

Rescue Polar Bears



Az utóbbi években az egész világon folyamatosan emelkedik a hőmérséklet. A sarkvidéken a jéghegyek gyors olvadásnak indultak, amely a jegesmedvék kihalásának veszélyével fenyeget. A **RESCUE POLAR BEAR (JEGESMEDVEMENTÉS)** társasjátékban a játékosok mindegyike ugyanazon nemzetközi tudományos szervezet tagja. A közös célotok az, hogy adatokat gyűjtsétek az éghajlatváltozásról, és meggyőzzétek a különböző kormányokat, hogy végre tényleg tegyenek valamit a világunk megmentése érdekében. Ugyanakkor meg kell akadályoznotok azt is, hogy a jegesmedvék elmerüljenek a sarki vizekben. Minden játékos egy-egy tudományos mentőhajó parancsnokát alakítja a Jeges-tengeren. Ha sikerül együtt elegendő adatot összegyűjtenetek, mindannyian győztök. Azonban, ha túl sok jegesmedve merül alá a vízben, mindannyian veszíteni fogtok.

A JÁTÉK CÉLJA

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játékosok összegyűjtenek 20 **adatjelzőt** (kétszemélyes játéknál csak 15-öt).

A JÁTÉK ELVESZTÉSE

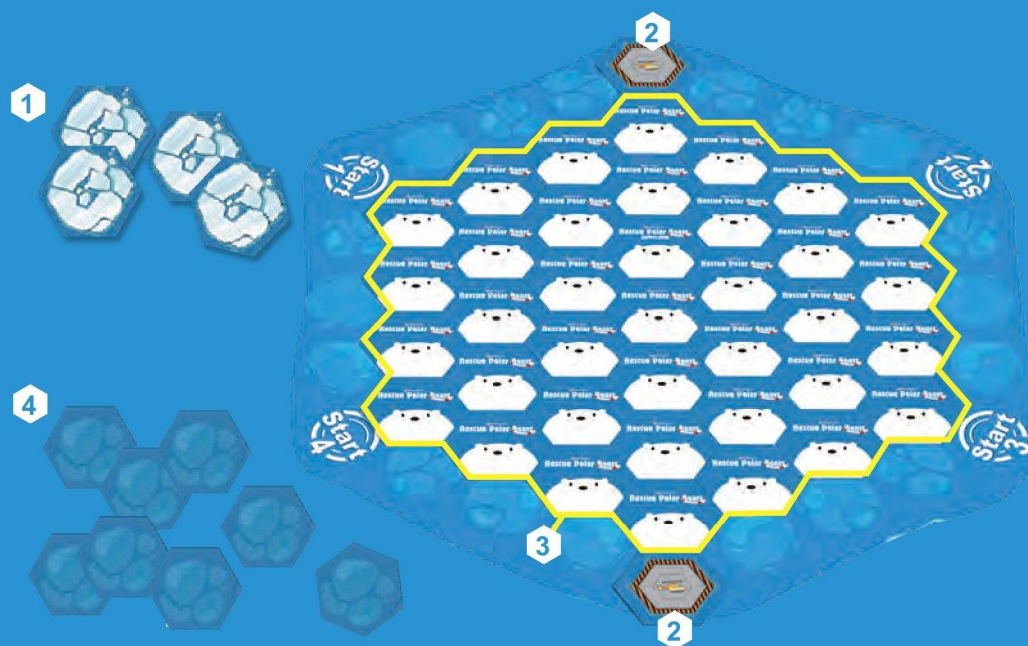
Ha az alábbiak közül bármelyik is bekövetkezik, minden játékos azonnal veszít:

1. Bármelyik jegesmedve elmerül az óceánban, és nincs már nálatok **helikopterjelző** az ilyen vészhelyzetek kezelésére.
2. A **jégolvadás** után a hőmérséklet 20 foknál magasabb lesz.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékoszetevek listáját és a szólójáték szabályait a szabálykönyv végén találod. Az alábbiakban az alapszabályokat ismertetjük.

1. Tedd a **játéktáblát** az asztal közepére. A 4 **úszó jégtáblalapkát** tedd vissza a játék dobozába, mivel nem fogjátok őket használni az alapjátékban.
2. Tedd le a 2 **bázislapkát** a játéktábla tetején és alján lévő lapkákhoz csatlakozva.
3. A maradék 37 **hatszöglapkát** véletlenszerűen rendezd el az alábbi ábra szerint a **játéktáblán**, kialakítva így a **játékterületet**.
4. Csapd fel képpel felfelé az összes **hatszöglapkát**, majd távolítsd el az összes **óceánlapkát**. Csak **jéglapkák** és **támogatáslapkák** maradjanak a **játéktáblán**.
5. Helyezd el a **jegesmedvéket** a **hatszögletű lapkákra** a következő táblázat szerint. Tedd a kimaradt **jegesmedvéket** a **játéktábla** mellé, egy **jegesmedve készletet** létrehozva ezáltal.



	bocs	bocs	anya+bocs	pár	család	egyed a készletben
hím				1	1	1
nőstény			1	1	1	2
bocs	1	1	1		1	4

6. Tedd a 6 **fejlesztésjelzőt** az adatsáv 3/6/9/12/15/18 sorszámú mezőire. Kétszemélyes játéknál csak 4 **fejlesztésjelzőt** fogtok használni, amiket tegyél az adatsáv 3/6/9/12 sorszámú mezőire.

7. Tegyél 3-3 **helikopterjelzőt** mind a 2 **bázislapkára**.

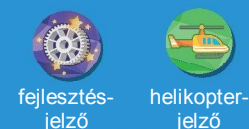
8. Keverd össze a 37 **pozíciókártyát** egy **pozíciópaklivá**, és tedd képpel lefelé a **játéktábla** jelzett sarkára.

9. Tedd a **középszászlót** a **játéktábla** középmezőjére (a zászlónak nincs hatása a játékmenetre, de a segítségével könnyebben el tudjátok helyezni a **pozíciókártyák** szerinti **adatjelzőket**).

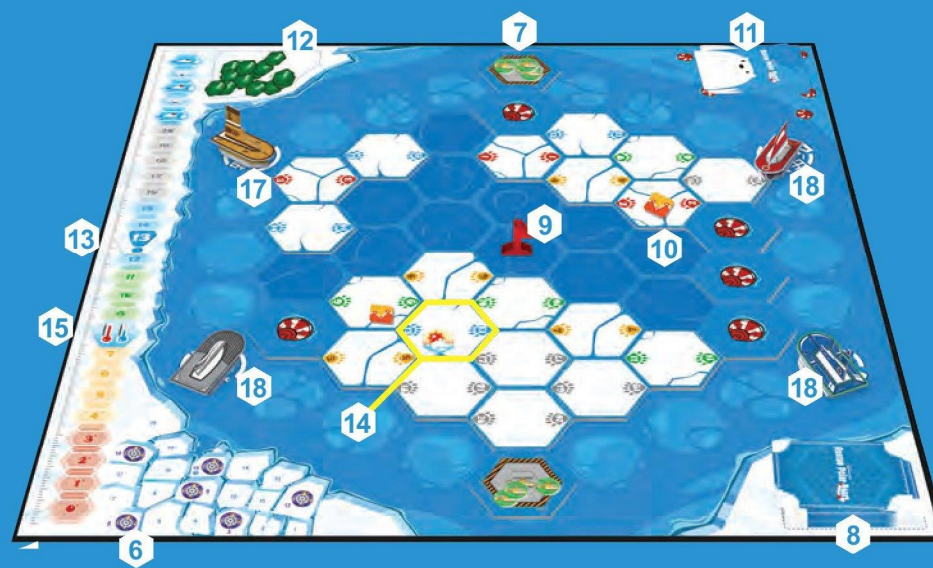
10. Csapd fel a felső **pozíciókártyát** a pakliból, és tegyél egy **adatjelzőt** a jelzett **jéglapkára**, vagy **hatszögre**. Dobd el a **pozíciókártyát** a pakli mellett kialakított **dobópakliba**.

Például: ha a jobb oldali pozíciókártyát csapod fel, tedd az adatjelzőt a jelzett jéglapkára (a zászló sokat segíthet ezen mező beazonosításában).

11. Keverd össze a 10 **támogatáskártyát** egy **támogatáspaklivá**, és tedd képpel lefelé a **játéktábla** jelzett sarkára.



pozíciókártya



- 12** Keverd össze képpel lefelé a 20 **riadójelzőt**, és tedd őket egy kupacba a **játéktábla** mellé, létrehozva a **riadókészletet**.
- 13** Véletlenszerűen csapj fel egy **riadójelzőt**. Tedd ezt a jelzőt a **hőmérősáv** azonos számú mezőjére.
- Például: ha a #13 riadójelzőt csapod fel, akkor ezt a jelzőt tedd a hőmérősáv 13-as mezőjére.
- 14** Tedd a **olvadásjelzőt** a **játéktábla** azon sorszámú **jéglapkájára**, amelyik megegyezik e **riadójelző** számával.
- 15** Tedd a **hőmérsékletjelzőt** a hőmérősáv 8-as számú mezőjére.
- 16** Az lesz a kezdőjátékos, akinek a leginkább melege van. Ez a játékos vegyen el 3 normál **akciójelzőt**.
- 17** A kezdőjátékos húzzon véletlenszerűen egy **hajótáblát**. Tegye a megfelelő **mentőhajót** az 1-es kezdőpozícióra.
- 18** Az óramutató járásával megegyező irányba haladva, minden játékos húzzon 1-1 **hajótáblát**, és tegye le a megfelelő hajóját a 2-es, 3-as ill. 4-es kezdőpozícióra.



JÁTÉKKÖR MENETE

Amikor rád kerül a sor, végre kell hajtani a játékkör 3 fázisát, majd a játék az óramutató járásával megegyező irányba folyik tovább. A játékkörök addig folytatódnak, amíg vagy a közös győzelem, vagy a közös vereség feltételei nem teljesülnek.

1. AKCIÓFÁZIS

Az akciófázisban a következő akciók valamelyikét hajthatod végre: hajózás, berakodás, kirakodás, vagy jégtörés. Miután teljesen befejeztél egy akciót, add át az egyik **akciójelzőt** a sorban következő játékosnak. Ha már mind a 3 **akciójelzőt** továbbadtad, lépj tovább a szaporodásfázisra.

LEHETSÉGES AKCIÓK

HAJÓZÁS

A **hajózás** akcióid segítségével tudod a **játéktáblán** mozgatni a **mentőhajódat**. A hajód sebessége határozza meg, hogy hány **hatszögmezőt** tudsz mozogni vele. Például: a Breeze Dragon 3 hatszöget tud mozogni, ha hajózás akciót hajt végre.

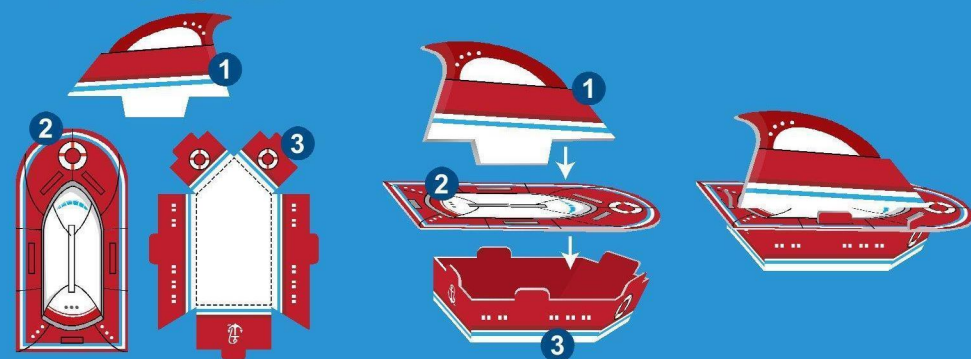
A **mentőhajód** a mozgása közben nem haladhat át egyik **jéglapkán**, illetve **bázislapkán** sem. Mozoghat az **óceán hatszögeken** (a **játéktábla** külső, világoskék mezői), és ráléphet **támogatáslapkákra** is. Átmozoghat egy olyan mezőn, amelyen van egy másik **mentőhajó**, de nem fejezheti be ilyen mezőn a mozgását.

Ha egy **támogatáslapkán** fejezed be a mozgásodat, távolítsd el a **támogatáslapkát**, majd húzz egy **támogatáskártyát**. (A **támogatáskártyák** ismertetését lásd a külön függelékben.)

Ha egy olyan **óceánlapkán** fejezed be a mozgásodat, ahol van egy **adatjelző**, gyűjtsd be az **adatjelzőt** anélkül, hogy ehhez külön akciót kellene elhasználnod.

Ha egy **adatjelzőt** is tartalmazó **támogatáslapkán** fejezed be a mozgásodat, elsőként gyűjtsd be az **adatjelzőt** anélkül, hogy ehhez külön akciót kellene elhasználnod, majd fejezd be minden **mentőhajó** fejlesztést (ha beindítasz egy fejlesztést), és végül húzz egy **támogatáskártyát**, és hajtsd végre annak utasításait.

MENTŐHAJÓK ÖSSZESZERELÉSE



A HAJÓTÁBLA RÉSZEI

Breeze Dragon

név (name)

játékkör fázisai (game phase icons): 1. Turn Sequence, 2. x3, 3.

lehetséges akciók (possible actions icons)

hajó sebessége, teherbírása és speciális képessége (ship speed, capacity, and special ability): Speed: 3, Capacity: 2

fejlesztési lehetőségek (development options): +1 red action token

sebesség (speed icon)

teherbírás (capacity icon)

jegesmedvekapacitás (polar bear capacity): Polar Bear Capacity

AZ ADATJELZŐK ÉS A FEJLESZTÉSEK

Ha begyűjtesz egy **adatjelzőt**, tedd azt az adatsáv következő üres mezőjére. Amint a 20. (kétszemélyes játékban a 15.) **adatjelző** begyűjtésre került, minden játékos azonnal nyer.

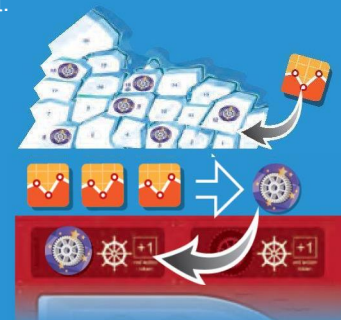
A játékosok minden 3-3 összegyűjtött **adatjelző** után jutalmat kapnak. Ezt jelzik a játék elején az adatsávon elhelyezett **fejlesztésjelzők**.

Minden esetben az aktuális játékosnak kell döntenie arról, hogy a játékban lévő **mentőhajók** közül melyik kerüljön fejlesztésre (ez alapvetően egy közös döntés, de a végső szót minden esetben az aktuális játékosnak kell kimondania). Tedd a **fejlesztésjelzőt** a kiválasztott **hajótáblára**, választva egyet a lehetséges fejlesztései közül. Az adott játékos ezt a képességét már azonnal használhatja is, ha tudja. Ha a fejlesztés hatása egyszer használatos, azt most azonnal használotok kell.

Megjegyzés: minden hajó minden egyes fejlesztését csak egyszer lehet aktiválni. Megjegyzés: a fejlesztés hatása megszakíthatja az aktuális játékos körét. Ha ez megtörténik, fejezzétek be a fejlesztést, majd a játékos folytassa a játékkörét.

Egy **adatjelző** begyűjtése után, ha már nincs több adatjelző a játéktáblán, csapj fel egy **pozíciókártyát** a pakli tetejéről, és helyezz el egy újabb **adatjelzőt** a jelzett **hatszöglapkán**. Ha az új **adatjelző** pont egy olyan mezőre kerülne, ahol épp van egy **mentőhajó**, dobj el a **pozíciókártyát**, és csapj fel egy újat.

Normál esetben csak 1 **adatjelző** van a **játéktáblán**. Egyes támogatáskártyák és fejlesztések azonban további **adatjelzőket** is elhelyezhetnek. Épp ezért ne felejtse el, hogy új **adatjelzőt** csak akkor helyezhetsz el, ha már nincs egy **adatjelző** sem a **játéktáblán**.



A TÁMOGATÁSLAPKÁK ÉS A TÁMOGATÁSKÁRTYÁK

A körödben csak 1 támogatáslapkát aktiválhatsz. Ha a körödben a mozgásodat ezután egy másik támogatáslapkán fejezed be, dobod el a lapkát anélkül, hogy húznál egy új támogatáskártyát.

A felhúzott támogatáskártyát azonnal fel kell használnod, nem teheted el azt a későbbi köreidre. Azonban dönthetsz úgy, hogy nem kívánod felhasználni a most húzott támogatáskártyát (ez esetben simán dobod csak el). A támogatáskártya használata nem igényel akciót. (A támogatáskártyák ismertetését lásd a függelékben.)

BERAKODÁS adatjelzőt, vagy jegesmedvét

A berakodás akcióid segítségével begyűjthetsz egy adatjelzőt, vagy jegesmedvét egy, a mentőhajóddal szomszédos jéglapkáról. Ne feledd el: egy óceánlapkán lévő adatjelzőt csak akkor gyűjthetsz be, ha épp azon a mezőn fejezte be a hajód a mozgását. Ha egy szomszédos jéglapkáról gyűjtesz be egy jegesmedvét, azt tedd a hajó táblára.

Fontos: ne felejtse el, hogy minden hajónak van egy maximális teherbírása. Ha a mentőhajód minden jegesmedve-kapacitása már betelt (minden tehermezőn van 1-1 medve), akkor nem vehetsz fel több jegesmedvét. (Adatjelzőt ettől még összegyűjthetsz.)

Megjegyzés: szomszédosnak számítanak azok a jéglapkák, amelyek valamelyik oldalukkal érintik a mentőhajód mezőjét.



KIRAKODÁS jegesmedvét

A kirakodás akcióid segítségével a mentőhajódon lévő ÖSSZES jegesmedvét áthelyezheted a jegesmedve készletbe. Ezt az akciót csak akkor hajthatod végre, ha a mentőhajód épp az egyik bázislapkával szomszédos mezőn tartózkodik.

JÉGTÖRÉS

A jégtörés akcióid segítségével eltávolíthatod egy jéglapkát a játéktábláról. Ha ezt az akciót választod, akkor válassz ki egy mentőhajóddal szomszédos jéglapkát. Ezen a lapkán lévő minden jegesmedvének el kell menekülnie egy szomszédos lapkára (lásd a következő oldalon). Távolítsd el a jéglapkát a tábláról, és tedd vissza a dobozba. Ezután mozgassd a hőmérsékletjelzőt 2 fokkal lejjebb a hőmérősávon.

Ha az eltávolított jéglapka száma megegyezik a hőmérősávon lévő riadójelző számával, akkor tedd vissza a játék dobozába a riadójelzőt, csapj fel egy újat, és tedd a hőmérősáv azonos számú mezőjére, majd tedd át a olvadásjelzőt a vele megegyező számú jéglapkára.

Vigyázz: a jégtörés közelebb hozza a játék végét!

ÚJ RIADÓJELZŐ FELCSAPÁSA

Általában, ha eltávolítasz egy riadójelzőt a hőmérősávról, fel kell csapnod ide egy új riadójelzőt a riadókészletből. Tedd az új riadójelzőt a hőmérősáv azonos sorszámú mezőjére.

Különböző támogatáskártyák és mentőhajó speciális képességek következtében fel lehet csapni riadójelzőket a riadókészletben. Ez esetben, ha el kell távolítanod a hőmérősávról egy riadójelzőt, a pótlására elsőként azok közül kell választanod egy újat, amik már felcsapásra kerültek a riadókészletben. Csak akkor csaphatsz fel egy még képpel lefelé nézőt, ha már nincs felcsapott jelző a riadókészletben.

Megjegyzés: előfordulhat, hogy az újonnan felcsapott riadójelzővel egyező számú jéglapkát már eltávolítottátok a játékból (pl. egy előző jégtörés alkalmával). Ebben az esetben azonnal tedd vissza az új riadójelzőt a dobozba, és csapj fel helyette egy újat.

Ne feledd: a riadójelző számával megegyező számú jéglapkára kell tenned emlékeztetőül az olvadásjelzőt.



2. NÖVEKEDÉS- ÉS SZAPORODÁSFÁZIS

Dobj a kék húszoldalú kockával. Ellenőrizd, milyen és mennyi jegesmedve van a kidobott sorszámú jéglapkán. Hajtsd végre a dobás eredményét az alábbi folyamatábra szerint (ezt a játékossegédlet lapon is megtalálod).

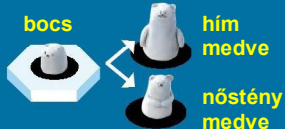


Szaporodáskor: Tegyel 2 bocsot a jegesmedve készletből a lapkára. De vigyázz! Minden jéglapkán maximum 3-3 jegesmedve lehet csupán. Ha a bocsok elhelyezése után 3-nál több medve lenne egy lapkán, akkor valamelyik szomszédos lapkára kell tenni az extra medvéket. Ha egyik szomszédos lapkán sincs már hely egy új medve számára, akkor az elmerül az óceánban, és el kell dobni a megmentésére egy helikopterjelzőt.

Növekedéskor: cseréld ki a medvebocso(ka)t ugyanannyi felnőtt medvére. Ha egynél több felnőtt medve kerül így egy jéglapkára, ügyelj rá, hogy legalább egy nőstény ÉS egy hím legyen köztük. Ellenkező esetben szabadon eldöntheted, hogy a bocs hím-, vagy nőstény medvévé váljon.



Ha a húszoldalú kocka dobása következtében növekedés lesz, cseréld ki a lapkán az összes bocsot ugyanannyi felnőtt medvére. Legalább 1 hímnek és 1 nősténynek kell lennie a növekedés után a lapkán, de amúgy te döntesz szabadon a hímek és nőstények számáról.



Ha szaporodás, vagy növekedés során ez történik:

- Ha kettőnél kevesebb bocs van a jegesmedve készletben szaporodáskor.
- Ha nincs már megfelelő hím-, vagy nőstény medve a jegesmedve készletben növekedéskor.
- A bocsok növekedésekor már csak hím, vagy csak nőstény medvéket tudnál tenni az adott jéglapkára.

A létező leghatározottabban kell elhelyezned / lecserélned az új medvéket, majd a hőmérsékletnövekedés-fázisban egyet hozzá kell adnod a dobásodhoz.

3. HŐMÉRSÉKLETNÖVEKEDÉS-FÁZIS

Dobj a piros hatoldalú kockával. A kidobott számmal told feljebb a hőmérsékletjelzőt a hőmérősávon. Ha a hőmérsékletjelző alacsonyabb mezőn lesz ezután, mint a riadójelző, semmi nem történik. Ha magasabban, vagy ugyanazon, hajtsd végre a jégolvadást, majd dobod el a jelenlegi riadójelzőt, és csapj fel helyette újat a hőmérősávra.

JÉGOLVADÁS

Ha jégolvadás történik, az aktuális riadójelzővel azonos számú jéglapkán lévő jegesmedvéknek el kell menekülniük a szomszédos jéglapkákra (lásd a következő oldalon). Ez után tedd vissza a dobozba az aktuális riadójelzőt, és a hozzá kapcsolódó jéglapkát. Húzd lejjebb a hőmérsékletjelzőt a hőmérősávon 5 fokkal. Csapj fel egy új riadójelzőt.

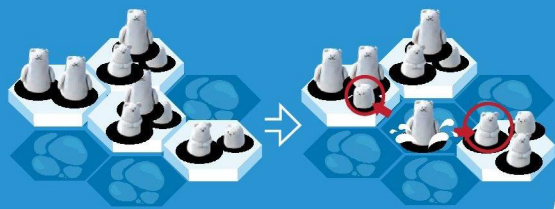
Megjegyzés: ha a hőmérsékletjelző magasabban van, vagy ugyanazon a mezőn, mint az új riadójelző, NEM következik be azonnal egy újabb jégolvadás. A jégolvadás állapotát csak a következő játékos 3. fázisában kell majd ellenőrizni ismét.

* Ha a jégolvadás után a hőmérséklet 20 foknál magasabb lesz, minden játékos azonnal veszít.

MENEKÜLÉS

Mielőtt egy jégtörés akció, vagy a **jégolvasás** miatt el kellene távolítani egy **jéglapkát**, az esetleg rajta lévő **jegesmedvéket** át kell költöztetni a szomszédos **jéglapákra**. Mindig az aktuális játékosnak kell eldöntenie, hogy miként osztja el a medvéket.

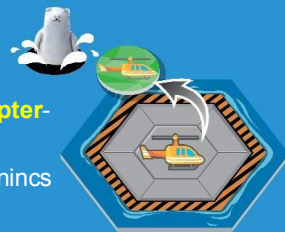
Ne felejtse el: legfeljebb 3 **jegesmedve** lehet minden **jéglapán**. Ha a szomszédos **jéglapán** már nincs elegendő hely a menekülő medvéknek, a menekülni nem tudók elsüllyednek az óceánban, és meg kell őket menteni egy **helikopterjelző** eldobásával.



ELMERÜLÉS ÉS A MENTŐHELIKOPTEREK

Ha egy **jegesmedve** elmerülne az óceánban, dobj el egy **helikopterjelzőt** valamelyik **bázislapkáról** a vészhelyzeti mentéshez.

Ha marad olyan medve, amelyik elmerülne az óceánba, de már nincs több **helikopterjelző**, minden játékos azonnal veszít.



ÚJRAKEZDÉS

Ha egy újabb játékot kezdenének, azt így készítsék elő, hogy időt spóroljatok vele:

1. Tedd vissza a **bázislapkákat** a kiinduló mezőjükre.
2. Keverd össze képpel lefelé az összes eltávolított **jéglapkát**, **óceánlapkát** és **támogatáslapkát**, és töltsd ki velük a játéktábla üres mezőit. Csapd fel őket, majd távolítsd el az összes **óceánlapkát**.
3. Folytasd a játék előkészítését az eredeti 5-ös lépéstől.

SZÓLÓJÁTÉK

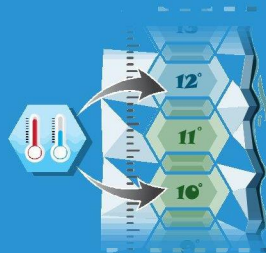
A szólójátékot készítsd elő úgy, mintha 2, 3, vagy 4 játékos lenne. A játék során minden **mentőhajót** te fogsz irányítani.

JÁTÉKVARIÁCIÓK

Ha túl könnyűnek érzitek a játékot, miután sikeresen teljesítettétek az alapszabályokkal, az alábbi három szabályverzióval nehezíthettek rajta.

MÁR TÚL KÉSŐ...

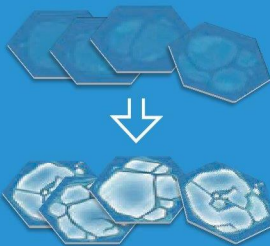
A játék előkészítésének 15. lépésében a **hőmérsékletjelzőt** ne a **hőmérősáv** 8-as mezőjére tegyétek, hanem a 10-esre, vagy a 12-esre.



RÁZÓS ÚT A GYŐZELMEIG

A játék előkészítés 1. lépésében cserélj ki 4 **óceánlapkát** 4 **úszó jégtáblalapkára**. Ugyanúgy készítsd el a **játékterületet**, mint az alapjátékban. Az úszó jégtáblalapkák normál **jéglapkaként** működnek, az alábbi kivételekkel:

1. Az **úszó jégtáblalapka** nem olvad el spontán a játék során.
2. Továbbra is használhattok egy jégtörés akciót, vagy **támogatáskártyát** az **úszó jégtáblalapka** eltávolítására, azonban a hőmérséklet nem fog csökkenni, ha eltávolítasz egy **úszó jégtáblalapkát**.
3. A **jegesmedvék** nem tudnak egy **úszó jégtáblalapkára** menekülni.

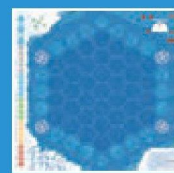


GYORSULÓ VESZÉLY

Ha a szaporodásfázisban hozzá kellene adni egyet a hőmérsékletnövekedés kockadobásához, kettőt adj hozzá egy helyett.



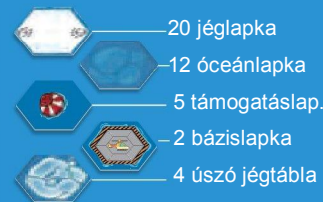
JÁTÉKÖSSZETEVŐK



1 játéktábla



45 jegesmedve



43 hatszöglapka



5 mentőhajó



5 hajótábla



1 húszoldalú kocka



1 hatoldalú kocka



51 kártya



3 normál akció



6 kék akció



2 sebességcsökkenés



2 piros akció

13 nagyméretű jelző



6 fejlesztés



9 helikopter

15 kisméretű jelző



21 adat

21 négyzetes jelző



1 hőmérséklet



1 jégolvasás



1 középszászló

3 nagy hatszögletű jelző



20 riadó

20 kicsi hatszögletű jelző



a középszászló-jelző helyett ez is használható

1 fa középszászló

KÉSZÍTŐK

Játéktervezők: Jog Kung, Huang Yiming

Dobozgrafika: Xue wawa

Grafikai tervezés: Lauren Hsiu, Allison Litchfield, Colling Wang

Gyártó: Ryan Bruns

Szerkesztő: Jui-En Chang, Kenny Montaño

Fejlesztő: Daniel Peterson



Mayday Games, Inc.

©2018 Minden jog fenntartva.

Az angol verzió kizárólagos kiadója a

Boxed Lightning Games.

www.maydaygames.com



Boxed Lightning Technology Co., Ltd.

Rm.2908, BUilding A, Longhu san Qian Xingzuo, No.2, 3rd Jian she N Rd, Chenghua Dist., Chengdu, Sichuan, Kína



2Plus Games

Rm. 6, 4F, No. 8, Ln.151, Sec. 2, Fuxing S Rd., Da'an Dist., Taipei City 106, Taiwan
www.2plus.com.tw