

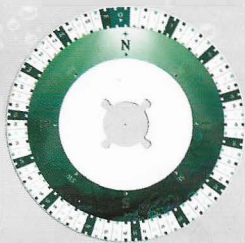
20.000 Meilen unter dem Meer

Játékötlet

Verne Gyula híres regényében egy titokzatos tengeri szörny tartja rettegésben a világ tengereit. Amiről kiderül, hogy nem is szörny, hanem egy tengeralattjáró, a "Nautilus". A játékosok ezt a fantasztikus szerkezetet irányíthatják a világ tengerein keresztül, miközben megpróbálják a különböző felfedező-kártyákat összegyűjteni, melyek a regény cselekményét dolgozzák fel. Ezeket akkor szerezhethjük meg, ha a kijátszott navigációs kártyákkal megfelelően szabályozzuk a tengeralattjáró mélységét, irányát és az óceáni áramlatokat.

Tartozékok

- 1 Játémező



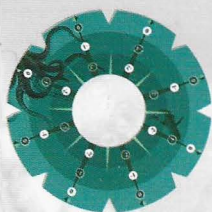
- 4 Játékfigura



- 72 Felfedező kártya



- 1 Óceáni forgókorong



- 4 Gyűjtő tábla



- 1 Tengeralattjáró tartó



- 1 Mélységmérő
(2 állvány és 1 irányjelző)



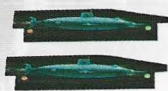
- 40 Navigációs és
8 Matróz kártya
(4 színben)



- 6 Akciókártya
(horgony jelzés a
hátdoldalon)



- 1 Tengeralattjáró
(2 oldalap, amit a
mélységmérőre kell
rakni)



- 4 sorrend-zseton



A játék célja

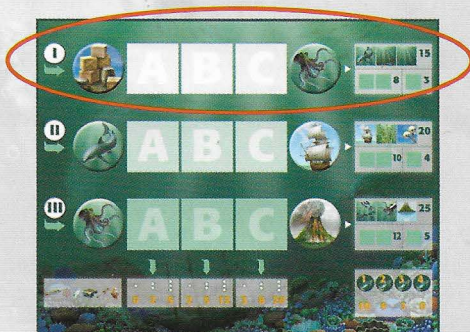
A játék három szakaszból áll, melyben a játékosok felfedező kártyákat gyűjtenek a megfelelő sorrendben. A játék során összegyűjtött szimbólumok pontokat érnek, melyeket a 3. szakasz végén összesítenek és a legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyer.

A játék előkészítése

- A legelső játék előtt a darabokat kisorsoljuk a keretből.
- A tengeralattjáró tartót a játékmező közepén lévő kivágásba illesztjük.
- Az óceáni forgókorongot a játékmező közepén kialakított részbe rakjuk.
- A felfedező kártyákat a hátoldalukon található római számok alapján csoportosítjuk és külön-külön összekeverjük. Ezek a számok az egyes szakaszokat jelölik. Az első szakasz ("I") kártyáit a rajtuk lévő számok (0, -1, -2) szerint, a hozzájuk tartozó mezőkre, lefordítva feltesszük. Ezek jelölik a tengeri mélységet. A fehér színű kártyákat felfedjük, míg a zöldek lefordítva hagyjuk.
- A második ("II") és harmadik ("III") szakasz kártyáit félretesszük.
- A "Nautilus" összeállítása:



- 1. lépés: A Nautilus minden elemét kikészítjük: mélységmérő (2 állvány és 1 irányjelző, valamint a tengeralattjáró két darabja)
- 2. lépés: A két állványelemet egymásba csúsztatjuk.
- 3. lépés: Az irányjelzőt az állványra fektetjük úgy, hogy a zöld pont előre mutasson.
- 4. lépés: A két tengeralattjáró elemet, szintén a zöld ponttal előre az irányjelzőre rakjuk úgy, hogy az a 0-ás mélység szinten legyen.
- 5. lépés: az így összeállított szerkezetet a tengeralattjáró tartó kivágásaiba helyezzük. Végül az irányjelző zöld pontját Észak felé (N) állítjuk
- Minden játékos magához vesz egy gyűjtő táblát és maga elé fekteti.
- Minden játékos választ egy szint és a hozzá tartozó kártyapaklit a kezébe veszi. A figurákat a játékmező területén található számozott részének 0-ás pontjára tesszük.
- A 6 akciókártyát összekeverjük és lefordítva a játékmező mellé tesszük. A legfelső lapot felcsapjuk.
- Annyi sorrend-zsetont használunk, ahány játékos vesz részt a játékban. Két játékos esetén a 3-as illetve a 4-es zsetonok a dobozban maradnak. (három játékos esetén csak a 4-es). Ezek után a zsetonokat lefordítva összekeverjük és kiosztjuk a játékosok között, majd felfordítják.
- Az a játékos kezd akinél az 1-es zseton van, ő kezd az első szakaszt, ami a gyűjtő tábla első sorának felel meg.



A játék menete

A játék 3 szakaszból áll, melynek során felfedező kártyákat gyűjtünk. Minden egyes szakasz további körökre osztható. Minden kör a következő két fázisból áll:

1. Navigációs kártyák kijátszása és a játék sorrend meghatározása
2. A Nautilusz irányítása

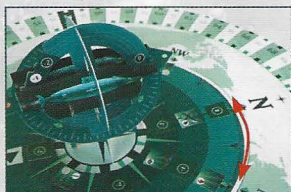
1. Navigációs kártyák kijátszása és a játék sorrend meghatározása

- Az első játékos (az akinél az 1-es számú sorrend-zseton van) választ először a kezében lévő kártyák közül egyet és képpel felfelé maga elé rakja. Majd ugyan így tesz a 2. és 3. játékos is.
- Mikor mindegyik játékos kirakta a kártyáját, megvizsgáljuk, hogy melyik kártyán található a legmagasabb számérték. Ennek a kártyának a tulajdonosa kapja meg az 1-es sorrend-zsetont a második legmagasabb kapja meg a 2-es számút és így tovább. Ezáltal kialakul a következő kör sorrendje.

Megjegyzés: 2 vagy több játékos ugyanakkora számértékű lap kijátszása esetén azé az elsőbbség aki először rakta le a kártyát.

2. A Nautilusz irányítása

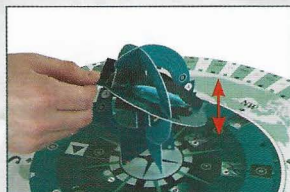
- Akinél most az 1-es számú zseton van irányítja először a Nautiluszt az általa kijátszott navigációs kártya utasításainak megfelelően. Ezek alapján a következő tevékenységek történhetnek: a Nautilusz irányának, mélységének módosítása, valamint az áramlatok szabályozása (további részletek a 3. oldal "játék kártyák" fejezetnél)



Áramlatok szabályozása



Irány beállítása



Mélység beállítása

- Ezután a 2-es számú zseton tulajdonosa irányítja a tengeralattjárót, szintén a navigációs kártya utasításainak megfelelően. Ugyan így tesz a játékban résztvevő 3. valamint a 4. számú zseton tulajdonos. A kijátszott navigációs kártyákat félre kell tenni.
- Ha minden játékos kijátszotta a kártyáit (és az összegyűjtött felfedező kártyákat a gyűjtő táblájára állította) az új sorrendnek megfelelően új kártyák kerülnek kijátszásra. Ha egy játékos minden számmal ellátott kártyáját kijátszotta, vagy ha már csak matróz kártya maradt a kezében, akkor az összes kártyáját visszaveszi a kezébe és folytathatja a játékot.

A FELFEDEZŐ KÁRTYÁK

A felfedező kártyák a regény cselekményeit követik. Az első szakaszban a játékosokat cápatámadás éri és egy elsüllyedt hajóroncsot fedeznek fel a tenger fenekén.

A második szakaszban a Nautiluszt egy csatahajó fedezi fel, de az utolsó pillanatban sikerül alámerülnie és elmenekülni. Majd egy partraszállás során a legénység majdnem a kannibálok kezére kerül.

Az utolsó szakaszban egy óriás polippal folytatott csata után a Nautilusz végül egy rejtélyes Vulkanikus szigeten köt ki.

A felfedező kártyák gyűjtése:

- Azt a felfedező kártyát amire a Nautilusz mutat, a navigációs kártya felhasználása után, fel kell venni a játékmezőről és a játékosnak a gyűjtő tábla aktuális szakaszának következő szabad helyére kell raknia. Az első szakasz első kártyáját az első sor "A" mezőjére kell tenni. A következő kártyát, amit a játékos megszerzett, a "B" mezőre kell helyezni. És így tovább
- Ha a játékos egy olyan mezőre irányítja a Nautiluszt amin már nincs kártya, akkor abban a körben a játékos nem gyűjt újabbat. A játékot a soron következő játékos folytatja.
- A játékosok célja, hogy az aktuális szakasz felfedező kártyáit a megfelelő sorrendben összegyűjtsék, mindenki a saját gyűjtő tábláján. Tehát, ha egy játékos minél több kártyát a megfelelő helyre és sorrendben állít, akkor annál több pontot kap a kör végén.

Különböző kártya-fajták

A fehér kártyák felfordítva, általában 2 szimbólummal, míg a zöldek lefordítva és általában 1 szimbólummal vannak a játémezőn. Ezek a szimbólumok további pontokat jelenthetnek a játékosnak a pontozás során. Minél több azonos szimbólum található a gyűjtő tábla egy oszlopában, annál több pontot ér.

1 Szimbólum



2 Szimbólum



A játékosok a következő kártyákat fedezhetik fel az óceán mélyén:



Nautilusz

A játékosnak újra irányítania kell a tengeralattjárót további navigációs kártya kijátszása nélkül. A játékos maga dönti el, hogy a mélységet, az irányt vagy a tengeráramlásokat állítja (a navigálás szabályainak megfelelően. Lásd 3. oldal). Ezután ezt a kártyát ki kell venni a játékból.



Horgony

Ezt a kártyát az aktuális szakasz következő szabad mezőjére kell helyezni és ezzel együtt az akciókártya legfelső lapját is fel kell húzni (a soron következő akció kártyát fel kell fordítani). A horgony kártya a pontozás során egy kártya-értéknek felel meg (lásd 3. oldal "szakasz-pontozás")



Ellátmány

Ezt a kártyát az aktuális szakasz következő szabad mezőjére kell helyezni. A szakasz-pontozásnál a játékos maga dönti el, hogy melyik másik kártyát fogi helyettesíteni (Jolly Joker).



Amikor egy felfedező kártyán az ellátmány szimbólumként jelenik meg, akkor a pontozás során a játékos dönti el, hogy melyik szimbólumot helyettesíti.

Események

amikor egy ellátmány szimbólum egy számmal áll együtt egy felfedező kártyán, akkor esemény következik be. Ezek az események az összegyűjtött szimbólumokkal extra pontokat érnek. Ha egy játékos extra pontokat gyűjt, akkor annak megfelelően mozdítja előre a saját bábuját a ponttáblán. Az események a következők lehetnek:

1 Cápatámadás:

Minden játékos 1 extra pontot kap minden egyes összegyűjtött szigony és/vagy kormánykerék után.

2 Hajóroncs:

Minden játékos 1 extra pontot kap minden egyes összegyűjtött kincsesláda és/vagy bűvársisak után.

3 Veszélyes lejtő:

Minden játékos 1 extra pontot kap minden egyes összegyűjtött palackposta és/vagy csónak után.

4 Tengeri növényzet

Az a játékos aki ezt a kártyát felfedezte, 1 extra pontot kap minden egyes összegyűjtött kincsesláda és/vagy bűvársisak után.

5 Kannibálok:

Az a játékos aki ezt a kártyát felfedezte, 1 extra pontot kap minden egyes összegyűjtött csónak és/vagy szigony után.

6 Csatahajó:

Az a játékos aki ezt a kártyát felfedezte, 1 extra pontot kap minden egyes összegyűjtött palackposta és/vagy szigony után.

7 Halraj:

Az a játékos aki a legtöbb kincsesládával és vagy kormánykerékkel rendelkezik, 1 extra pontot kap mindegyik után.

8 Óriáspolip:

Az a játékos aki a legtöbb szigonnyal és/vagy kincsesládával rendelkezik, 1 extra pontot kap mindegyik után.

9 Rejtelmes sziget

Az a játékos aki a legtöbb csónakkal és/vagy palackpostával rendelkezik, 1 extra pontot kap mindegyik után.

NAVIGÁCIÓS KÁRTYÁK

Minden játékosnak 10 navigációs kártyája van (1-től 10-ig számozással).



Irány kártya (érték 2, 5 és 8):

A játékosnak a Nautilusz irányát egy teljes égtájjal meg kell változtatnia, úgy hogy a mélységmérőt 90°-al elforgatja. Az égtájak a következők: Észak (N=North), Kelet (E=East), Nyugat (W=West) és Dél (S=South).

Példa: A játékos a Nautiluszt Északról (N) Keletre (E) vagy Nyugatra (W) fordíthatja, de Délre (S) nem.



Áramlat kártya (érték 1, 4 és 7):

A játékosnak az óceáni forgókorongot fél égtájjal el kell forgatnia (45°). A korongot mind az óramutató járásának megegyezően vagy ellentétesen lehet tekerni.

Példa: A játékos a korongot az óramutató járásával ellentétesen Északról (N) Észak-Nyugat (NW) felé tekeri.

Megjegyzés: A Nautilusz helyzete nem változik, csak a korongot mozgathatjuk.



Mélység kártya (érték 3, 6 és 9):

A játékosnak a Nautilusz mélységét kell megváltoztatnia. A mélységet lehet 0-ról -1-re, -1-ről 0-ra vagy -2-re és -2-ről -1-re állítani úgy, hogy a

1. a tengeralattjáró hátsó részét a piros pontnál megemeljük
2. a tengeralattjáró első részét a zöld pontnál a kívánt mélységhez állítjuk
3. végül tengeralattjáró hátsó részét a kívánt mélységhez állítjuk



Mélytengeri termosztát (érték 10):

Ez a kártya Jokerként funkcionál, tehát a játékos dönti el, hogy az irányt, a mélységet vagy az áramlatokat szabályozza, a fentebb említetteknek megfelelően.



Matróz (2x):

A játékos a gyűjtő tábláján 2 felfedező kártyát kicserélhet egymással, ezáltal a pontozásnál kedvezőbb helyzetbe kerülhet és több pontot gyűjthet.

Ennek a kártyának nincs értéke, ezért egy navigációs kártyával együtt lehet csak kijátszani. A játékos eldöntheti, hogy előbb a navigációs kártyát használja és csak utána a matrózt, vagy fordítva.

AZ AKCIÓ KÁRTYÁK

Az akciókártyák a játékmező mellett helyezkednek el a legfelső kártya képpel felfelé. Egy játékos akkor húzhat akciókártyát, ha a Nautiluszt egy horgonyra irányítja.

- Az akciókártyákat csak navigációs kártyával együtt lehet kijátszani (de Matróz kártyával nem).
- A játékos megválaszthatja, hogy először a navigációs kártyát használja és utána az akciókártyát, vagy fordítva.
- Az akciókártya a kijátszás után visszakerül a pakli aljára.



Kormányos (2x)

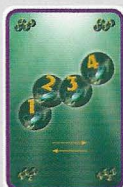
A játékos a gyűjtő táblája bármelyik sorából egy általa választott felfedező kártyát áthelyezhet egy üres mezőre. Így akár két felfedező kártyát is állíthat egy körön belül.

Megjegyzés: lehetséges, hogy egy ellátmány kártyát (Joker) egy korábbi körből az aktuális körbe áthelyezzen, így kétszer felhasználva azt.



Búvár (2x)

A játékos a gyűjtőtáblájáról egy felfedező kártyát kicserélhet egy a játékmezőn lévővel.



Sorrend-zsetonok újraosztása (2x)

A játékos összeszedi a sorrend-zsetonokat és tetszőlegesen újraosztja azokat. Azok a játékosok, akik még nem használták fel a kijátszott navigációs kártyáikat az új sorrend szerint tehetik meg azt. Akik már egyszer a körben sorra kerültek, már nem játszhatnak újból. Az új sorrend érvényes a következő körre is.

Egy szakasz vége

Egy szakasznak akkor van vége, ha egy játékos egy felfedező kártyát az aktuális szakasz C mezőjére állított. A játékosok, akik még nem kerültek sorra, végig játszhatják körüket. Ezután az aktuális szakasz pontjait összesítjük. Hogy kinek hány pontja van, azt a gyűjtő táblán lévő felfedező kártyák száma, helye és sorrendje határozza meg.

Szakasz-pontozás

			25
		12	5

- Az a játékos kapja a legtöbb pontot, aki a gyűjtő tábláján, a szükséges felfedező kártyákat a megfelelő sorrendben összegyűjtötte.

Például: egy játékosnak a 3. szakasz végén az alábbi felfedező kártyái vannak: az "A" mezőn a halraj, a "B" mezőn az óriáspolip és a "C" mezőn a vulkanikus sziget. Mind a három kártya a megfelelő sorrendben 25 pontot ér.

			20
		10	4

- Ha egy játékosnak csak két felfedező kártyája van, de a megfelelő sorrendben, akkor a második legnagyobb pontszámot kapja. *Például: egy játékosnak a 2. szakasz végén az "A" mezőn egy hínár, a "B" mezőn egy kannibál kártya van, de a 3. üres, akkor 10 pontot kap.*

			15
		8	3

- Ha egy játékosnak csak egy kártyája van akkor a legkevesebb pontot kapja. *Például: egy játékosnak az 1. szakasz végén csak egy hajóroncsa van és semmi más akkor 3 pontot kap.*
- Továbbá, ha egy játékos 3 kártyát gyűjtött, de nem a megfelelő sorrendben, akkor háromszor az egy kártya-értéknek megfelelő pontot kap.

- Ha egy játékosnak két különböző felfedező kártyája van és a harmadik az előző kettő egyike, akkor ezért a duplázott kártyáért az egy kártya-értéknek megfelelő pontot kapja. *Például: egy játékosnak az 1. szakasz végén az alábbi felfedező kártyái vannak: az "A" mezőn egy cápa, a "B" mezőn egy hajóroncs és a "C" mezőn még egy cápa. Így $8+3=11$ pontot kap. 8 pont jár a két kártyáért a megfelelő sorrendben és 3 pontot a második cápa.*

Bónusz pontok

Minden játékos a szakaszok végén bónusz pontokat kapnak a birtokolt sorrend-zsetonok után. Az 1-es zseton 10, a 2-es zseton 6, a 3-as zseton 3, míg a 4-es zseton 0 pontot ér. A pontozás a gyűjtő tábla jobb alsó sarkában is megtalálható.

Minden játékos annyit lép előre a pont táblán, ahány pontot szerzett a szakasz végén.

A következő szakasz

- Az első szakasz végén a játékezőn maradt felfedező kártyákat visszatesszük a dobozba.
- A játékezőre kerülnek a 2. szakasz felfedező kártyái. A fehérek fel-, míg a zöldek lefordítva.
- A 2. szakasz végén a 3. szakasz felfedező kártyái kerülnek fel a játékezőre ez előzőek helyére, ugyan úgy mint előbb, a fehérek fel-, míg a zöldek lefordítva.

Megjegyzés: ha egy játékos az összes navigációs kártyáját kijátszotta és csak matróz kártyája maradt, most visszaveheti azokat a kezébe.

Az 1-es sorrend-zsetont birtokló játékos kezd az új szakasz első fázisát és ő játssza ki az első navigációs kártyát, majd a tőle balra ülő játékos teszi ugyan ezt. A legmagasabb számmal rendelkező lap tulajdonosa kapj az 1-es sorrend-zsetont és irányítja először a Nautiluszt.

Játék vége és záró értékelés

A 3. szakasz-pontozás végén zajlik a záró értékelés. A gyűjtő tábla egyes oszlopaiban található felfedező kártyák szimbólumai pontokat érnek.

- Minél több azonos szimbólumot gyűjtött össze a játékos, annál több pontot kap
- Ha egy játékosnál ellátmány szimbólum található, akkor eldöntheti, hogy az melyik másik szimbólumot helyettesíti.
- Azt, hogy hány pontot kap a játékos oszloponként azt az oszlopok alatt található értékelő mező határozza meg. Az így kapott eredménnyel kell a bábukat előremozgatni.
- Amennyiben egy játékosnak több, mint 70 pontja van, akkor haladjon babujával tovább a mezőn és a kapott értékhez adjunk hozzá a70-et.

"A" oszlop



Példa az "A" oszlopra:

A játékosnak összesen 1 kincsesládája van, ami 0 pontot ér.

A játékosnak összesen 2 csónakja van, ami 2 pontot ér.

A játékosnak 3 kormánykereke van, ami 5 pontot ér.

Az "A" oszlopért a játékos ezért összesen 7 pontot kap.

A nyertes

A játékot az a játékos nyeri, akinek a 3. szakasz végén a legtöbb pontja van. Pontegyezőség esetén a legvégén birtokolt sorrend-zseton dönt a helyezésről.

Játékvariációk

Ha a játékosok kiszámíthatóbb játékot szeretnének az össze felfedező kártyát felfordíthatják a játékmezőn. Az összes többi szabály ugyanaz marad.

Szerző: Artthtur Tebbe

Illusztrátor: Wim Euvermann

Grafika: Kristine Nuynes

Fordította: Ádi

Lektorálta: Gabica

© 2009 University Games Corporation.

All Rights Reserved.

www.universitygames.net

