

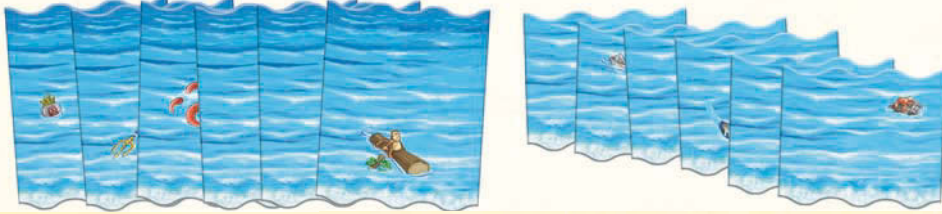


Játékelemek

- 1 játéktábla (kétoldalú)



- 12 hullámlapka – 6 nagy, 6 kicsi



- 1 napozóágykölszönző-lapka



- 1 teknőslapka



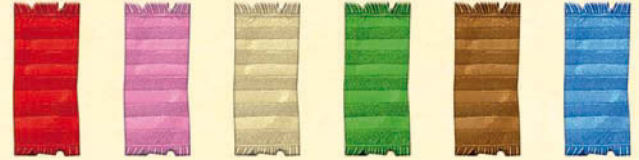
- 6 győzelmipont-jelző – minden játékos színében 1



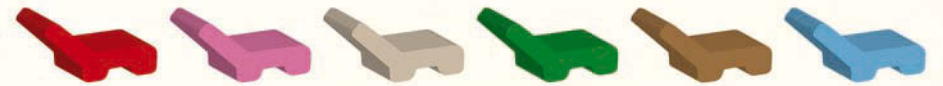
- 6 napernyő – minden játékos színében 1 (két részből áll)



- 6 törülköző – minden játékos színében 1



- 36 napozóágy – minden játékos színében 6



- 18 kocka – 3-3 fehér, sárga, narancs, kék, fekete és lila



- 1 vászonzsák



- 1 szabályfüzet

A játék célja és áttekintés

A tengerpart csak úgy zsong, mindenki a legjobb helyet szeretné a napozóágyainak. A vízhez közelebb jobb a kilátás. De vigyázzatok! Ha túl közel viszitek, akkor megnő a kockázata, hogy egy hullám elviszi.

A játékosok a napozóágyaikat a lehető legközelebb próbálják vinni a vízhez, anélkül, hogy egy hullám elragadná azt.

Minden forduló végén két tengerpartra is hullám csap ki. A játék akkor ér véget, ha legalább egy napozóágyat elragad egy hullám vagy a 6. forduló végén.

Minden tengerparton azoknak a játékosoknak jár győzelmi pont, akik a legközelebb vitték a vízhez a nyugágyukat. Miután minden tengerpart értékelésre került, a legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos nyeri meg a High Tide (Dagály) játékot.

Előkészületek

1) A játéktábla kétoldalú. Az egyik oldal 3-4 játékosnak készült, a másik 5-6 játékosnak. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, a megfelelő oldallal felfelé.

2) Tegyétek a napozóágykölcsonzó-lapkát a kockasáv megjelölt mezőjére.

3) Tegyétek az összes kockát a vászonzsákba.

3 & 4 játékos: 3 vagy 4 játékos esetén minden színből egy kockát vegyetek ki, és tegyétek vissza a játék dobozába.

4) Rendezzék a hullámlapkákat méretük szerint, és tegyétek a játéktábla mellé őket.

3 & 5 játékos: 3 vagy 5 játékos esetén tegyétek a teknőslapkát a kockasáv alsó mezőjére. Ez a mező lezár és elérhetetlen lesz a játék során.

3 játékos:



5 játékos:



5) Minden játékos válasszon egy színt, és vegye el ennek a színnek a 6 napozóágyát, 1 törülközőjét, 1 napernyőjét és 1 győzelmipont-jelzőjét.

- Minden játékos tegye a napernyőjét maga elé, így látható, hogy milyen színnel van.
- Minden játékos tegye a győzelmipont-jelzőjét a győzelmipont-sáv kezdőmezőjére.
- Minden játékos tegye 1-1 napozóágyát a 6 tengerparti bár mindegyikére.

Az asztal alatt (hogy ne lássátok) keverjétek össze az összes játékos törülközőjét, majd tegyétek egy képpel felfelé fordított pakliba a törülközőraktárba. Akinek a törülközője legfelül van, az kezdi az első játékfordulót. A nem használt napozóágyakat, napernyőket és törülközőket tegyétek vissza a játék dobozába.

A játék menete

High Tide játék fordulók sorozatán át tart. A játékosrendet minden fordulóban a törülközőpakli határozza meg. Akinek a törülközője legfelül van, az kezdi az adott fordulót. Akinek a törülközője a pakli alján van, az lesz a forduló utolsó játékosa.

A játék 6 forduló után vagy azon forduló után ér véget, amelyikben legalább egy napozóágyat elér, és betakar egy hullám.

Egy játékos köre részletesen

A kockasávtól függően a játékos előtt a következő lehetőségek állnak:

I. Nincs kockapár a kockasávon.

A játékos 2 kockát húz a zsákból, majd dob ezekkel a kockákkal. Ezt követően eldönti, hogy az eredmény elfogadja vagy sem.

✓ Az eredmény elfogadása

Ha a játékos elfogadja az eredményét, akkor lép a napozóágyaival. Azokon a tengerpartokon kell mozgatni a napozóágyakat, amik színe megegyezik a kockákéval. A pontok száma az egyes kockákon megadja, hogy a játékosnak a napozóágyával mennyi mezőt kell a víz felé mennie. Ha mindkét kocka ugyanolyan színű, akkor csak add össze őket, és lépj ennek megfelelően.

A napozóágyakat az adott mező bal szélső üres mezőjére kell tenni.

Ha van már napozóágy az adott mezőn, akkor az újabbat azok mellé kell tenni jobbról.

Majd a játékos a törülközőjét az első szabad mezőre teszi a kockasávon, a kockákat pedig a kockamedencébe (a közös készletbe) teszi.

Ez a játékos körének a vége.

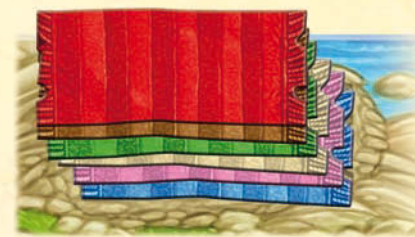
Az a játékos kerül ezután sorra, akinek most van a törülközője a pakli tetején.

✗ Az eredmény elutasítása

Ha a játékos elutasítja az eredményt, akkor a kockapárt a legfelső üres mezőre teszi a kockasávon. A nagyobb dobásértékű kockát kell balra tenni. Ha a 2 dobásérték azonos, akkor a tengerpartok színsorrendje szerint kell balról jobbra haladva letenni őket: fekete, lila, stb. Ha a számok és színek is megegyeznek, akkor mindegy milyen sorrendben kerülnek le.

Ezt követően a játékos újra húz két kockát a zsákból, dob velük és újra döntenie kell.

!!! **Fontos:** A játékosnak el kell fogadni az eredményt, ha csak egyetlen üres mező van a kockasávon a napozóágykölcsonzó előtt vagy egy mező van a sáv végén.



Példa:

1. játékos: **Piros**
2. játékos: **Barna**
3. játékos: **Zöld**
4. játékos: **Bézs**
5. játékos: **Rózsaszín**
6. játékos: **Kék**

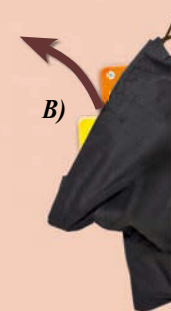
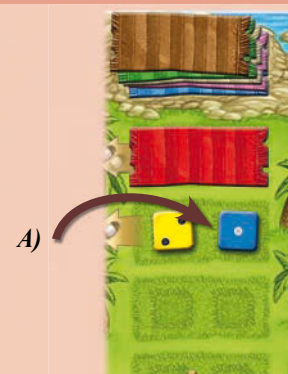
Q **Megjegyzés:** A kezdőjátékosnak mindig áll ez a lehetőség.



Példa: Piros játékos egy fehér "5"-st dob, és egy fekete "2"-t. A fehér tengerparton 5 mezőt lép előre a napozóágyával, a fekete tengerparton pedig 2 mezőt.



Végül a kockáit a kockamedencébe teszi, a törülközőjét pedig az első szabad helyre a kockasávon.



Példa:

A) Barna játékos sárga "2"-est és egy kék "1"-es dobott. Elutasítja az eredményt, és a kockákat a kockasáv legfelső üres mezőjére teszi. A sárga kockát kell a bal oldalra, és a kékét a jobb oldalra tennie.

B) 2 új kockát húz a zsákból, dob, és újra döntenie kell.

II. Ha vannak kockapárok a kockasávon és legalább egy üres mező is van.

Az aktív játékos dönthet úgy, hogy felhasználja az egyik kockapárt a kockasávról.

Ha így tesz, akkor elveszi a kiválasztott kockapárt a kockasávról, és végrehajtja alatt leírtakat (előző oldalon).

✓ Az eredmény elfogadása

Abban az esetben, ha a kockapárt a legfelső vagy a második mezőről veszi el, dönthet úgy, hogy újradobja a kockákat a napozóágy mozgatása előtt:

Felső mező: A játékos egyik vagy mindkét kockát újradobhatja.

Második mező: A játékos ezen kockák egyikét dobhatja újra.

Ha a játékos nem szeretné felhasználni egyik, már létező kockapárt sem, akkor az **I.** alatt leírtak szerint folytassa a körét.

III. A kockasáv minden mezője foglalt.

Ebben az esetben az aktív játékosnak úgy **kell** döntenie, hogy elveszi az egyik kockapárt a kockasávról.

Ha a felső vagy a második mezőről veszi el a kockapárt, akkor a **II.** alatt leírt bónuszok is járnak neki.

Majd a játékos előrelép a választott kockák színeivel egyező tengerpartokon a napozóágyaival az egyes kockák dobásértékeivel megegyező számú mezőt.

A következő játékos köre

Mielőtt a játékos végrehajtaná a körét, a napozóágykölcsonzóval egy mezőt lentebb lép a sávon (távolodik a víztől).

Ha a napozóágykölcsonzó már a sáv utolsó mezőjén áll, akkor lekerül a tábláról, mellé kell tenni. A következő játékfordulóig nem lesz használva.

Egy forduló vége

Miután minden játékos végrehajtotta a körét, akkor vagy pontosan egy kockapár lesz a kockasávon a törülközőkön kívül, vagy lesz még egy üres mező.

Ha van egy kockapár a kockasávon, akkor ezek a kockák határozzák meg, melyik tengerpartokra kerül hullámlapka. Egy nagy lapkát (3 mezős) kell tenni a bal oldali kocka színével azonos tengerpartra. Egy kis lapkát (2 mezős) kell tenni a jobb oldali kocka színével azonos tengerpartra.

Minden lapkának vagy a vízhez vagy egy már letett lapkához kell kapcsolódnia.

Abban az esetben, ha egy üres mező van már csak a kockasávon, a körét utolsóként végrehajtó játékos húz 2 kockát a zsákból. Dob velük, és a szabályoknak megfelelően leteszi azokat a mezőre.

Ezt követően a játékosok a fentebbiek szerint járjanak el, és tegyenek hullámlapkákat a táblára.



Figyelem: Ha egy játékos elutasítja egy kockapár eredményét, vagy nem vesz el már lent lévő kockapárt, akkor később már nem változtathatja meg a döntését, és az új dobása eredményét kell elfogadnia.



Példa: Piros játékos úgy dönt, hogy felülről a második mezőn lévő kockapárt használja, és az egyik kockát újradobja. A fehér "1"-est dobja újra.



Példa: A forduló végén az utolsó kockapár egy fehér "5"-ös, és egy fekete "3"-as. A nagy hullámlapkát a fehér tengerparthoz kell tenni, a kicsit a feketehez.

A következő forduló előkészítése

A következő forduló előkészítéséhez tegyetek minden kockát vissza a zsákba.



A kockasáv legfelső mezőjétől kezdve egyesével minden törülközőt tegyetek egy pakliba a törülközőraktárba. Így jön létre a következő forduló játékosrendje.

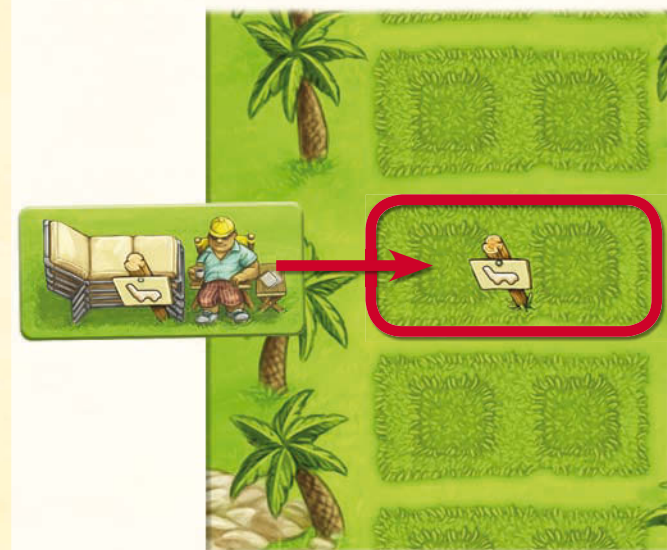
Q Megj.: A kockasáv végén lévő törülköző kerül a törülközőpakli tetejére.



Példa:
Új játékosrend:

- | | | |
|-------------|-----------|---|
| 1. játékos: | Zöld | = |
| 2. játékos: | Bézs | |
| 3. játékos: | Piros | |
| 4. játékos: | Kék | |
| 5. játékos: | Barna | |
| 6. játékos: | Rózsaszín | |

A napozóágykölcsonzó-lapkát tegyetek vissza a megadott helyére.



A játék vége

A játék véget ér ...

A) ... amint legalább egy napozóágy a vízbe kerül. Az mindegy, hogy ez a napozóágy mozgatásával jött létre, vagy egy hullámlapka letételével a forduló végén.


vagy

B) ...a 6. játékforduló után.

A győzelmi pontok összeszámolása:

Minden vízbe került napozóágyat vegyetek le; nem jár értük pont.

Sorban egymás után értékeljétek az egyes tengerpartokat:

- A vízhez legközelebbi napozóágy tulajdonosa 4 pontot kap.
- A vízhez második legközelebbi napozóágy tulajdonosa 2 győzelmi pontot kap.
-  **5 & 6 játékos esetén:** A harmadik játékos is kap 1 pontot.
- Még a tengerparti bárban álló minden napozóágy 1 pontot ér.

Ha több napozóágy áll ugyanazon a mezőn, akkor a holtversenyt **jobb felől oldjuk fel**, azaz a jobb szélső az első, bal szélső az utolsó köztük.

A győzelmipont-jelzőkkel lépjétek le a pontokat a győzelmipont-sávon.

Az a játékos nyeri a játékot, akinek a 6 tengerpart kiértékelése után a legtöbb győzelmi pontja van.

Holtverseny esetén több győztes van.



Példa:

Hullámlapok kerülnek hozzáadásra..

A kis hullámlapka a fekete tengerpartra a nagy a lilára kerül.

Ennek eredményeként a piros napozóágy víz alá kerül.

A játék véget ér, a pontok összeszámolása következik.



Példa: Győzelmi pontok a fekete tengerpartért:

A barna és a bézs napozóágy is a 8-as mezőn áll, és ez van legközelebb a vízhez. A bézs nyeri a holtversenyt, mert az áll jobbra, és ezért 4 pontot kap.

A barna lesz a második, így neki 2 győzelmi pont jár.

A piros napozóágy áll a 3. helyen, ezért 1 pont jár neki.

A többi játékos itt nem kap pontot.

Példa: Győzelmi pontok a lila tengerpartért:

A piros napozóágy lekerül a vízről (és a játékból is kikerül), így a piros játékos nem kap pontot. A bézs játékos napozóágya van legközelebb a vízhez, ezért 4 győzelmi pontot kap. A zöld napozóágy a következő, 2 pont jár érte, a barna a harmadik, 1 pontot kap.

A kék és a rózsaszín napozóágy még a tengerparti bárban, ezért 1-1 pontot kapnak.

Kiegészítők

Amint a játékosoknak már ismerős az alapjáték, fontolóra vehetik, hogy a következő kiegészítőkből néhányat a játékhoz adjanak, ezzel növelve a kihívást, és a játék változatosságát. Bármelyik kiegészítő bármelyikkel kombinálható. A következő részekben a kiegészítőket ismertetjük.

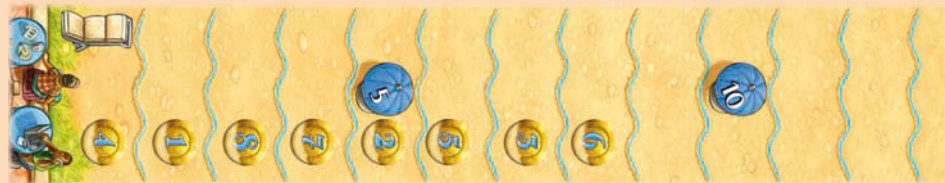
ÉRMÉK

Plusz játékelemek & és változás az előkészületekben

- 48 érme (8 -8 minden tengerpart színében)

Az előkészületek során külön-külön keverjétek össze a tengerpartok érmeit, és a megfelelő színű tengerpartok első 8 mezőjére képpel lefelé tegyetek 1-1 érmét. Majd fordítsátok az érméket képpel felfelé.

Példa a kék tengerpartra:



Változás a játékmenetben és a játék végében

Amikor egy játékos egy olyan mezőre teszi a napozóágyát, ahol még van érme, akkor elveheti azt. Ha elvett egyet a játékos, akkor az a játék végéig nála marad, és nem vehet el másik ugyanilyen színű érmét már a játék hátralévő részében.

Megjegyzés: Ha a kockapárja mindkét kockájának ugyanaz a színe, akkor a játékos használhatja először az egyik kockát, és felvesz egy érmét, mielőtt a másik kockát is lelépné a napozóágyával.

A játék végén a játékosok számolják össze érmeik összesített értékét, és győzelmi pontot a következők szerint kapnak:

Az a játékos, akinek...

- a legnagyobb az összesített értéke: 4 győzelmi pontot kap.
- a második legtöbb az összesített értéke: 2 győzelmi pontot kap.
- a harmadik legtöbb az összesített értéke: 1 győzelmi pontot kap (*csak 5 & 6 játékos esetén*).

A holtversenyt az nyeri, akinek közülük az értékesebb fekete érméje van. Ha a fekete érme nem oldja ezt meg, akkor a lila érméket kell összehasonlítani, ha az se segít, akkor a kék érméket, stb.



Példa: A rózsaszín játékos egy kék "4"-est, és egy narancs "2"-est választott. Lép a napozóágyaival, és begyűjti a "3"-as és a "7"-es érmét. Neki így most 10 az összértéke.

CÁPARIADÓ

Plusz játékelemek & változások az előkészületekben

- 7 cápalapka
- 6 riadólapka

Az előkészületek során külön-külön keverjétek meg a cápa-és riadólapkákat, és tegyétek őket a tábla mellé egy-egy pakliba.



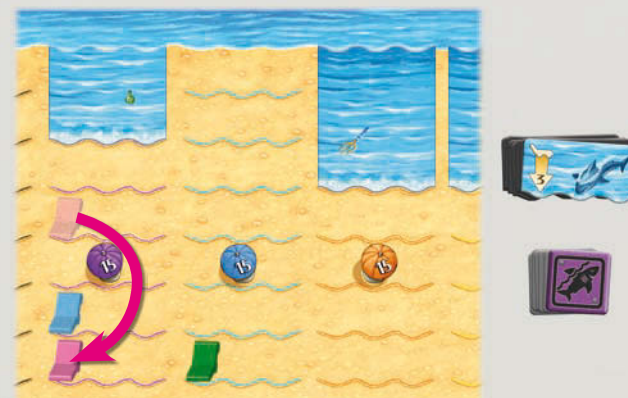
Változások a játékmenetben

Minden forduló kezdetén fordítsátok fel a riadópakli legfelső lapkáját. Ez a lapka azt mutatja meg, hogy melyik tengerparton van cápariadó.

A forduló végén, mielőtt a hullámlapkák a tengerpartra kerülnének, fedjétek fel a cápapakli legfelső lapját. Ez a lapka mutatja meg, hogy mennyi mezőt kell visszalépnie a vízhez legközelebb lévő nyugágygal. Ha egynél több napozóágy áll ugyanolyan messze a víztől, akkor a balszélső napozóágyat kell visszaléptetni. A tengerparti bárnál hátrább egy napozóágy sem tud lépni.

Ezt követően ez a cápalapka kikerül a játékból.

Fordítsátok fel egy új riadólapkát a következő fordulóhoz. Miután az új lapka felfedésre került, a régit keverjétek vissza a pakliba.



Példa: A lila tengerparton a vízhez legközelebbi napozóágy (rózsaszín) 3 mezőt visszalép, mielőtt a hullámlapkák felkerülnének..

SZÖRFÖS

Plusz játékelemek & változások az előkészületekben

• 6 szörföslapka (8 minden tengerpart színben)

Az előkészületek során képpel lefelé keverjétek meg szörföslapkákat, és osszátok egyet minden játékosnak. A játékosok képpel felfelé tegyék maguk elé a lapkákat, minden lapkán egy tengerpart látható a napozó helyett egy szörfössel.



Példa 3-fős játék esetén: A rózsaszín játékos szörföse a fekete tengerparton van. A kék játékosé a kék tengerparton, és a zöld játékos szörföse a sárga tengerparton.

Változások a játékmenetben és a játék végében

A játékos szörföse akkor sikeres, ha eléri hogy a napozóágya a vízbe kerüljön még a játék vége előtt!


A tengerpartok pontozásakor a következő módosításokat kell alkalmazni:

A sikeres szörfös számít első helyezettnek, és 6 győzelmi pontot kap.

A második helyért (és az esetleges harmadik helyért) járó jutalmak a megszokott módon járnak.

Ha a szörfös napozóágya (azonos színű) még a tengerparton van, akkor az lekerül a játéktábláról, és nem jár érte győzelmi pont.

Ha azonban a szörfös napozóágya még mindig a tengerparti bárban áll, akkor a játékos 2 pontot kap az egy helyett.

 **Ötlet:** Kipróbálhatjátok képpel lefelé tartott szörfösökkel is.



Példa: Zöld játékos szörföse a sárga tengerparton van. Sikerül a napozóágyát a vízbe juttatnia. Ez a napozóágy nem kerül le. Valójában a tengerpart első helyezettje lesz, és a zöld játékos 6 pontot kap. A kék játékos ezen a tengerparton a második, így a második helyért a szokásos 2 pontot kapja.

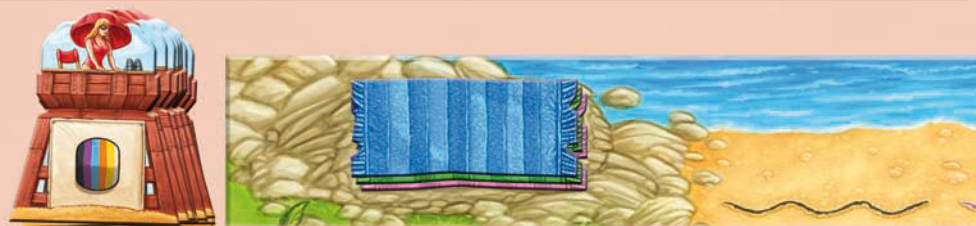
A rózsaszín játékos szörföse a fekete tengerparton nem tudta a napozóágyát a vízbe juttatni, az még mindig a homokos parton van. A rózsaszín napozóágyat le kell venni, nem jár érte pont. Ez után a szokásos pontokért.

BAYWATCH

Plusz játékelemek & változások az előkészületekben

• 9 Baywatch-lapka

Az előkészületek során képpel lefelé keverjétek meg a Baywatch-lapkákat, és tegyétek egy pakliba le őket a játéktábla mellé. Majd csapjátok fel a legfelső lapkát.



Változások a játékmenetben és a játék végében

A forduló kezdőjátékosa az elfogadott dobású kockapárját ahelyett, hogy a kockatalonba tenné maga elé teszi. Ezeket a kockákat "nyílt kockáknak" nevezzük.

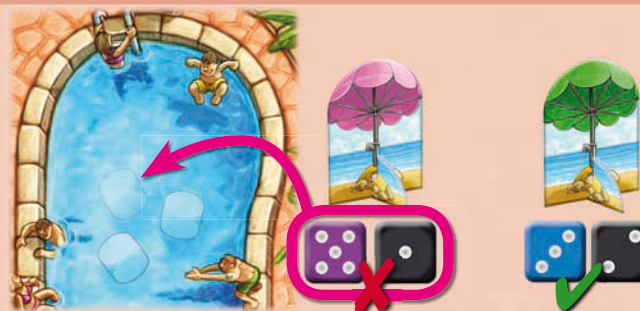
Ha egy másik játékos elfogadja ebben a fordulóban a saját dobását, és ennek összesített értéke egyenlő vagy kisebb az aktuális nyílt kockák összesített értékénél, akkor ezen kockák lesznek az új nyílt kockák. Az adott játékos a kockákat maga elé teszi, az előző nyílt kockákat pedig be kell tenni a kockamedencébe.

Minden olyan dobás, ami nagyobb az aktuális nyíltnél, a szokásos módon a kockamedencébe kerül.

Az a játékos szerzi meg az aktuális, képpel felfelé fordított Baywatch-lapkát a forduló végén, akinél a nyílt kockát vannak. Ezt a lapkát a következő fordulóban lehet használni.

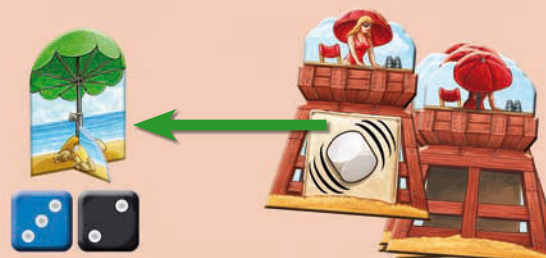
Ezt követően a pakli tetején lévő következő Baywatch-lapkát kell felcsapni.

Az utolsó forduló végén a Baywatch-lapkát megszerző játékos 1 győzelmi pontot kap a lapka helyett, amit le is lép a győzelmipont-sávon.



Példa: Zöld játékos elfogadja az "5" összesített értékű dobását. Ez kevesebb értékű, mint a rózsaszín irányítójé, így a kockákat maga elé kell tennie. Ezt követően a rózsaszín játékosnak ezen kockáit a kockamedencébe kell tennie. A nyílt kockák a zöld játékos előtt vannak most.

A forduló végén még mindig a zöld játékos előtt vannak a kockák, összesített értéke ki sebb, mint a 2 másik ott lévő. Elveszi a Baywatch-lapkákat, és azokat maga előtt tárolja.



A Baywatch-lapkák részletesen

A lapkákat akkor használhatja a játékos, amikor akarja, és ugyanabban a körben többet is használhat. Minden lapka hatása egyedi; miután egy lapka fel lett használva, vissza kell kerülnön a játék dobozába.



QUEEN
...DIGITALS
Queen Games Apps

← Alhambra | Kingdom Builder →



A játékos a napozóágy kölcsönzővel 1 mezőt lefelé léphet.

Ez esetben a következő játékos nem mozgathatja a napozóágy kölcsönzőt.

A játékosnak a saját körében kell használnia.



A játékos a napozóágyával 1 mezővel többet vagy kevesebbet léphet, mint a megfelelő kocka értéke.

Azonban a napozóágyal nem lehet 6-nál többet, és 1-nél kevesebbet lépni.

A játékosnak a saját körében kell használnia.



Az utolsó dobása után a játékos leteheti a kockákat a kockasávra, és választhat helyette egy kockapárt a kockasávról.

A játékosnak a saját körében kell használnia.



A játékos újradobhat 1 kockát a kiválasztott kockapárjából.

A játékosnak a saját körében kell használnia.



A játékos a kiválasztott kockapárja egyik kockájának a színét szabadon megváltoztathatja.

A kocka értéke változatlan kell maradjon.

A játékosnak a saját körében kell használnia.



A játékos a kockái egyikének az eredményét arra is használhatja, hogy a víztől elfelé haladjon vele, ahelyett, hogy a víz felé menne.

A játékosnak a saját körében kell használnia.



Egy másik játékos köre előtt a játékos leteheti a saját törülközőjét a pakli tetejére, és azonnal végrehajthatja a saját körét.

Másik játékos körében lehet használni.



A játékos az egyik napozóágyát 1 vagy 2 mezővel közelebb viheti a vízhez.

Egy forduló kezdetén, az első dobás előtt lehet használni.



A játékos az egyik kockája eredményét arra használhatja, hogy az egyik napozóágyát a víz felé vigye ennyivel.

Megjegyzés: Miután ezt végrehajtotta a normál köre következik.

A játékos a saját köre előtt használhatja.