

Mythical Island



Forsaga

Í upphafi tímans var eyjan sköpuð. Tilvist hennar var í jafnvægi við allt. Einn af öðrum risu vættirnir úr djúpinu, skapaðir úr frumefnunum fjórum: eldi, jörð, lofti og vatni. Vættirnir döfnuðu í jafnvægi við frumefnin, í friði og sátt. Eftir tíma velmegunar, urðu frumefnin eirðarlaus og rufu jafnvægið á eyjunni, þar sem hvert og eitt þeirra vildi ná yfirráðum. Vættirnir voru þvingaðir í felur og óreiðuástand tók við.

Kjarni eyjunnar sjálfrar barðist á móti óreiðunni, en eftir því sem ofbeldið og eyðilegging frumefnanna jókst, byggðist upp meiri náttúruleg orka. Að endingu losnaði um orkuna og við það sköpuðust verndararnir. Þeirra hlutverk var að koma aftur á jafnvægi milli náttúruafllanna þannig að þau næðu aftur getu til að endurskipuleggja eyjuna og koma á stöðugleika. Þá fyrst gátu vættirnir komist aftur heim á eyjuna.

Hver og einn verndari fékk líka það hlutverk að ná stjórn á einu frumefni og sá verndari sem bestum árangri næði yrði gerður að yfirverndara eyjarinnar.



Yfirlit

Mythical Island er reita og spjaldaspil fyrir 2 - 4 spilara, 8 ára og eldri. Í spilinu draga spilararnir spjöld sem sýna vætti og mynstur sem þarf að endurskapa á spilaborðinu, með því að endurraða landslagsreitum.

Spilararnir taka verndarann sinn (peðið) á ferð um landið, þar sem þeir þurfa að breyta landslaginu þannig að það passi við mynstrið á vættarspjaldinu. Þegar mynstrið er orðið eins, þarf að færa verndarann á einn af landslagsreitunum, virkja spjalðið og fyrir það fást stig í lokin á spilinu.

Allir vættirnir í spilinu eru byggðir á íslenskum og norrænum sögnum, þeirra er getið í Mythiopedia bæklingnum sem fylgir spilinu. Landslagsreitirnir byggja á íslensku landslagi. Spilið er spilað þar til ákveðinn fjöldi vættarspjalda hefur verið virkjaður, samkvæmt fjölda spilara. Þá eru stigin talin og sá verndari sem hefur hlotið flest stig vinnur.



Uppsetning

1

Réttíð hverjum leikmanni verndara af handahófi. Leikmenn velja hvora hlið spjaldsins þeir vilja nota, aðeins einn verndari er notaður í spilinu hverju sinni. Hver og einn leikmaður tekur síðan það og tákni í samsvorandi lit.



6

Spilarar byrja á landslagsreit að eigin vali sem passar við lit verndarans sem þeir spila (t.d. leikmaður sem spilar Griðung byrjar á vatnsreit, bláum reit).

Sá sem sá álf síðast, byrjar spilið. Annars dragið blindandi landslagsreit, frumefnatákníð sem birtist byrjar eða komist að samkomulagi.



5

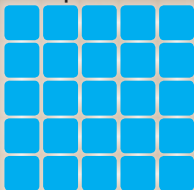
Stokkið öll bónusspjöldin og dragið:

- 2 spilarar = 4 spjöld
- 3 spilarar = 5 spjöld
- 4 spilarar = 6 spjöld

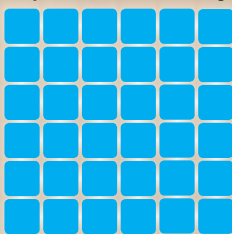
Leggið þau í röð meðfram borðinu þar sem allir sjá þau, setjið afganginn aftur í kassann. Þau verða ekki notuð.

2 Stokkið öll 60 landslagsspöldin og raðið þeim upp samkvæmt myndinni hér að neðan, út frá fjölda spilara. Myndin á að snúa upp.

2 - 3 spilarar - 25 landslagsreitir



4 spilarar - 36 landslagsreitir



3 Stokkið og gefið 4 landslagsreiti á hvern leikmann, snúið niður. Það á að halda þeim leyndum.



Setjið afganginn af landslagsreitunum á hvolf þar sem allir ná til þeirra.

4 Stokkið öll 28 vættarspöldin og gefið 3 á hvern leikmann, snúið niður. Það á að halda þeim leyndum.

Setjið afganginn af vættarspöldunum í bunka á hvolf þar sem allir ná til þeirra.





Innihald

60 landslagsreitir



8 norðurljós 13 af hverju: loft, vatn, eldur og jörð

4 tvíhliða verndaraspjöld



16 leikmannatákn og 4 peð



28 vættarspjöld



7 af hverri tegund, 4 tegundir

20 bónusspjöld



Mythiopedia blöðungur



Landslagsreitir

Landslagsreitirnir eru teiknaðir út frá ýmsum svæðum frá Íslandi:

Loft = innblásið af Hengilssvæðinu

Jörð = innblásið af nágrenni Þingvalla

Eldur = Holuhraun 2014

Vatn = Skógarfoss



Hver og einn landslagsreitir sýnir líka tákn frumefnisins sem það tilheyrir.

Fimmta tegundin eru norðurljósinn, eða Aurora Borealis. Þau tengjast ekki neinu frumefni, en þar sem það eru einungis 8 norðurljósareitir þá eru mynstur þar sem þau koma fyrir erfiðari að klára og gefa þau því meiri stig.

Á meðan á spilinu stendur endurraða leikmenn þessum landslagsreitum svo þeir passi við mynstrið á vættarspjaldinu sem þeir eru með á hendi.

Frumefnín - frumefnatákn



Jörð

- Upphald jarðarverndara
- Sést á jarðareitum (grænir)
- Eina svæðið þar sem jarðarvættir geta þrífist (grænir)



Eldur

- Upphald eldverndara
- Sést á eldreitum (rauðir)
- Eina svæðið þar sem eldvættir geta þrífist (rauðir)



Loft

- Upphald loftverndara
- Sést á loftreitum (gráir)
- Eina svæðið þar sem loftvættir geta þrífist (gráir)



Vatn

- Upphald vatnsverndara
- Sést á vatnsreitum (bláir)
- Eina svæðið þar sem vatnsvættir geta þrífist (bláir)

Uættarspjöld

Það eru 28 vættarspjöld í spilinu sem eru af fjórum mismunandi tegundum, 7 vættir í hverri tegund. Allir vættirnir eru tengdir íslenskum þjóðsögum og sögnum eða norrænni goðafræði. Upplýsingar um hvern og einn vætt má finna í Mythiopedia blöðungnum sem fylgir spilinu.



Tegundaflokkur vættarins (í þessu tilfalli vatn)

Mynd af vættinum

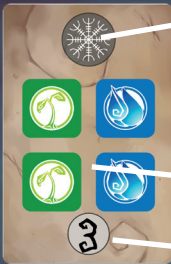
Mynstrið sem þarf að raða upp á landslaginu svo vætturinn geti þrífist

Stig sem fást í lok spils

Tilvísunar # í Mythiopedia, hefur ekkert gildi í spilinu sjálfu

Bónusspjöld

Bónusstig fást einungis **í lok spils** og þá einungis sá spilari sem hefur sitt tákn á spjaldinu í lokin. Þau eru ekki örugg stig nema þeim sé **LÆST**.



Setjið leikmannatáknið hér þegar gert er tilkall til stigs. Ef annað leikmannatákn er þar fyrir, skilaðu því til eiganda. Ef þitt eigið tákn er þegar á spjaldinu, settu annað tákn á spjaldið til að læsa því. Engin annar getur núna tekið stigið!

Mynstrið sem þarf að gera í landslaginu til að ná stiginu, það má snúa hvernig sem er.

Bónusstig sem spjaldið gefur í lok spils.

Verndarar

Það eru 8 mismunandi verndarar í Mythical Island á fjórum tvíhliða harðspjöldum, sem tilheyra frumefnunum fjórum.

Í hverjum frumefnaflokk er einn landvættur á annarri hliðinni, þeir sömu og eru á skjaldarmerki Íslands og á hinni er sagnavera sem tengist frumefninu, t.d. er Móðir jörð á hinni hlið Bergrisans, bæði jarðarfrumefni (græn).



Hver og einn verndari er með ólíka eiginleika sem er hægt að nota í hverri umferð. Nánar á næstu opnu.

Það er valfrjálst hvort þessir eiginleikar séu nýttir, það má alveg eins sleppa þeim ef það hentar betur.

Verndararnir gefa, í lok spils, **1 auka stig** fyrir hvert vættarspjald sem spilarinn virkjar með sama frumefnatákni og er á verndaranum sem spilarinn stjórnar (t.d. jarðverndari = 1 stig fyrir hvert grænt vættarspjald).

Eiginleikar verndara



Eld verndarar

Fá 1 aukastig í lokin fyrir alla virkjaða ELD vætti.



Qreki
+1 


Qreki

Getur fært sig um einn viðbótarreit, hámark 4 (allt að 4 hreyfingar í stað hefðbundnu 3).



Eldjötunn



Eldjötunn

Getur víxlað 2 landslagsreitum á borðinu í stað þess að skipta út reitum eins og venjulega. Geta verið hvaða reitir sem er. Bara einu sinni í hverri umferð!



Jardar verndarar

Fá 1 aukastig í lokin fyrir alla virkjaða JARÐAR vætti.



Gaia
+1 


Móðir jörð

Getur verið með einn auka landslagsreit á hendi, alls 5 (í stað hinna hefðbundnu 4).



Bergrísi



Bergrísi

Áður en umferð hefst, getur hann hent 1 landslagsreit í kastbunkann og dregið 1 nýjan. Hann gerir svo sína umferð eins og venjulega.



Vatns verndarar

Fá 1 aukastig í lokin fyrir alla virkjaða VATNS vætti.



Rán




Rán

Þegar hún endurnýjar landslagsreit í lok umferðar, þá dregur hún 2 og velur 1, hinn fer í kastbunkann. Ef hún þarf að endurnýja 2, þá dregur hún 4 og setur 2 í kastbunkann.



Gríðungur




Gríðungur

Getur staðið á hvaða reit sem er þótt annar leikmaður sé á reitnum. Sá eini sem brýtur regluna um einungis 1 það á hverjum reit.



Loft verndarar

Fá 1 aukastig í lokin fyrir alla virkjaða LOFT vætti.



Gammur




Gammur

Getur flogið yfir reit, jafnvel þótt það sé á reitnum. Reiturinn sem er flogið yfir telst ekki með (lendingarreiturinn telst sem #1). Reiturinn sem er lent á verður að vera auður. Bara 1 sinni í umferð!



Gullfaxi




Gullfaxi

Í lok umferðar þegar hann endurnýjar vættarspjöld, þá getur hann dregið 2, valið 1 og hitt fer í kastbunkann. Ef hann þarf að endurnýja 2, þá dregur hann 4, skilar 2 og ef 3, þá dregur hann 6 og skilar 3.



Spilun

Mythical Island er spilað í samfelldum umferðum, réttisælis. Hver og einn spilari byrjar sína umferð með 4 landslagsreiti og 3 vættarspjöld á hendi.

Í hverri umferð gera spilarar annað hvort **AÐGERÐ (A, B, C & D)** eða þeir **SITJA HJÁ (E)**. Spilarar endurnýja hendina í lok sinnar umferðar.

Aðgerðir - spilarar verða að gera að lágmarki eina aðgerð

í hverri umferð geta leikmenn valið eina eða fleiri aðgerðir til að gera (**A, B, C eða D**). Þeir geta skipt upp og blandað saman aðgerðunum (t.d. fjarlægt 1 reit, fært sig um 2 landslagsreiti og fjarlægt síðan annan reit).

A) FJARLÆGIÐ ALLT AÐ 2 LANDSLAGSREITI

- Spilarar geta fjarlægt allt að 2 landslagsreiti af spilaborðinu og sett í staðin reiti af hendi eins og passar.
- Fjarlægðir reitir eru settir í kastbunka, frumefnið upp. Hægt er að fjarlægja reit þótt það standi á reitnum (setjið þaðið aftur á nýja reitinn).
- Spilarar geta fjarlægt 1 reit, gert svo einhverja aðra aðgerð áður en annar reitur er fjarlægður. Það þarf ekki að fjarlægja reit, er valfrjálst.



B) FÆRIÐ ÞEÐIÐ UM ALLT AÐ 3 LANDSLAGSREITI

- Færið um 1, 2 eða 3 landslagsreiti í hverri umferð spilara.
- Aðeins 1 þéttur getur verið á hverjum reit hverju sinni. Það er ekki hægt að færa í gegnum reit sem þéttur á.
- Spilarar geta fært sig upp, niður eða á ská. Hver reitur telst sem 1 reitur í hreyfingu.
- Spilarar geta gert aðrar aðgerðir á milli hreyfinga eða sleppt öllum hreyfingum.



HÁMARK 3

AÐGERÐ

Dreki er með eftirfarandi spjöld í hendi:



DÆMI

- Dreki byrjar á því að fjarlægja 1 vatnsreit og skiptir honum út fyrir 1 eldreit úr hendi.
- Hann getur næst fjarlægt annan reit eða gert aðra aðgerð t.d. færð peðið.
- Hinn landslagsreitinn má fjarlægja seinna í umferðinni.



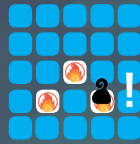
DÆMI:

- Dreki færir peðið um 1 reit á eld reitinn (1), til að virkja eldvættarspjaldið á hendi.
- Hann heldur svo hreyfingunni áfram og færir peðið áfram um 2 reiti (er þá ekki með fleiri hreyfingar) til að enda á vatnsreit (3).
- Hann staðsetur sig fyrir næstu aðgerðir (sjá C & D).



C) VIRKJADU ALLT AÐ 3 VÆTTARSPJÖLD

- Til að virkja vættarspjald þarf spilarinn að færa sig á eða standa á einum af landslagsreitunum sem passar við mynstrið á spjaldinu sem hann vill virkja og hann er með á hendi.
- Passandi mynstrið verður að hafa sömu frumefnatákn í uppröðuninni á borðinu og á spjaldinu á hendi. Mynstrið þarf ekki að snúa eins!
- Spilarar geta virkjað hvaða vættarspjald sem þeir hafa á hendi, jafnvel þótt það sé ekki með sama frumefnatákn og er á verndaranum þeirra.
- Spilarar geta virkjað allt að 3 vættarspjöld í hverri umferð (takmarkast af fjölda spjalda á hendi), það skiptir ekki máli hvernig mynstrið snýr.
- Virkjuðu vættarspjaldi er stungið undir Verndarann þannig að fjöldinn sjáist (þannig að það sé skýrt hvenær leikurinn er að klárast).
- Stig fyrir vættarspjöld eru gefin í lok spilsins.

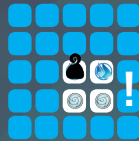


HÁMARK 3



D) GERÐU TILKALL TIL ALLT AÐ TVEGGJA BÓNUSSPJALDA

- Til að gera tilkall til bónusstigs þarf spilarinn að færa sig á eða standa á einum af landslagsreitunum sem passar við mynstrið á spjaldinu sem hann vill gera tilkall til.
- Passandi mynstrið verður að hafa sömu frumefnatákn í uppröðuninni á borðinu og á spjaldinu. Mynstrið þarf ekki að snúa eins!
- Til að gera tilkall til spjalds, þá er eitt tákn spilarans sett á spjaldið. Ef tákn annars spilara er þar fyrir þá er því skilað aftur til eiganda síns.
- Ef tákn spilarans sem er að gera er þar fyrir (hann hefur gert tilkall til bónusspjaldsins í fyrri umferðum) getur spilarinn sett annað tákn á spjaldið til að læsa því (2 tákn samtals, í sama lit). Aðrir spilarar geta ekki gert tilkall til þessa bónusspjalds lengur.
- Spilarar geta ekki læst stigi í sömu umferð og tilkall til stigs var gert.
- Í lok spils fær einungis sá leikmaður sem er með sitt tákn á spjaldinu stigið.



HÁMARK 2





DAEMI:

- Í fyrra dæmi hér að ofan hafði Dreki fært sig frá eldreit, þar sem hann virkjaði eldvætti, á vatnsreit.
- Núna virkjar hann Eiturgedduna þar sem landslagsreitirnir á borðinu passa við mynstrið á spjaldinu sem hann er með á hendi. Hann sýnir spjaldið.
- Hann stingur virkjaða vættarspjaldinu undir verndarann sinn.



DAEMI:

- Að ofan virkjaði Dreki vatnsvætti.
- Næst fjarlægir hann vatnsreit (hann er þegar búinn að nota reitinn til að virkja vættinn).
- Hann skiptir honum út fyrir loftreit (hann getur ekki fjarlægt fleiri reiti að sinni).
- Hann gerir næst tilkall til stigs og skilar græna aftur táknu sínu. Ef spilið myndi enda núna, þá fengi Dreki stigið en ekki græni verndarinn.
- Ef Dreki hefði haft tákni á bónusspjaldinu, þá hefði hann getað læst því með að setja annað táknið sitt ofan á hitt.



SETIÐ HJÁ

Ef leikmenn hafa engar ákjósanlegar aðgerðir, geta þeir kosið að sitja hjá. Ef setið er hjá, er ekki hægt að gera neina aðgerð (A,B,C eða D).

E) SKILIÐ LANDSLAGSREITUM EÐA VÆTTARSPJÖLDUM

- Notið heila umferð til að skila hvaða fjölda sem er af landslagsreitum OG / EÐA vættarspjöldum.
- Setjið þau í kastbunka og dragið ný.
- Ef setið er hjá, er ekki hægt að framkvæma neina aðra aðgerð (A,B,C & D).



LOK UMFERÐAR HVERS SPILARA

- Þegar spilari hefur lokið sínum aðgerðum dregur hann ný spjöld.
- Spilarinn dregur 1 eða 2 nýja landslagsreiti og allt að 3 ný vættarspjöld, eða jafnmörg og hann notaði í sinni umferð.
- Spilari má aldrei vera með meira en 4 reiti og 3 spjöld á hendi.
- Spilarinn á vinstri hönd gerir næst.



Lok spíls

Leikmenn halda umferðum sínum áfram allt þar til skilyrðum um spilalok er mætt.

Spilalok verða þegar einhver einn leikmaður er búinn að virkja ákveðinn fjölda vættarspjalda, eftir fjölda spillara:



Þá geta allir aðrir gert eina loka umferð.

Fyrir einfaldari eða styttri útgáfur, sjá nánar í *leikafbrigði*.



EF BUNKI KLÁRAST

Ef bunki sem er verið að draga úr tæmist, stokkið þá kastbunkann og gerið nýjan til að draga úr.

Það getur komið upp sú staða að það séu ekki til nógu mörg vættarspjöld undir lok spilsins í 4ra manna spili. Þá er einungis mögulegt að skipta út jafnmörgum spjöldum og eru fáanleg í dragbunkanum.

DÆMI

Í dæmunum að ofan skipti Dreki út tveimur landslagsreitum sem er hámarkið. Hann var einnig heppinn með mynsturuppröðunina á spilaborðinu og hann náði að virkja tvö vættarspjöld í sinni umferð.

Þess vegna dregur Dreki 2 nýja landslagsreiti og 2 ný vættarspjöld og setur á hendi.



Stig



?



Notið lokið á kassanum til að færa inn stigin.

- Sá sem lýkur spilinu = 5 stig
- Teljið saman öll stig úr virkjuðum vættum = 3 - 8 stig hver
- Bætið við stigum frá bónusspjöldum = 1 - 5 stig hver
- Bætið við samstæðu frumefni af verndara og virkjuðu vættarspjaldi = 1 stig hvert

Finnið samtöluna, sá með mest stig vinnur. Ef jafnt, þá vinnur sá sem er með flest samstæð frumefni verndara á sínum virkjuðu vættarspjöldum. Enn jafnt, þá sigrar sá með flest bónusstig.



Leikafbrigði

Einfaldari útfærsla

A) Notið verndarana einungis til aðgreiningar. Sleppið öllum eiginleikum.

B) Sleppið bónusstigunum og táknum. Spilið er sett upp á hefðbundinn hátt, nema bónusspjöld og spilaratákn eru ekki notuð.

C) Sleppið vættarspjöldum með erfiðustu mynstrin úr hverjum frumefnaflokk (spjöld#4, 14, 21 & 28) og breytið skilyrðum um spílalok:

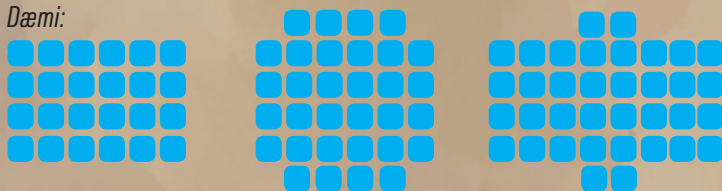
- 2 spílarar = 5 vættarspjöld
- 3 spílarar = 4 vættarspjöld
- 4 spílarar = 3 vættarspjöld

Hægt er að sleppa einhverju eða öllu (A, B eða C) fyrir unga spílara eða ef óskað er eftir einfaldara og fljóttara spíli.

Frjáls uppsetning eða öll vættarspjöld notuð

A) Mismunandi uppsetning. Leggið landslagsreitina niður í frjálsri útfærslu, en hafa þarf í huga að landslagið verður að vera að lágmarki 4 reitir á breidd eða hæð. Þar sem það eru bara 60 landslagsreitir í spílinu er einungis hægt að nota að hámarki 40 reiti í landslagið ef 4 eru að spíla.

Dæmi:



B) Virkjaðu öll vættarspjöldin. Spilið er sett upp á hefðbundinn hátt samkvæmt fjölda spílara, nema að vættarspjöldunum er ekki deilt út. Þess í stað fær hver spílarari öll vættarspjöld sem passa við frumefnatáknin sem er á verndaranum sem þeir fengu (t.d. Dreki fær alla 7 eldvættina). Ef færri en 4 spíla, þá er umframvættum skilað í kassann. Verða ekki notuð.

Spilið spílast eins og venjulega, að því breyttu að nú er þetta keppni um að klára alla vættina sína á undan hinum. Þegar einhver leikmaður hefur lagt niður 7. vættinn er spilið búið. Hinir fá svo að gera einu sinni enn.

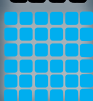
Stigir eru svo talin og sá sem er með mest stig, auk bónusstiga vinnur! Engin stig eru gefin fyrir tákni á vættarspjöldum sem passa við verndarann.





Yfirlit yfir spilið

Uppsetning



4 x



5 x



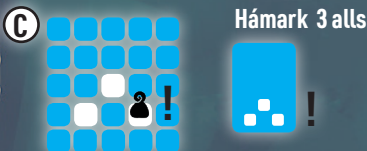
6 x



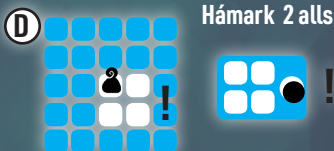
Spilun



Hámark 3 alls




Hámark 3 alls



Hámark 2 alls



A, B, C, D = 
E = ~~X, X, X, X~~



Hönnun

Spilahönnun: Svavar Björgvinsson

Grafísk hönnun: Thalia Brückner

Leikjapróun:

Monika Brzková

Svavar Björgvinsson



© Gamia Games™ 2019

Allur réttur áskilinn