

HELLAPAGOS[®]

Hajótöröttek szigete



A JÁTÉK CÉLJA

Hajótörést szenvedtek, és egy lakatlan szigeten találjátok magatokat. Először úgy érzitek, ez itt a földi Paradicsom, ám hamar rájöttök, az életben maradás nem könnyű dolog. Az élelem és az ivóvíz igencsak kevés. Reménytelennek tűnik, hogy mindannyian túléljétek ezt a diétát... Egyetlen kiút van: ha együttes erővel építetek egy nagy tutajt. Minden perc számít, mert a látóhatáron feltűnő sötét felhők hatalmas hurrikán hírért hozzák! A játék végén azok a játékosok győznek, akik időben elhagyják a szigetet. (Feltéve, hogy van, aki életben marad...)



TARTOZÉKOK ÉS ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a 6 fagolyót a zsákba. **(A)**

A 12 tutajkártyát keverjétek össze, és tegyétek egy pakliba a tábla mellé. **(B)**

Keverjétek össze az 54 hajóroncskártyát, majd véletlenszerűen osszatok mindenkinek: **(C)**

hajóroncskártya

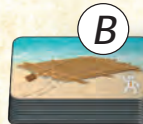


Előlap

Hátlap

- 3–8 játékos esetén 4 kártyát.
- 9–12 játékos esetén 3 kártyát.

A többi hajóroncskártyát képpel lefelé tegyétek a kártyatartóba. **(D)**



(A)






(G)



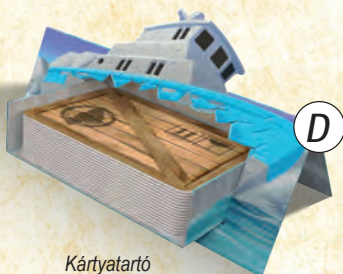
Vegyétek ki a 12 lapból álló időjáráspakliból a hurrikánkártyát (áthúzott homokóra ikon) és 5 kártyát véletlenszerűen. Keverjétek meg ezt a 6 kártyát, majd tegyék a többi időjáráskártya alá, ezzel egy paklit alkotva. A paklit tegyék a táblára. **(E)**



Tegyétek a  a tutajsáv 0. mezőjére. **(F)**

Tegyétek az  és a  jelzőket a játékoszámnak megfelelő mezőkre: **(G)**

Játékosok száma	Élelem	Ivóvíz	Játékosok száma	Élelem	Ivóvíz
3	5	6	8	13	16
4	7	8	9	15	18
5	8	10	10	16	20
6	10	12	11	18	22
7	12	14	12	20	24



Kártyatartó

Tegyétek a 12 betegségkártyát a tábla mellé. **(H)**

12 betegségkártya



1 kezdőjátékos-kártya



A JÁTÉK MENETE

A játékot az a játékos kezdi, aki a legjobban hasonlít egy hajótöröltre—ez a játékos megkapja a kezdőjátékos-kártyát. A játék során játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Egy forduló minden fázisában beszélgethettek, egyezkedhettek, megfenyegethettek egymást... természetesen nem kötelező megtartanod a szavad... vállalva ennek következményeit.



Kezdőjátékos-kártya

Egy forduló 5 fázisból áll:

1. Kezdőjátékos-kártya továbbadása
2. Időjárás-kártya felfedése
3. Minden játékos végrehajt egy akciót
4. Túlélők ellenőrzése
5. Vége a játéknak?

EGY FORDULÓ MENETE

1. Kezdőjátékos-kártya továbbadása

(Az első körben hagyjátok ki ezt a fázist.)

Minden alkalommal, amikor vége egy fordulónak, a kezdőjátékos továbbadja a kezdőjátékos-kártyát jobb oldali szomszédjának. Ha a kezdőjátékos bármilyen módon kiesik a játékból, a kezdőjátékos-kártyát szintén a jobb oldali szomszédja kapja meg.

2. Időjárás-kártya felfedése

Minden fordulóban a kezdőjátékos felfedi az időjárás-pakli legfelső lapját, „csapadék” oldalával felfelé.



Időjárás-kártya

3. Minden játékos végrehajt egy akciót

A kezdőjátékoskal kezdve, körsorrendben, minden játékos végrehajtja a négy rendelkezésre álló akció egyikét. (Lásd **6. oldal, Akciók részletesen.**)

- Halászat
- Vízyűjtés
- Fagyűjtés a tutajhoz
- Keresés a hajóroncsban



4

4. Túlélők ellenőrzése

Miután minden játékos végrehajtotta az akcióját, minden túlélőnek (minden játékban lévő játékosnak, beleértve a beteget is) el kell fogyasztania 1 adag ivóvizet és 1 adag élelmet.

A. Ivóvíz elfogyasztása (vízcsepp jelző):

Ha legalább annyi ivóvíz rendelkezésére áll, mint ahány túlélő játékban van, akkor minden játékos után vonjatok le egy adagot az ivóvízkészletből.

Példa:

A kör végén 6 játékos van még életben, és az ivóvízjelző (vízcsepp) 8 adagon áll. Jut tehát mindenkinek. A jelző 2 adagra csökken, és a játék az élelem elfogyasztásával folytatódik.



Ha kevesebb ivóvíz áll rendelkezésre, mint ahány túlélő még játékban van, a játékosoknak még lehetőségük van ivóvíz szerzésére alkalmas kártyák kijátszására. Ha ez még mindig nem elég, szavazás következik, ahol a túlélők arról szavaznak, hogy kinek nem adnak ivóvizet. (Lásd 10. oldal, Szavazás.) A szavazás után csak a rendelkezésre álló ivóvíz mennyiségével megegyező számú játékos folytathatja a játékot. A többiek tragikus módon szomjan halnak, és kiesnek a játékból.



Ivóvízkártyák

Példa: *A kör végén 6 játékos van még életben, viszont csak 4 adag ivóvíz áll rendelkezésre, így 2 adag ivóvíz hiányzik. Az egyik játékos kijátszik egy ivóvízkártyát, így már csak 1 adaggal van kevesebb, mint amennyire a játékosoknak szükségük van. A játékosok ezután szavaznak, hogy melyikük hal szomjan, majd az ivóvízjelzőt a 0 adagra helyezik.*



B. Élelem elfogyasztása (hal jelző):



Miután az ivóvízadagokat „kiosztottátok” egymás között, készen álltok az élelem elfogyasztására.

Ha legalább annyi élelem rendelkezésetekre áll, mint ahány túlélő játékban van, akkor minden játékos után vonjatok le egy adagot az élelemkészletből.

Ha kevesebb élelem áll rendelkezésre, mint ahány túlélő még játékban van, a játékosoknak még lehetőségük van élelem szerzésére alkalmas kártyák kijátszására. Ha ez még mindig nem elég, szavazás következik, ahol a túlélők arról szavaznak, hogy kinek nem jut élelem. (Ld. 10. oldal, Szavazás.) A szavazás után csak a rendelkezésre álló élelem mennyiségével megegyező számú játékos folytathatja a játékot. A többiek tragikus módon éhen halnak, és kiesnek a játékból.



Élelemkártyák

Megjegyzés: Ha az ivóvíz/élelem kiosztásakor a hozzá tartozó jelző már 0-n van, nem kerül sor szavazásra. Ehelyett minden játékos megmentheti magát ivóvíz/élelem kártya kijátszásával, mindenki más pedig meghal... kivéve, ha valamelyik túlélő van olyan kedves, hogy egy saját kártyájával megmenti egy éhező/szomszédját... vagy ha valaki pisztoly után nyúl...

5. Vége a játéknak?

Minden kör végén, miután az ivóvizet és az élelmet kiosztottátok, ellenőrizzétek, hogy nincs-e vége a játéknak. (Lásd 12. oldal, Játék vége.) Ha nincs, a túlélő játékosok új kört kezdenek a kezdőjátékos-kártya továbbadásával.

AZ AKCIÓK RÉSZLETESEN

1. Halászat



Amikor ezt az akciót választod, húzz egy golyót a zsákból. A golyón lévő halak száma jelzi, hogy hány halat fogtál (1, 2, 3). Told előre az élelemjelzőt annyi adaggal, ahány halat fogtál, majd tedd vissza a golyót a zsákba.



Példa: Köre során Dani úgy dönt, hogy halászni megy. Húz egy golyót a zsákból. Miután a kihúzott golyón 2 hal látható, 2 adaggal tolja előre az élelemjelzőt.



2. Vízyűjtés

Amikor ezt az akciót választod, told előre annyi adaggal az ivóvízjelzőt , mint amennyi a vízcseppbe írt szám az aktuális időjárásártya jobb alsó sarkában. Ne feledjétek, hogy a különösen száraz napokon nem tudtok vizet gyűjteni (ezeken a napokon a vízcseppbe írt szám ) , így minden körben gondoljatok a következő körökre is!

Példa: Köre során Zsuzsi úgy dönt, hogy ivóvizet keres. Megnézi az aktuális időjárásártyát, aminek a jobb alsó sarkába 2 van írva. Zsuzsi két adaggal tolja feljebb az ivóvízjelzőt.



Megjegyzés: Mind a halászatnál, mind az ivóvíz gyűjtésekor 36 a maximálisan elérhető élelem- és ivóvízkészlet, ennél több egyikből sem lehet.



3. Fagyűjtés a tutajhoz

Fát egy mérges kígyóktól hemzsegő erdőben tudsz gyűjteni. Az első fát még az erdő szélén megtalálod – így amikor ezt az akciót választod, azonnal told előre eggyel a fakorongót a tutajszávon.



Példa: Köre során Jani úgy dönt, hogy fát keres, és azonnal előre is tolja egygel a fakorongot a tutajszávon.

Ezután eldöntheted, hogy beljebb merészkedsz-e a mérges kígyók lakta erdőbe. Ha így teszel, jelentsd be, hogy még hány fát szeretnél gyűjteni (1-től 5-ig), és húzz ennyi golyót a zsákból. Ha mindegyik golyó fehér, told előre a tutajszávon lévő jelzőt annyival, ahány golyót húztál.



Példa (folytatás): Jani beljebb merészkedik az erdőbe két további fáért, ezért húz 2 golyót a zsákból. Mivel mindkét golyó fehér, további 2 mezővel tolja előrébb a fakorongot a tutajszávon.

Ám ha kihúztad a fekete golyót, megharapott egy mérges kígyó, és a következő kör végéig beteg leszel. (Lásd 12. oldal, Betegség.) Nem tolhatod előrébb a fakorongot. (Az akció választásakor kapott 1 fát mindenképpen megkapod!)

Példa: Jani után Pisti is fát szeretne gyűjteni. Először egygel előrébb tolja a fakorongot a tutajszávon, majd úgy dönt, hogy 3 fát gyűjt még össze az erdőben. Kihúz 3 golyót a zsákból, amiből az egyik golyó fekete. Így nem tolja tovább a fakorongot, és maga elé tesz egy betegségekártyát a kígyó felével felfelé. (Lásd 12. oldal, Betegség.)



Betegségekártya,
„beteg” oldal.



Akár megharapott egy kígyó, akár nem, tedd vissza a kihúzott golyókat a zsákba.

A fakorong a tutajsváon halad körbe (0-tól 6-ig). Amint a 6. mezőre ér a korong, tegyetek egy tutajkártyát a táblán erre kijelölt helyre, és mozgassátok a fakorongot a tutajsvá 0. mezőjére. Minden táblára került tutajkártya egy helyet jelent majd a sziget elhagyásakor. (Lásd 12. oldal, A játék vége.)



Tutajkártya

4. Keresés a hajóroncsban

Húzd fel a hajóroncspakli legfelső lapját, és vedd a kezedbe úgy, hogy más ne lássa.



KÁRTYÁKKIJÁTSZÁSA

Hajóroncskártyákat bármikor kijátszhatasz. (Kivéve, ha a kártya mást mond.) Miután a kijátszott kártyán lévő utasítást végrehajtottad, dobd el a kártyát, kivéve, ha a kártyának folyamatos hatása van. A saját körödben cserélgethatsz is kártyákat a többi játékoskal – ha meg tudtok egyezni...

Kártyák típusai:

Élelmiszerkártyák: ivóvíz- és élelemkártyák. Ezeket a kártyákat kijátszhatod a közösség javára, hogy feljebb tolhasd valamelyik élelmiszer jelzőjét, vagy megtarthatod magadnak az inséges időkre, de akár oda is adhatod más játékosoknak.



Példa
élelmiszerkártyára

Különleges, egyszer használható kártyák: ellenmérég, vudubaba stb... Ezekkel a kártyákkal egy különleges akciót hajthatsz végre. Használat után dobd el a kártyát, hacsak a kártya szövege mást nem ír!



Példa egyszer
használható kártyára

Folyamatosan használható kártyák: balta, kulacs, pecabot, kristálygömb stb... Amikor egy ilyen kártyát szeretnél használni, tedd ki magad elé. Innentől kezdve minden körben használhatsz a kártyát. Ha meghalnál, ezeket a kártyákat el kell majd dobnod. (Kivéve a pisztolyt.)



Állandó hatású kártyák

A Pisztoly kártyát egy Töltény kártyával együtt használhatod arra, hogy rálőj egy másik játékosra. Ekkor a Töltény kártyát dobod el, a Pisztoly kártyát tartsd meg. Ha több játékosnál is van Pisztoly, az lőhet először, aki elsőként jelentette be, hogy lőni szeretne. Ha lelőttél egy másik túlélőt, akkor a kézben tartott lapjait megkapod, az előtte lévő kártyákat pedig el kell dobni. Ezután áldozatod kiesett a játékból. A Pisztoly az egyetlen folyamatosan használható kártya, amit elvehetsz egy halottól; minden más ilyen kártyát el kell dobni.



Pisztoly és töltény

Haszontalan kártyák: alsógatyá, slusszskulcs stb... Ezeknek a kártyáknak nincs hatásuk. Viszont ha cseles vagy, elcserélheted egy másik játékos értékes kártyájára, ezzel becsapva őt.



Haszontalan kártyák

SZAVAZÁS

Minden alkalommal, amikor hiány van ivóvízből vagy élelemből (vagy nincs elég hely a tutajon, amikor elhagyni kényszerültök a szigetet,) szavazásra kerül sor. Ekkor a kezdőjátékos elszámol háromig, majd egyszerre mindenki rámutat egy másik játékosra. Akire a legtöbbnek mutatnak, meghal. Szavazás előtt nyugodtan vitázhattok, megbeszélhetitek, ki kire szeretne szavazni. A vita végét (és ezzel a szavazás kezdetét) a kezdőjátékos határozza meg.

A szavazás áldozata ekkor két módon mentheti a bőrét:

1. Kijátszik egy megfelelő élelmiszerkártyát. (Ebben az esetben túléli a kört, nincs szükség újabb szavazásra.)
2. Ha van nála Pisztoly és Töltény, lelő egy másik játékost, ezzel csökkentve



a szükséges ivóvíz és élelem mennyiségét. Ha több játékosra egyenlő (és egyben legtöbb) szavazat érkezik, a kezdőjátékos dönti el, ki hal meg, még akkor is, ha ő az egyik célpont.

Példa: Szavazás következik 7 túlélő között. Balázs és Kristóf is 3 szavazatot kapott. Végül a kezdőjátékos, Árpi azt választja, akire egyébként ő is szavazott – Balázst. A bosszú hidegen tálalva a legjobb!



Egy szavazásnál mindenki csak egy játékosra szavazhat. Ha több embert is ki kell szavaznotok, akkor egymás után több szavazást is végre kell hajtjanotok.

ÉH- ÉS SZOMJHALÁL

Az ivóvíz vagy élelem hiánya miatt történő szavazások áldozatai szomjan vagy éhen halnak, hacsak ki nem játszanak egy megfelelő élelmiszerkártyát. Ebben az esetben viszont, amennyiben a forduló során az adott élelmiszer hiánya miatt újabb szavazás veszi kezdetét, erre a játékosra már nem lehet szavazni. Ugyanakkor a másik típusú élelmiszer fogyasztásakor történő szavazás célpontja nyugodtan lehet ez a játékos!

Példa: Árpi egy ivóvízhiány miatt létrejött szavazás áldozata. Szerencsére van nála ivóvízkártya, ami biztosítja számára a szükséges vizet. Sajnos az ivóvízhiány mellett élelemhiány is van, és a többi túlélő ez alkalommal is Árpira szavaz. Mivel Árpinál nincsen semmilyen, élelem szerzésére szolgáló kártya, éhen hal, és kiesik a játékból.



Állapokártya,
„Halott” oldal

Egy kiszavazott számkivetettet egy másik játékos is megmenthet, felajánlva egy, a saját kezében lévő, megfelelő élelmiszerkártyát.

Egy éh- vagy szomjhalált halt számkivetett kiesik a játékból: egy betegségkártya kerül elé, sírkő oldalával felfelé. Ha volt kijátszva Pisztoly kártyája, az visszakerül a kézben tartott lapjai közé. Ezután kézben tartott lapjait megkeveri, majd (véletlenszerűen) egyesével szétosztja lapjait felváltva bal és jobb oldali szomszédja között. Végül az előtte lévő kijátszott lapokat eldobja, és ezzel kiesett a játékból.



BETEGSÉG

A játék során többféleképpen is lebetegedhetsz: megharap egy kígyó (fa gyűjtése során) vagy elrontod a gyomrodát egy Poshadt víz vagy Romlott hal kártyával. Amikor lebetegedsz, vedd magad elé egy betegségkártyát, kígyó felével felfelé. Amíg beteg vagy, nem szavazhatsz (de rád természetesen szavazhatnak), és a következő köröd során nem hajthatsz végre akciót, illetve kártyát sem játszhat ki. A betegségkártyát a következő forduló 4. fázisában (Túlélők ellenőrzése) dobhatod el, és ebben a fázisban már szavazhatsz is.

Kivétel: Ha betegséged alatt rád szavaznak a legtöbben, kijátszhatsz a túléléshez szükséges élelmiszerkártyát.

Példa: *Kristóf elmegy fát keresni, de amilyen pechje van, megharapja egy kígyó. A kör végén ellenőrzitek, hogy mindnyájan életben maradtok-e. Ivóvíz van elég mindenki számára, de nincs elég élelem. Szavazás következik. Kristóf nem szavazhat, mert beteg. Mindenki más rá szavaz... de szerencsére van egy Szendvics kártyája, így megmenekül az éhhaláltól. Ezután egy új forduló veszi kezdetét, amelynek során Kristóf nem hajthat végre akciót. E kör 4. fázisa előtt Kristóf eldobja az betegségkártyát maga elől, és ebben a fázisban már szavazhat is.*

A JÁTÉK VÉGE

A játék háromféle módon érhet véget:

Elhagyjátok a szigetet

Bármely forduló végén a játékosok tutajra szállhatnak, és elhagyhatják a szigetet. Ehhez a következő feltételeknek kell teljesülniük:

- Az ivóvíz- és élelemdagok kiosztásán már túl kell lennetek.
- Legalább annyi tutajkártya kell, hogy legyen a táblán, mint ahány túlélő játékban van.
- Legalább 1 adag ivóvíz és élelem jut még minden túlélő számára. (A hosszú útra szükséges.)



Példa: A kör végén még 4 túlélő van játékban, és 8 adag ivóvíz, 9 adag élelem áll rendelkezésükre. A ivóvíz és élelem elfogyasztása után marad számukra 4 adag ivóvíz és 5 adag élelem. A táblán 4 tutajkártya van fenn. A 4 túlélőnek így minden adott, hogy vízre szálljanak, megnyerték a játékot. (A játékot úgy terveztük, hogy akár az összes játékos számára is elérhető legyen a győzelem.)

Megérkezik a hurrikán

Amint felhúzzátok az időjáráspakliból a hurrikánkártyát (áthúzott homokóra ikon), az aktuális kör végén tutajra kell szállnotok, el kell hagynotok a szigetet, vagy mind odavesztek! Ahogy fentebb olvasható (12. oldal), a tutajra szálláshoz több feltételnek is teljesülnie kell. Ebben az esetben viszont szavazás útján áldozatokat hozhattok azért, hogy a túléléshez szükséges feltételek teljesüljenek:



- Az ivóvíz- és élelemadagok kiosztásán már túl kell lennetek.
- Legalább annyi tutajkártya kell, hogy legyen a táblán, mint ahány túlélő játékban van. Ha nincs, addig kell szavazás útján túlélőket feláldoznotok, míg a tutajkártyák száma elegendő nem lesz.
- Legalább 1 adag ivóvíz és élelem jut még minden túlélő számára. (A hosszú útra szükséges.) Ha nincs, addig kell szavazás útján túlélőket feláldoznotok, míg az élelmiszer elegendő nem lesz.

Megjegyzés: Nem használható a Gyümölcskosár kártya arra, hogy a vízre szálláshoz szükséges élelmiszerre szert tegyetek.

A szavazások útján kiesett játékosok kártyáinak sorsa ugyanaz, mint egy normális szavazásnál kieső játékos kártyáinak.

A sikeresen tutajra szállt játékosok megnyerik a játékot.

Megjegyzés: Egy túlélő betegen is hajóra szállhat. (Például nem probléma, ha Poshadt víz vagy Romlott hal elfogyasztásával tudsz csak tutajra szállni.)

Teljes kudarc

A játék úgy is véget érhet, hogy mindenki éhen/szomjan hal. Ebben az esetben mindenki elvesztette a játékot.



BAJNOKSÁG JÁTÉKMÓD

Döntsétek el, hogy hány játékot játszatok le, majd válasszatok, hogy a játékokat kooperatív vagy kompetitív módon játszátok-e le:

Kooperatív hajótöröttek:

Egyedül a tutajra szállt játékosok kapnak pontokat. Minden tutajra szállt túlélő annyi pontot kap, ahány játékos a tutajon tartózkodik.

Kompetitív hajótöröttek:

A célod az, hogy minél kevesebb játékosársad tudjon tutajra szállni. A legjobb, ha egyedül szállsz tutajra a játék végén! Ha ez sikerül, annyi pontot kapsz, ahány játékos kezdte a játékot. Minden további túlélő a tutajon egyel kevesebb pontot jelent számodra. Tehát minél többen szálltok tutajra, annál kevesebb pontot kaptok.

***Példa:** Egy 8 játékos játékban egy magányos túlélő 8 pontot kapna, 2 túlélő 7-7 pontot, és így tovább...*

JÁTÉKVARIÁNS: A HOLTAK SZAVA

Ebben a játékváltozatban az elhunyt hajótöröttek szellemei továbbra is szót kapnak a szigeten zajló döntésekben. A kiesett játékosok továbbra is részt vesznek a szavazásokban, de rájuk természetesen már nem lehet szavazni.





Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

® & © 2017 Gigamic



Gyártó: GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux – FRANCE
www.gigamic.com

Játékötlet: Laurence & Philippe Gamelin
Illusztráció Jonathan Aucomte
Fordította: Trásy Zsolt

CE



FIGYELEM! 3 éves kor alatti gyermekeknek nem ajánljuk!
A doboz kis méretű tartozékokat is tartalmaz, amelyek könnyen lenyelhetők. Ez a figyelmeztetés hivatkozási alapként használható. 03-2017



ÖSSZEFOGLALÁS

1. Kezdőjátékos-kártya továbbadása

Kezdőjátékos-kártya továbbadása jobbra.


2. Időjáráskártya húzása

A kezdőjátékos felfedi az időjáráspakli legfelső lapját.


3. Minden játékos végrehajt egy akciót

Minden játékos végrehajtja az alábbi 4 akció egyikét:


Halászat

Húzz egy golyót a zsákból. Told előre az **élelemjelzőt**  annyi adaggal (1–3), ahány halat látsz a golyón, majd tedd vissza a golyót a zsákba.

Ivóvízgyűjtés

Told előre az **ivóvízjelzőt**  annyi adaggal (0–3), mint amennyi a vízcseppbe írt szám az aktuális időjáráskártya jobb alsó sarkában.

Fagyűjtés a tutajhoz

Told előre egygel a **fakorongot**  a tutajsavon. Ezután, ha szeretnéd, jelentsd be, hogy hány golyót fogsz húzni a zsákból (1–5). Ha nincs köztük fekete golyó, told előre a fakorongot annyival, ahány golyót húztál. Amint a 6. mezőre ér a korong, tegyél egy **tutajkártyát** a táblán erre kijelölt helyre, és mozgassátok a fakorongot a tutajság 0. mezőjére.

Keresés a hajóroncsban

Húzd fel a ronccspakli legfelső lapját, és vedd a kezedbe.

4. Mindenki él még?

Ivóvíz elfogyasztása

Csökkentsétek az **ivóvízjelzőt**  annyi adaggal, ahány túlélő játékban van. Minden hiányzó adag után szavazzatok ki valakit.

Élelem elfogyasztása

Csökkentsétek az **élelemjelzőt**  annyi adaggal, ahány túlélő játékban van. Minden hiányzó adag után szavazzatok ki valakit.

5. Vége a játéknak, amikor:

- Minden játékos el tudja hagyni a szigetet, mert mindenki számára van **1 tutajkártya, 1 adag ivóvíz, 1 adag élelem**.
- Megérkezett a hurrikán. Tartsatok szavazásokat, amíg nincs mindenki számára **1 tutajkártya, 1 adag ivóvíz, 1 adag élelem**.
- Mindenki meghalt.