symbol karty Moci, ale nemá ji ve hře, je remíza a nic se neděje. Pokud je jednotka RDA poražena, dostane hráč 1 bod a vrátí žeton RDA na hromadu žetonů.

Pokud hráč hodí symbol RDA, položí na místo bitvy další žeton RDA.

NEBO

---Táhnout kartu

Akce táhnutí karty umožňuje hráči vytáhnout horní kartu z balíčku Oblastí. Chce-li hráč táhnout kartu, musí být v jedné ze čtyř oblastí Pandory. Hráč může táhnout kartu, i když je na místě žeton RDA.

Po provedení akce končí kolo hráče a pokračuje hráč nalevo. Hra pokračuje dále, přičemž každý hráč provádí tyto tři kroky kola, dokud jeden z hráčů nenasbírá 8 bodů nebo není zničen Strom duší.

DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA

Karty Avatar

Všichni hráči se mohou pokusit dokončit úkol na otočené kartě Avatar. První hráč, který splní tento požadavek, dostává 1 bod. Když je úkol na této kartě splněn, otočí hráč novou kartu Avatar lícem nahoru a položí na splněnou kartu. Hráči se nyní mohou pokusit dokončit úkol na této nové kartě Avatar.

Karty oblastí

Karty oblastí drží hráči skryté v ruce. Aby mohl hráč odehrát kartu oblastí, musí odložit tolik žetonů lesních duchů, kolik je uvedeno v dolní části karty. Hráč může zahrát libovolný počet karet z ruky, pokud má dostatek žetonů lesních duchů.

V balíčku karet oblastí jsou dva druhy karet.

Karty Moci (modrý okraj): Tyto karty se po odehrání pokládají na stůl vedle Průvodce hrou hráče a zůstávají ve hře. Od té doby pokaždé, když hráč hodí bitevní kostkou, porazí jednotku RDA, když padne symbol uvedený na kartě.

Asistenční karty Na'vi (šedý okraj): Asistenční karty Na'vi lze použít kdykoli během kola. Při jejich použití hráč okamžitě provede zobrazený efekt. Karta je potom odložena na hromadu odložených karet.



Jak číst karty Avatar a oblastí

Karty Avatar a oblastí používají systém piktogramů, které znázorňují hráči, co karta dělá. Karty se čtou pomocí zobrazených symbolů a jejich porovnáním s Průvodce hrou hráče. Přečtěte význam každého symbolu zleva doprava. Přechtem symbolů v tomto směru si hráči vytvoří delší výrok, který indikuje, co se stane po zahrání této karty.

Příjem bodů

Kdykoli hráč dostane bod, posune své počítadlo bodů na ukazateli bodů na vyšší číslo.

Hráč získává body za následující:

- 1 bod je udělen za každou poraženou jednotku RDA.
- 1 bod je udělen za každou splněnou kartu Avatar.

Ničení Stromu duší

Kdykoli je na oblast území položen čtvrtý žeton RDA, má RDA dostatek vojáků, aby zaútočila na Strom duší! Odstraňte všechny žetony RDA z oblasti a položte je zpět na hromadu. Potom na Strom duší položte jednu značku zničení.

VÝHRA

Hra končí v jednom z následujících případů: Hráč získá osm bodů, vítězí ve hře a poráží RDA.

NEBO

Na Stromu duší je položeno všech šest značek ničení. Jednotky RDA přemohly obránce z lidu Na'vi a zničily Strom duší! Každý hráč zkontroluje, kolik bodů má na ukazateli bodů. Hru vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.



POKYNY

• od 8 rokov vyššie • 2-4 hráči

CIEL

Hráči navzájom spolupracujú, pohybujú sa v štyroch teritóriách Pandory a snažia sa zvíťaziť nad RDA, ktorá chce získať nadvládu nad domovom kmeňa Na'vi. Hráči získavajú body, keď bojujú a porazia RDA a/alebo ak splnia úlohy naznačené na Avatar kartách. Hráč, ktorý ako prvý zozbiera osem bodov, vyhráva!

PRÍPRAVA

1. Pripravte si hraciu plochu podľa schémy zobrazenej nižšie.
2. Keď je už hracia plocha pripravená, každý hráč si vyberie figúrku bojovníka Na'vi a zoberie si zodpovedajúci herný plán.
3. Zamiešajte sadu kariet Teritórií a rozdajte po 3 karty každému hráčovi. Každý hráč si zoberie 3 žetóny lesných škriatkov. Toto je štartovacia sada kariet a žetónov každého hráča.
4. Zamiešajte sadu kariet Avatar a otočte vrchnú kartu a položte ju vedľa. Toto bude prvá karta Avatar, o ktorú sa môžu hráči pokúšať.
5. Hodte kockou Invázia RDA. Hru začína hráč, ktorého farba padla na kocke.
6. Hra sa hrá podľa nasledujúcich pravidiel. Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek.

HRA

Každý hráč, ktorý je na ťahu, postupuje podľa nasledujúcich krokov:

Krok 1 – Invázia RDA

Hodte kockou Invázia RDA a položte RDA žetón na políčko naznačené na kocke.

Krok 2 – Pohyb (ZVOĽTE JEDEN)

Hráč môže urobiť jeden pohyb počas tohto kroku podľa nasledujúcich pravidiel:

Ak hráč začína pohyb z Rodného stromu, môže sa posunúť na ktorúkoľvek políčko v ktoromkoľvek teritórii.

ALEBO

Ak sa hráč nachádza na políčku v jednom zo štyroch teritórií Pandory, môže posunúť svoju figúrku na ktorúkoľvek políčku v rámci aktuálneho teritória alebo naspäť k Rodnému stromu.

ALEBO

Hráč sa môže rozhodnúť, že sa neposunie a ostane na políčku, na ktorom práve stojí.

Krok 3 – Činnosť (ZVOĽTE JEDNU)

Po posunutí svojej figúrky hráč vykoná JEDNU z nasledujúcich činností:

Činnosť v rámci Rodného stromu

--Vytiahni si žetóny lesných škriatkov

Ak sa hráč nachádza na políčku Rodného stromu, môže si vytiahnuť 2 žetóny lesných škriatkov.

Činnosť v rámci teritórií Pandory

--Boj proti RDA

Ak je na políčku, na ktorom sa hráč nachádza, jeden a viac RDA žetónov, hráč sa môže rozhodnúť bojovať proti RDA. Ak chcete bojovať proti RDA, hodte jednou z kociek Boj.

Jeden RDA žetón je porazený, ak sa na kocke ukáže symbol explózie alebo symbol karty presily, ak má hráč takúto kartu v hre. Ak hráč hodí kockou, ukáže sa symbol karty presily a on takúto kartu v hre nemá, takúto hod sa považuje za ťah a nič sa neudeje. Pri každom porazení RDA žetónu hráč získava 1 bod a vráti žetón na kôpku s RDA žetónmi.

Ak hráč hodí kockou a objaví sa RDA symbol, na políčko, na ktorom bojuje, postaví jeden RDA žetón.

ALEBO

--Potiahni kartu

Činnosť Potiahni kartu umožní hráčovi potiahnuť vrchnú kartu zo sady kariet Teritórií. Aby si hráč mohol potiahnuť kartu, musí sa nachádzať na jednom zo štyroch farebných teritórií Pandory. Hráč si môže potiahnuť kartu aj keď sa na danom políčku nachádza RDA žetón.

Po vykonaní činnosti jedným hráčom je na ťahu hráč, ktorý sa nachádza naľavo. Hra pokračuje týmto spôsobom, pričom každý hráč vykonáva počas svojho ťahu 3 kroky, až kým niektorý z hráčov nenazbiera 8 bodov, alebo kým nie je zničený Strom duší.

DODATKOVÉ PRAVIDLÁ

Karty Avatar

Všetci hráči sa môžu pokúšať o splnenie úlohy z odkrytej Avatar karty. Hráč, ktorý ako prvý splní úlohu, získava 1 bod. Ak je úloha na Avatar karte splnená, hráč otočí novú Avatar kartu a položí ju na vrch tej predošlej. Hráči sa odtiaľ pokúšajú splniť úlohu naznačenú na tejto novej Avatar karte.

Karty Teritória

Karty Teritórií si hráč drží v ruke tak, aby ich videl len on. Ak chce hráč použiť takúto kartu v hre, musí odovzdať počet žetónov lesných škriatkov naznačený na spodku karty. Hráč môže počas svojho ťahu použiť ľubovoľné množstvo týchto kariet za podmienky, že má dostatok žetónov lesných škriatkov, ktoré musí odovzdať.

V sade kariet Teritórií sa nachádzajú dva rôzne druhy kariet.

Karty presily (modré lemovanie): Po odohraní týchto kariet sa karty položia na stôl vedľa herného plánu hráča a ostávajú v hre. Od toho momentu ak hráč kedykoľvek hodí na kocke Boj symbol karty presily, víťazí nad žetónom RDA.

Na'vi pomocné karty (sivé lemovanie): Na'vi pomocné karty možno použiť kedykoľvek počas ťahu hráča. Pri použití týchto kariet hráč okamžite vykoná to, čo je na nich zobrazené a potom kartu položí na kôpku použitých kariet.



Ako čítať karty Avatar a Teritória

Karty Avatar a Teritória používajú systém piktogramov, ktoré naznačujú hráčovi, na čo je karta určená. Karty treba čítať tak, že sa pozriete na symboly na nich a porovnate ich s herným plánom. Čítanie významu každého symbolu vykonávajú zľava do prava. Pri čítaní symbolov týmto spôsobom hráči vytvoria dlhší text, ktorý vypovedá o tom, čo sa udeje, ak sa hrá táto karta.

Získavanie bodov

Kedykoľvek hráč získava bod, posunie svoj počítač bodov na vyššie miesto na počítadle bodov.

Hráč získava body za nasledujúce:

- 1 bod za každý porazený RDA žetón.
- 1 bod za každé splnenie úlohy popísanej na karte Avatar.

Zničenie Stromu duší

Ak je na políčko teritória položený štvrtý RDA žetón, RDA nazhromaždila dostatok vojakov, aby mohla začať útočiť na Strom duší! Vezmite všetky RDA žetóny z políčka a položte ich na kôpku s ostatnými RDA žetónmi. Potom položte jeden dielec zničenia na Strom duší.

VÝHRA

Hra končí, keď nastane jedna z nasledujúcich možností: Hráč získava osem bodov, čím vyhráva hru a poráža RDA.

ALEBO

Všetkých 6 dielcov zničenia Stromu duší pokrýva tento strom. RDA získala nadvládu nad obrancami Na'vi a zničila Strom duší! Každý hráč si na počítadle skontroluje svoj počet získaných bodov. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva.

UTASÍTÁSOK

• 8 éves kortól

• 2-4 játékos részére

CÉL

A játékosok, egymással együttműködve, a négy pandorai területen próbálják meg legyőzni, és megakadályozni az RDA-t a na'vi anyaföld lerohanásában. A játékosok az RDA-val vívott csaták eredményessége és/vagy az Avatar-kártyákban leírt küldetések teljesítése szerint szerzik pontjaikat. A nyolc pontot először összegyűjtő játékos nyer!

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Az alábbi ábra szerint készítse elő a játékterületet.
2. Ha a játéktér elő van készítve, minden egyes játékos választ egy na'vi harcos-bábut, és megkapja a vonatkozó játékasítást.
3. Keverje össze a területkártyákat, és minden játékosnak osszon ki 3 kártyát. Minden játékos 3 woodsprite-zsetont is kap. Ezek lesznek a játékosok kezdő kártyái és woodsprite-zsetonjai.
4. Keverje össze az Avatar-kártyákat, csapja fel a legfelső kártyát, és tegye a játéktábla mellé. Ez a játékosok által hozzáférhető első Avatar-kártya.
5. Dobjon az RDA inváziós dobókockával. Az kezd, akinek a színe kijön.
6. Az első játékos elkezd a kört a következő szabályoknak megfelelően. A kör óráirányban megy.

JÁTÉKSZABÁLY

Sorra kerülésekor minden játékos a következőket hajtja végre.

1. lépés – RDA invázió

Dobjon az RDA inváziós dobókockával, és tegyen egy RDA-zsetont a jelölt területmezőre.

2. lépés – mozgás (VÁLASSZON EGYET)

A játékos a mozgás fázisban az alábbi szabályok betartása mellett egyetlen mozgást hajthat végre:

Ha a játékos az Otthonfán van, amikor rá kerül a sor, onnan bármely terület bármely mezőjére léphet.

VAGY

Ha a játékos a négy Pandora terület egyikén van, a bábuját a jelenleg elfoglalt terület bármely mezőjére átteheti, vagy visszamehet az Otthonfára.

VAGY

A játékos úgy is dönthet, hogy nem lép, és helyben hagyja a bábuját.

3. lépés – akció (VÁLASSZON EGYET)

A bábu mozgását követően a játékos a következő akciók EGYIKÉT végezheti el:

Otthonfa akció

---Woodsprite-zsetonok húzása

Ha a játékos az Otthonfán tartózkodik, akcióként 2 woodsprite-zsetont húzhat.

Pandora területi akció

---Az RDA megtámadása

Ha a játékos mezője egy vagy több RDA-zsetont tartalmaz, a játékos megtámadhatja az RDA-t. Az RDA megtámadásához dobjon egy csatadobókockával.

Egy RDA-zsetont lehet eltávolítani, ha a játékos a robbanásszimbólumot vagy erőkártya-szimbólumot dobja a kockával. Ez utóbbinál feltétel, hogy a játékos kijátssza az erőkártját. Ha a játékos úgy dob erőkártya-szimbólumot, hogy nem játszotta ki az erőkártját, a dobás döntetlennek tekinthető, és semmi se történik. Ha egy RDA-zsetont sikerül eltávolítani, a játékos 1 pontot kap, és a zseton visszakerül az RDA-zsetonstócba.

Ha a játékos az RDA-szimbólumot dobja, még egy RDA-zseton kerül a csata mezőjére.

VAGY

---Kártyahúzás

A kártyahúzás akció során a játékos elveheti a területkártya-pakli legfelső lapját. Ahhoz, hogy a játékos kártyát húzhasson, a játékosnak a négy színes Pandora-terület egyikén kell lennie. A játékos akkor is választhatja, hogy kártyát húz, ha a mezőn RDA-zseton van.

Ha a játékos végrehajtotta akcióját, a kör számára véget ér, és a tőle balra lévő játékos következik. A játék folytatódik – minden egyes játékos sorra kerülése esetén ugyanezt a három lépést hajtja végre, egészen addig, míg az egyikük össze nem gyűjt 8 pontot vagy a Lelkek fája meg nem semmisül.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Avatar-kártyák

Minden játékos megpróbálhatja teljesíteni a felcsapott Avatar-kártyán feltüntetett feladatot. Az első játékos, aki azt teljesíti, 1 pontot kap. Az Avatar-kártyán feltüntetett feladat teljesítése esetén a játékosnak új Avatar-kártyát kell húznia és azt a régre rá kell tennie. A játékosok most az új Avatar-kártyán feltüntetett feladatot próbálhatják teljesíteni.

Területkártyák

A területkártyák a játékos kezében vannak, hogy csak a játékos láthassa őket. A területkártyák megjátszásához a játékosnak annyi woodsprite-zsetont kell beszolgáltatnia, amennyi a kártya alján szerepel. Egy játékos tetszőleges számú kártyát játszhat meg a kör rá eső részében, feltéve, hogy elegendő woodsprite-zsetonja van hozzá.

A területkártyák között kétféle kártya található.

Erőkártyák (kék keretű): Kijátszásuk esetén ezeket a kártyákat a játékos játékasítása mellé, az asztalra kell letenni, várva felhasználásukat. Innentől kezdve, ha a játékos a csatadobókockával az erőkártya-szimbólumot dobja, az RDA zsetont eltávolíthatja.

Na'vi segítőkártya (szürke keretű): A na'vi segítőkártya a játékos sorra kerülése esetén bármikor kijátszható. E kártyák kijátszásakor a rajtuk feltüntetett hatás azonnal érvényesül a játékosra. A kártyát ezt követően a használt kártyák paklijába kell tenni.



Az Avatar- és területkártyák értelmezése

Az Avatar- és területkártyák piktogramokat használnak a kártyák hatásának bemutatására. A kártyák hatását a rajtuk lévő szimbólumok játékasításból való kikeresésével lehet megállapítani. Balról jobbra olvassa le minden egyes szimbólum jelentését. A szimbólumok e módon történő leolvasása segítségével jól meg lehet állapítani, hogy mi történne a kártyát kijátszása esetén.

Pontszerzés

Ha egy játékos pontot szerez, a pontszámlálóját a következő még nagyobb számra állítja.

A játékosnak a következőkért járhat pont:

- 1 pont jár minden egyes eltávolított RDA-zsetonért.
- 1 pont jár minden egyes teljesített Avatar-kártyáért.

A Lelkek fájának megsemmisítése

Ha egy területmezőre felkerül a negyedik RDA-zseton, az azt jelenti, hogy az RDA elég csapatot gyűjtött össze a Lelkek fájának megtámadásához! Vegye le az összes RDA-zsetont a mezőről, és tegye őket vissza az RDA-zsetonstócba. Ezt követően tegyen egy megsemmisítő darabot a Lelkek fájára.

A JÁTÉK GYŐZTESE

A játék az alábbi esetekben ér véget:

Egy játékos összegyűjt nyolc pontot, megnyeri a játékot és legyőzi az RDA-t.

VAGY

A Lelkek fáján rajta van mind a hat megsemmisítő elem. Az RDA legyőzte a na'vi védőket, és megsemmisítette a Lelkek fáját! Minden játékos ellenőrzi a pontjainak számát a pontszámlálón. A játékot a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri.



ΟΔΗΓΙΕΣ

• Για ηλικίες από 8 ετών και άνω • 2-4 Παίχτες

ΣΚΟΠΟΣ

Οι παίχτες, με συνεργασία, περιδιαβαίνουν τις τέσσερις περιοχές του πλανήτη Pandora για να πολεμήσουν την RDA και να την εμποδίσουν να κυριεύσει την πατρίδα των Na'vi. Οι παίχτες συγκεντρώνουν βαθμούς με την αντιμετώπιση και την κατατρόπωση της RDA και/ή με την εκτέλεση αποστολών που περιγράφονται στις κάρτες Avatar. Ο πρώτος παίχτης που θα συγκεντρώσει οχτώ βαθμούς κερδίζει!

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1. Προετοιμάστε τον χώρο του παιχνιδιού σύμφωνα με το παρακάτω διάγραμμα.
2. Μόλις ετοιμαστεί ο χώρος του παιχνιδιού, κάθε παίχτης επιλέγει ένα Πιόνι Πολεμιστή Na'vi και παίρνει τον αντίστοιχο Οδηγό Διεξαγωγής Παιχνιδιού.
3. Ανακατέψτε το πάκο με τις κάρτες Περιοχής και μοιράστε από 3 κάρτες σε κάθε παίχτη. Κάθε παίχτης θα πρέπει ακόμα να πάρει από 3 μάρκες Πνεύματος του Δάσους. Αυτή είναι η αρχική μοιρασιά από κάρτες και μάρκες Πνεύματος του Δάσους για τον παίχτη.
4. Ανακατέψτε το πάκο με τις κάρτες Avatar, γυρίστε ανάποδα την πάνω κάρτα και βάλτε τη δίπλα από το πάκο. Αυτή είναι η πρώτη κάρτα Avatar για την οποία μπορούν να δοκιμάσουν οι παίχτες.
5. Ρίξτε το ζάρι Εισβολής της RDA. Ο παίχτης που θα τύχει το χρώμα του στο ζάρι παίζει πρώτος.
6. Ο πρώτος παίχτης αρχίζει τη σειρά του σύμφωνα με τους εξής κανόνες. Το παιχνίδι εξελίσσεται δεξιόστροφα.

ΔΙΞΕΑΓΩΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε παίχτης παίζει τη σειρά του ακολουθώντας τα εξής βήματα:

Βήμα 1 – Εισβολή της RDA

Ρίξτε το ζάρι Εισβολής της RDA και βάλτε τη μάρκα της RDA στο κουτάκι περιοχής που υποδεικνύεται.

Βήμα 2 – Κίνηση (ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΜΙΑ)

Ο παίχτης μπορεί να κάνει μία κίνηση κατά το βήμα Κίνησης σύμφωνα με τους εξής κανόνες:

Αν ο παίχτης αρχίζει τη σειρά του στο Δέντρο Βάση, μπορεί να κινηθεί προς οποιοδήποτε κουτάκι οποιασδήποτε περιοχής.

Αν ο παίχτης βρίσκεται σε κουτάκι σε μία από τις τέσσερις Περιοχές του Pandora μπορεί να κινηθεί το πιόνι του σε οποιοδήποτε κουτάκι της περιοχής όπου βρίσκεται ή πίσω στο Δέντρο Βάση.

Ο παίχτης μπορεί να επιλέξει να μην κινηθεί και να παραμείνει στο κουτάκι που βρίσκεται προς το παρόν.

Βήμα 3 – Ενέργεια (ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΜΙΑ)

Αφού μετακινήσει το πιόνι του, ο παίχτης εκτελεί ΜΙΑ από τις ακόλουθες ενέργειες:

Ενέργεια Δέντρου Βάσης

---Τράβηγμα Μαρκών Πνεύματος του Δάσους

Αν ο παίχτης βρίσκεται στο κουτάκι του Δέντρου Βάσης, μπορεί ως ενέργεια να τραβήξει 2 μάρκες Πνεύματος του Δάσους.

Ενέργειες Περιοχής του Pandora

---Μάχη κατά της RDA

Αν το κουτάκι όπου βρίσκεται ο παίχτης περιέχει μία ή περισσότερες μάρκες RDA, ο παίχτης μπορεί να επιλέξει τη Μάχη κατά της RDA. Για τη Μάχη κατά της RDA, ρίξτε ένα ζάρι Μάχης.

Μία μάρκα RDA νικιέται για κάθε σύμβολο έκρηξης ή σύμβολο κάρτας Ισχύος που πέφτει στα ζάρια, εφόσον βέβαια ο παίχτης έχει κάρτα Ισχύος στο παιχνίδι. Αν ο παίχτης φέρει στο ζάρι σύμβολο κάρτας Ισχύος αλλά δεν έχει την κάρτα στο παιχνίδι, η ζαριά θεωρείται ισοπαλία και δε γίνεται τίποτα. Όταν νικιέται μία μάρκα RDA, ο παίχτης κερδίζει 1 βαθμό και επιστρέφει τη μάρκα στο σωρό με τις μάρκες RDA.

Αν ο παίχτης φέρει στο ζάρι σύμβολο RDA, άλλη μία μάρκα RDA τοποθετείται στο κουτάκι στο οποίο αγωνίστηκε.

---Τράβηγμα Κάρτας

Η ενέργεια Τράβηγμα Κάρτας επιτρέπει στον παίχτη να τραβήξει την πάνω κάρτα από το πάκο της Περιοχής. Για το Τράβηγμα Κάρτας ο παίχτης πρέπει να βρίσκεται σε μία από τις τέσσερις χρωματιστές Περιοχές του Pandora. Ο παίχτης μπορεί να εκτελέσει την ενέργεια Τράβηγμα Κάρτας ακόμα και αν υπάρχει μάρκα RDA στο κουτάκι.

Αφού ο παίχτης εκτελέσει μία Ενέργεια η σειρά του τελειώνει αμέσως και ο παίχτης από τα αριστερά αρχίζει την επόμενη σειρά. Το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι με κάθε παίχτη να εκτελεί τα τρία βήματα της σειράς μέχρι κάποιος παίχτης να συγκεντρώσει 8 βαθμούς ή να καταστραφεί το Δέντρο των Ψυχών.

ΠΡΟΣΘΕΤΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Κάρτες Avatar

Όλοι οι παίχτες μπορούν να δοκιμάσουν να συμπληρώσουν την κάρτα Avatar που έχει αποκαλυφθεί. Ο πρώτος παίχτης που θα πληροί τις απαιτήσεις στην κάρτα τη συμπληρώνει και παίρνει 1 βαθμό. Μόλις συμπληρωθεί η κάρτα Avatar, ο παίχτης γυρίζει μία νέα κάρτα Avatar, και τη βάζει πάνω από την παλιά. Οι παίχτες μπορούν τώρα να δοκιμάσουν να συμπληρώσουν τη νέα κάρτα Avatar.

Κάρτες Περιοχής

Τις κάρτες Περιοχής ο παίχτης τις κρατάει έτσι ώστε μόνο αυτός να μπορεί να τις βλέπει. Για να παίζει μία κάρτα Περιοχής, ο παίχτης πρέπει να απορρίψει όσες μάρκες Πνεύματος του Δάσους εικονίζονται στο κάτω μέρος της κάρτας. Ο παίχτης μπορεί να παίζει όσες κάρτες θέλει στη σειρά του αρκεί να έχει αρκετές μάρκες Πνεύματος του Δάσους για να απορρίψει.

Υπάρχουν δύο διαφορετικά είδη καρτών στο πάκο καρτών Περιοχής.

Κάρτες Ισχύος (μπλε περιθώριο): Όταν παίζονται αυτές οι κάρτες τοποθετούνται στο τραπέζι κοντά στον Οδηγό Διεξαγωγής Παιχνιδιού του παίχτη και παραμένουν στο παιχνίδι. Μετά από αυτό, κάθε φορά που ο παίχτης ρίχνει το ζάρι Μάχης, θα νικιέει τη μάρκα RDA εφόσον η ζαριά είναι το σύμβολο στην κάρτα Ισχύος.

Κάρτες Στήριξης Na'vi (γκρίζο περιθώριο): Οι κάρτες Στήριξης Na'vi παίζονται ανά πάσα στιγμή όσο είναι η σειρά του παίχτη. Όταν παίζει αυτές τις κάρτες ο παίχτης εκτελεί αμέσως τις δράσεις που απεικονίζονται. Η κάρτα έπειτα τοποθετείται στο σωρό απόρριψης.



Πώς διαβάζονται οι Κάρτες Avatar και Περιοχής

Οι κάρτες Avatar και Περιοχής χρησιμοποιούν ένα σύστημα εικονογραμμάτων για να δείξουν στον παίχτη τι κάνει η κάρτα. Οι κάρτες διαβάζονται κοιτάζοντας τα σύμβολα που απεικονίζονται στην κάρτα και συγκρίνοντας τα με τον Οδηγό Διεξαγωγής Παιχνιδιού. Διαβάστε τη σημασία του κάθε συμβόλου ξεκινώντας από τα αριστερά και συνεχίζοντας προς τα δεξιά. Όταν διαβάζουν τα σύμβολα με αυτό τον τρόπο οι παίχτες δημιουργούν μεγαλύτερη δήλωση υποδεικνύοντας τι συμβαίνει όταν παίζεται η συγκεκριμένη κάρτα.

Πως κερδίζονται οι βαθμοί

Κάθε φορά που ο παίχτης κερδίζει ένα βαθμό μετακινεί το Μετρητή Βαθμών στον επόμενο υψηλότερο αριθμό στον Πίνακα Βαθμών.

Ο παίχτης κερδίζει βαθμούς για τα παρακάτω:

- 1 Βαθμός δίνεται για κάθε μάρκα RDA που νικιέται.
- 1 Βαθμός δίνεται για κάθε κάρτα Avatar που συμπληρώνεται.

Καταστροφή του Δέντρου των Ψυχών

Κάθε φορά που τοποθετείται τέταρτη μάρκα RDA σε ένα κουτάκι Περιοχής, η RDA έχει συγκεντρώσει αρκετούς στρατιώτες για να εξαπολύσει επίθεση στο Δέντρο των Ψυχών! Απομακρύνετε όλες τις μάρκες RDA από το κουτάκι και επιστρέψτε τις στο σωρό με τις μάρκες RDA. Μετά τοποθετήστε ένα τμήμα καταστροφής στο Δέντρο των Ψυχών.

ΠΩΣ ΝΙΚΑΣ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν συμβεί ένα από τα παρακάτω:

Ένας παίχτης συγκεντρώνει οχτώ βαθμούς, κερδίζοντας το παιχνίδι και κατατροπώνοντας την RDA.

Και τα έξι τμήματα καταστροφής του Δέντρου των Ψυχών καλύπτουν το Δέντρο των Ψυχών. Η RDA κατατρόπωσε τους υπερασπιστές Na'vi και κατέστρεψε το Δέντρο των Ψυχών! Κάθε παίχτης ελέγχει πόσους βαθμούς έχει συγκεντρώσει στον Πίνακα Βαθμών. Ο παίχτης με τους περισσότερους βαθμούς κερδίζει το παιχνίδι.