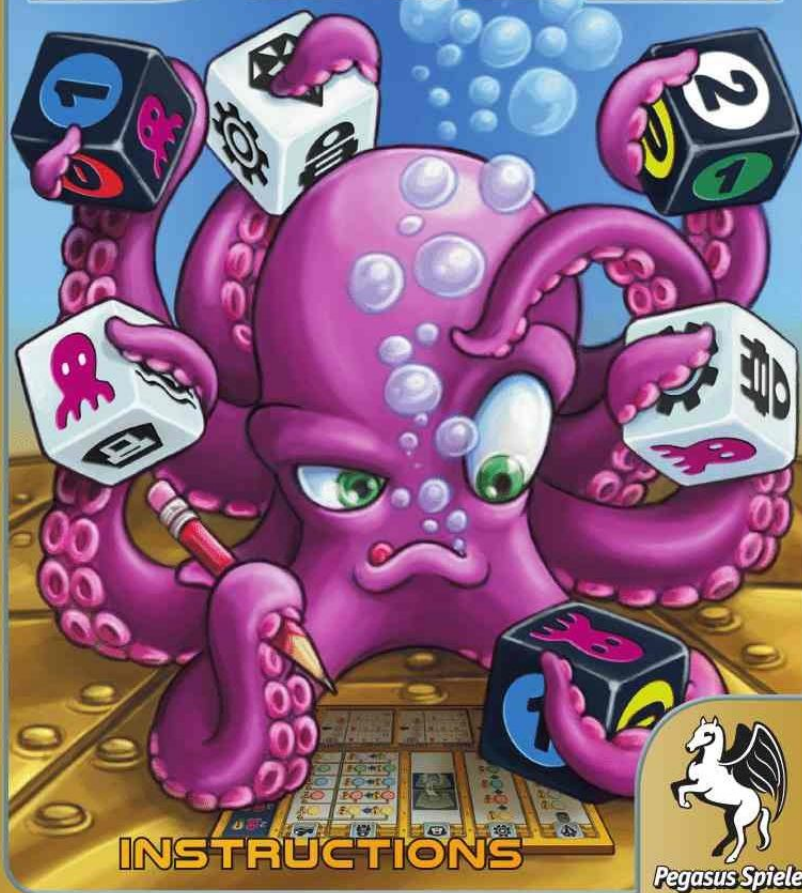


OCTO DICE

CHRIS TOUSSAINT



Pegasus Spiele

1-4 játékos részére

20-30 perc játékidő

10 éves kortól



BEVEZETÉS

A víz alatti kutatóállomás, az „AquaSphere” tudósainak és kutatóinak jelen pillanatban egy nagyon komoly válsággal kell szembenézniük: a legfontosabb eszközök, a robotok, valami miatt beszüntették a munkát!

Itt az ideje, hogy ezt az ügyet végre a kezébe vedd - de a lehető leggyorsabban! Elvégre egy jelentős tudományos áttörés előtt állsz, versenyben a többiekkel.

Kevés idő van a labor bővítésére, a kristályok elemzésére, az új tengeralattjárók dokkolására, a robotok aktiválására és a polipok elkapására!

Légy óvatos! Soha nem tudhatod, hogy a verseny alatt ki kémkedik utánad...

A JÁTÉK CÉLJA

Úgy tudod megnyerni a játékot, ha a kockák segítségével a legtöbb tudás pontot sikerül összegyűjtened.

A tudás pontot - ebben a szabálykönyvben röviden csak „pontként” hivatkozunk rá - egy villanykörte szimbólummal jelöljük: 



JÁTÉKÖSSZETEVŐK



3 fehér dobókocka az akció szimbólumokkal



3 fekete dobókocka színekkel és számokkal



16 jelölő (mind a 4 játékos színében 4-4 db)



9 kétoldalú labor lapka:
3-3 minden szintből (0, 1 és 2)



1 pontozó lapka tömb

3

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Minden játékos kap egy pontozó ívet és egy tollat (a tollakat a játék nem tartalmazza).
- Rendezd a labor lapkákat szintek szerint sorokba (a fehér szám a bal alsó sarkában) és tedd őket az asztal közepére!

Az első játék során tedd sorba a lapkákat a bal felső sarokban látható A1, B1, C1... jelölések szerint! Később bármilyen sorrendben és bármelyik oldallal felfelé lehetnek a lapkák az adott szintekhez tartozó sorokban.

- Mindenki vegye el a választott színének megfelelő 4-4 jelölőjét! Mindenki tegye 1-1 jelölőjét a „0” jelű lapkák fölé (lásd az ábrát)! A 4. jelölő maradjon mindenki előtt (ez a játékos színét mutatja).



Az alábbi szabályok a többjátékos módra vonatkoznak. A szóló játékmódról a 12. oldalon olvashatsz.

A JÁTÉK MENETE

- A játék **6 fordulón** át tart. Minden fordulóban minden játékos egy teljes saját körét hajthatja végre.
- Minden második forduló után van egy **közbenső pontozás**, ami így a játékot 3 harmadra osztja.
- A 3. közbenső pontozás után egy **bonusz pontozás** is következik, majd a játék véget ér.

A KÖRÖDBEN

Minden köröd 4 fázisból áll:

- a.) **kockadobás**
- b.) elvégezhetsz maximum **2 fő akciót** (kristály, kutatás, laboratórium, robotok és tengeralattjáró akciók)
- c.) elvégezheted a **polip akciót**, ha tudod
- d.) **ellenfeleid bonusz akciókat** kaphatnak, ha lehet

Egy teljes játékforduló példát láthatsz a 12-13. oldalon!

a.) kockadobás: az elérhető akciók meghatározása

1. Dobj mind a 6 kockával és tegyél félre közülük kettőt!
2. Dobj a maradék 4 kockával és megint tegyél félre közülük kettőt!
3. Dobj a megmaradt 2 kockával és tedd őket a többi kocka közé!

A félretett kockákat a b.) - d.) fázisaid alatt használhatod fel.



b.) a maximum 2 fő akciód végrehajtása

- Egy akciód végrehajtásához kombinálnod kell egy fehér és egy fekete kockát.
- A fehér kocka határozza meg, hogy milyen akciót hajthatsz végre, a fekete kocka pedig megmutatja, hogyan. A fekete kockán lévő szín, vagy szám, lényegesen befolyásolja a fehér kocka akcióját.
- A körödben maximum 2 ilyen kombinációt használhatsz fel a fő akcióid végrehajtásakor.
- Ha kihúztad egy adott akció-típus utolsó körét is, akkor már nem hajthatsz végre ilyen típusú akciót!



A két választott akciót tetszőleges sorrendben hajthatod végre. A pontozó lapkákra kell beírnod az akcióid után kapott pontokat, az „A” és „B” oszlopokba, a megfelelő fordulóhoz.

A fő akció lehetőségeid részletezése:

1. KRISTÁLY

„Egy kristályt elemzel”: húzd ki bármelyiket az 5 kör közül! Annyi pontot kapsz, amekkora számot a fekete kocka mutat.



2. KUTATÁS

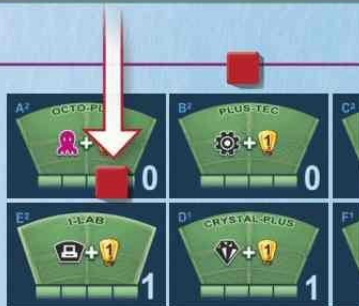


„Egy bizonyos terület kutatását végzed”: húzd ki azt a kört, amelynek színe megegyezik a fekete kocka színével! Megkapod a kör mellé írt pontot. **Fontos:** a köröket a nyilak által jelölt sorrendben lehet csak kihúzogatni! **Például:** nem tudod kihúzni a piros kört, ha a sárga kört még nem húztad ki előtte.



3. LABORATÓRIUM

„Bővíted a laboratóriumodat”: mozgasd a jelölődet a következő labor lapkára! A fekete kockával kidobott számnak meg kell egyeznie azzal a labor lapka számával, amire a jelölődet mozgatni akarsz.



Ettől kezdve használhatod annak a labor lapkának a képességét, amin a jelölő áll (és minden felette lévő). Pontot ezért az akcióért nem kapsz. A labor lapkák ismertetését lásd a 14-15. oldalon!



4. ROBOTOK

„Aktiválsz egy robotot”: húzd ki a balra lévő (ha az már áthúzott, akkor a jobbra lévő), még nem áthúzott kört, aminek a színe megegyezik a fekete kocka színével! Megkapod a kör mellé írt pontszámot!

5. TENGERALATTJÁRÓK

„Felkészítesz egy tengeralattjárót az indulásra”: húzd ki azt a kört, amelynek a színe megegyezik a fekete kocka színével! Ezért az akciódért nem kapsz pontot.

Megjegyzés: az áthúzott tengeralattjáróidért majd a közbelső pontozások során kapsz pontokat. Minden áthúzott robot, melynek színe megegyezik egy áthúzott tengeralattjáróval, 1-1 pontot ér majd. Lásd a 10. oldalon a közbelső pontozást!



c.) polip akció végrehajtása

„Elkapsz pár polipot”: minden játék harmadban dobnod kell legalább két polip szimbólumot.

- Minden kidobott polip szimbólum után húzz át egy polipot a pontozólapkádön, az aktuális harmadhoz tartozó oszlopban (lásd az ábrát)! Ha mind a két polipot áthúztad az adott harmadban, akkor húzd át a -2 pont szimbólumot is!



- Ha kettő, vagy több polipot dobsz a körödben, akkor a balra látható bonusz pontokat is megkapod. Írd be ezt a pontot a pontozó lapkád polip rovatába!

Például: a körödben összesen 3 polipot dobsz. Húzd át a pontozólapkád mind a két polipját és a -2 pontot, majd írd be a polip szimbólum mellé a kapott 3 pontodat!

8



d.) ellenfeleid bonusz akciói

„Az ellenfeleid is részesülhetnek a kutatásaid eredményeiből”: minden harmadban maximum 2 alkalommal használhatjátok az ellenfeleitek kockáit is 1-1 bonusz akciótok végrehajtásához.

Az ellenfeleid is választhatnak kettőt az általad dobott kockák közül, melyeket összekombinálhatnak egy fő akcióvá, vagy polip akcióvá, illetve használhatják bármelyik labor lapkát, amivel rendelkezel.

Ebből az akcióból szerzett pontokat a lapka alsó sorába kell beírni, ami lehet nulla pont is.



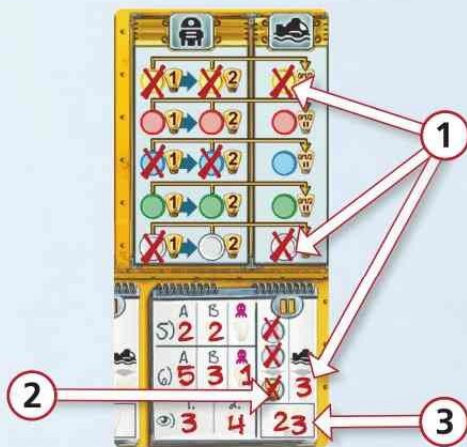
Megjegyzések:

- Nem hajthatod végre mind a két bonusz akciót egyetlen ellenfeled köre alatt.
- Időt spórolhattok, ha ezeket a bonusz akciót egyszerre hajtjátok végre. Amennyiben fontos a sorrend, akkor sorba hajtátok végre, a kezdő játékkal kezdve.

KÖZBENSŐ PONTOZÁS

Miután minden játékos végrehajtotta 2-2 teljes körét, és esetleg 2-2 bonusz akcióját (ha volt), következik a közbelső pontozás.

- 1 Minden egyes áthúzott tengeralattjáró annyi pontot ér, ahány ugyanolyan színű áthúzott robotod van (a robotjaid működtetik a tengeralattjárókat). Írd be a kapott pontszámot a tengeralattjáró szimbólum alá!



Például: 2 pontot kapsz a sárga tengeralattjáród és 1-et a fehér tengeralattjáród után. Írd be a 3-as számot a tengeralattjáró szimbólum alá!

- 2 2 pontot veszítesz, ha nincs mind a 2 polipod áthúzva. Erre a -2 szimbólum figyelmeztet. Ha áthúztad mind a 2 polipot, húzd át a -2 szimbólumot is!
- 3 Összeítsd a harmadban szerzett pontszámodat és írd be a jelölt mezőbe!

10

BONUSZ PONTOZÁS

A 3. közbenső pontozás után következik a bonusz pontozás:

- Ha te húztad át a legtöbb kristályt, 4 pontot kapsz. Ha a második legtöbb kristályt húztad át, 2 pontot kapsz. Ha döntetlen, osszátok el a pontokat egymás közt egyenlően (kerekítsetek, ha kell). **Például:** ha 2 játékosnak van legtöbb kristálya, akkor mindketten $(4+2)/2 = 3$ pontot kapnak. **Megjegyzés:** nem kaphatsz pontot, ha nem húztál át egyetlen kristályt sem!
- Pontokat kaphatsz a 2. szintű labor lapkáid után (lásd a 14-15. oldalon a labor lapkák ismertetését).

Add össze a kristályok és a labor lapkák után kapott pontjaidat, és írd be azt a jelölt mezőbe! **1**



A JÁTÉK VÉGE

Add össze a 3 közbenső pontozás és a bónusz pontozás összegeit, majd az eredményt írd be a pontozó lapkád jelölt **2** mezőjébe! Ez a végső pontszámod!

A legtöbb pontot elérő játékos győz. Döntetlen esetén a több áthúzott tengeralattjáró tulajdonosa nyer közülük. Ha még így is döntetlen, játsszatok újból egy teljes játékot, hogy a győztest megállapítsátok...



Példa egy játékkörre (az ábrát lásd a következő oldalon):

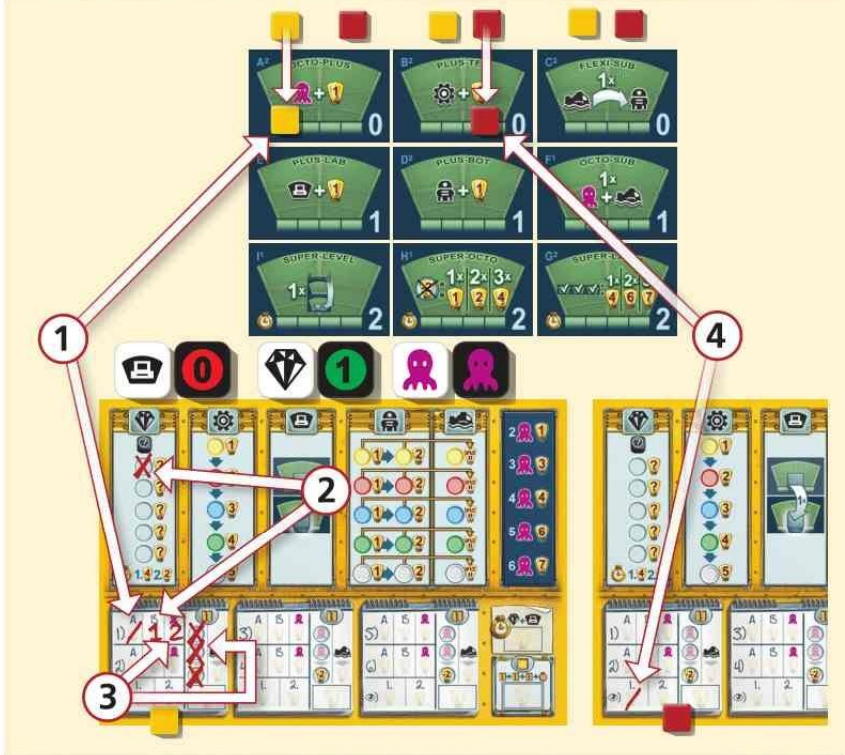
- ① Sárga a saját körében végrehajt egy labor akciót és a jelzőjét az első 0-ás labor lapkára teszi (Octo-Plus). Ezért nem kap pontot, így az első pontozó mezőjét áthúzza.
- ② Ez után végrehajt egy kristály akciót az 1-es fekete kockájával. Kihúzza az egyik kristály kört és beírja az érte kapott 1 pontot a pontozó lapkájára.
- ③ Sikerült két polipot is dobni, így kihúzza mind a 2 polip szimbólumot és vele együtt a -2 szimbólumot is. A 2 polip után 1 pontot kapna, de mivel épp most fejlesztette fel a megfelelő labor lapkát, az további 1 pontot ad neki, így 2 pontot ír be a megfelelő mezőbe.
- ④ Piros úgy dönt, hogy szintén a labor akciót fogja használni, és a középső oszlop első labor lapkájára teszi a saját, piros jelölőjét (bármelyiket választhatta volna). Ezért az akcióért ő sem kap pontot, így a saját pontozó lapkáján kihúzza az első bonusz akcióját.

SZÓLÓ JÁTÉKSZABÁLYOK

Játssz a normál szabályok szerint, az alábbi módosításokkal:

- 6 helyett 9 fordulóig tart a játék
- a közbenső pontozás minden 3. körben történik
- a 3. fordulók pontszámait abba a mezőbe írd, ahová az ellenfél bonusz akció pontszámok kerülnének (hiszen ilyen nincs a szóló játékban)
- a kristályok nem érnek bonusz pontokat





2 JÁTÉKOS VARIÁCIÓ

Ez a változat növeli a további akciók lehetőségeit.

- Miután mindketten végeztetek a körötökkel, dobj a 6 kockával egy virtuális játékos nevében!
- Használhatjátok ezt a 6 kockát a „d.) ellenfeleid bonusz akciói” lépés végrehajtásához (lásd a 9. oldalt)!

A LABOR LAPKÁK

0. szintű labor lapkák



A1 Flexi-Lab: körönként egyszer egy kidobott sárga kocka színét tetszőleges színűvé változtathatod.



A2 Octo-Plus: +1 pontot kapsz minden polip akciód után, ami után kapsz legalább 1 pontot.



B1 Flexi-Tec: Körönként egyszer a kutatás szimbólumot úgy használhatod, mintha az robot szimbólum lenne.



B2 Plus-Tec: +1 pontot kapsz minden kutatás akciód után.



C1 Sub-Plus: +1 pontot kapsz minden tengeralattjáró akciód után.



C2 Flexi-Sub: körönként egyszer úgy használhatsz egy tengeralattjáró szimbólumot, mintha robot szimbólum lenne. **Megjegyzés:** ilyenkor a tengeralattjáró már nem számít annak az Octo-Sub laborban.

1. szintű labor lapkák



D1 Crystal-Plus: +1 pontot kapsz minden kristály akciód után.



D2 Plus-Bot: +1 pontot kapsz minden robot akciód után.



E1 Plus-Lab: +1 pontot kapsz minden laboratórium akciód után.



E2 Flexi-Level: amikor laboratóriumot fejlesztesz, a fekete kockán lévő szám nem számít.



F1 Octo-Sub: körönként egyszer egy tengeralattjáró szimbólumot úgy használhatsz, mintha az polip szimbólum lenne, függetlenül attól, hogy felhasználad-e a tengeralattjárót egy akcióban, vagy sem.



F2 Octo-Catch: körönként egyszer egy akcióra nem használt fehér kockát úgy használhatsz, mintha az polip szimbólum lenne.

2. szintű labor lapkák



G1 Super-Lab V: +3/5/7 pont 1/2/3 teljesen kifejlesztett (2. szintű) labor oszlopért.



G2 Super-Lab H: +4/6/7 pont 1/2/3 teljesen kifejlesztett labor sorért.



H1 Super-Octo: +1/2/4 pont 1/2/3 áthúzott -2 pont szimbólumért.



H2 Super-Sub: +1 pont minden áthúzott tengeralattjáróért.



I1 Super-Level: a bonusz pontozás előtt az egyik jelölődet egy tetszőleges 2-es szintű labor lapkára mozgathatod át.



I2 Super-Copy: használhatsz egy másik 2. szintű labor képességet. Ha egy másik 2. szintű lapkára is kerül egy jelölőd, újból használhatod ezt a képességet.



Pegasus Spiele

Szeretnénk megköszönni a Hall Games kiadónak, hogy használhatjuk az AquaSphere témát, valamint Stefan Feld játékkervezőnek, hogy rengeteg játékesztzel segített minket! Ezúton szeretnénk köszönetet mondani a játékesztelőknek és a lektornak az értékes észrevételeikért!

Játékkervező: Chris Toussaint

Illusztráció: Dennis Lohausen

Tördelés: Hans-Georg Schneider

Megvalósítás: Ralph Bruhn

Angol fordítás: Grzegorz Kobiela

Magyarra fordította: BEOM (2016)

Magyar fordítást lektorálta: Leogecc

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg
Minden jog fenntartva!

A szabálykönyv, játékelemek, illusztrációk újranyomtatása,
vagy kiadása tilos előzetes engedély nélkül!

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

