

R3D N★V3MB3R™



SZABÁLYKÖNYV

KEZDETEK

Nehéz idők járnak a gnómok kísérleti tengeralattjárójára, a BFGS *Red November*-re. A tengeralattjáró örültek házává vált, minden egyszerre romlik el. Lángba borultak helyiségek, lékeken át ömlik be a víz és a fő rendszerek is kihagynak. A segítség már úton van, de addig is hogy életben maradjanak, a gnóm matrózoknak együtt kell működniük.

TARTALOM

Játék tér



8 Gnóm Matróz



9 Idő Jelölő



3 Katasztrófa Jelölő



54 Tárgy Lapka



10 Elárasztottság és 10 Tüzeset Jelző



8 Gnóm Kártya



4 Megsemmisülés Jelző



15 Beragadt Zsilip Jelző



Akció Kocka



56 Esemény Kártya

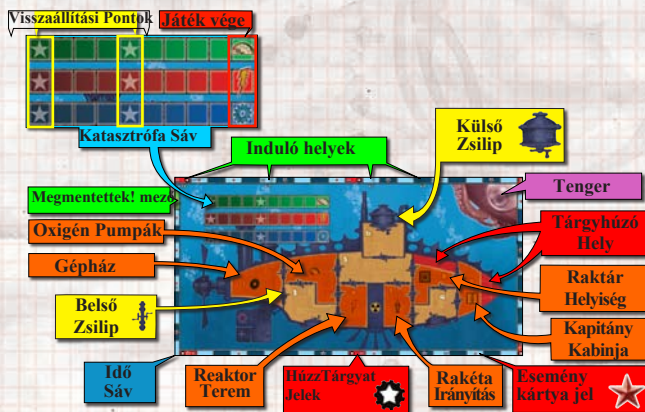


GNÓM MATRÓZ FIGURÁK ÉS IDŐJELZŐK

Minden játékos egy gnóm matróz figurát irányít a tengeralattjáróban, amihez tartozik egy megfelelő színű, az eltöltött időt mutatóegymásra rakható idő jelölő. A fehér színű idő jelölőt "Szellem Idő Jelölő"-nek nevezzük és a játékos körében eltelt idő jelzésére használjuk.

JÁTÉK TÉR

A játéktér több elkülönülő részből áll.



A tengeralattjáró és a tenger. A *Red November* játéktérének fő része 10 számozott teremből áll. A 11. terület a tenger, aminek a jele egy Kraken. A számozott termek belső zsilipekkel kapcsolódnak egymáshoz, de 3 ezek közül (3, 6, és 9) külső zsilipekkel kapcsolódik a tengerhez. Több teremnek is meghatározó szerepe van a tengeralattjárón. A problémákat a Gépházban (1), az Oxigén Pumpáknál (2), a Reaktor Teremben (4) és a Rakéta Irányításnál (7) lehet kijavítani, felszereléseket a Raktár Helyiségben (8) és a Kapitány Kabinjában (0) lehet beszerezni. A termek piros szektorai a "Tárgyhúzó Helyek".

Az **Idő Sáv.** A játéktér körülölelő idősávon a "60"-as mezőről indul a visszazámlálás a zölddel jelzett "Megmentettek!" mezőig.



Minden mező egy percet jelent. Játékoszámtól függően (3–5, 6, 7, és 8) négy különböző kezdőpont van. A játék során az Idő Jelölők a “Megmentettek!”mező felé haladnak.

A Katasztrófa Jelző Sávok. Három Katasztrófa Jelző Sáv található a játéktéren: Fulladás , Reaktor Hőmérséklet és a Nyomás. Ha bármelyik Katasztrófa Jelző eléri a jelző sáv végét, akkor a játéknak vége és a játékosok veszítettek! Mindhárom Katasztrófa Jelző Sávnak van 2-2 visszaállító pontja. Egyik a sáv első pontja, a másik pedig az ötödik.

GNÓM KÁRTYÁK

A kétoldalú gnóm kártyákkal lehet nyomon követni a gnómunk részszegési fokát és az irányított gnóm színét.

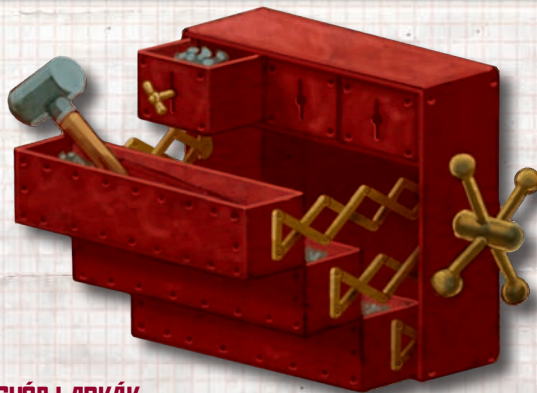
ESEMÉNY KÁRTYÁK

Legtöbbször eseménykártya(ák)át húzunk egy játékos köre alatt. Az események soha sem jók sőt, általában rosszak.

A jobb alsó sarokban található egy szám a részszegés próbához.

TÁRGY LAPKÁK

A tárgy lapkák segítik a játékosokat a bajba jutott tengeralattjárójuk megmentésében. A legtöbb tárgy a javításokban segít. Néhány pedig másképp segíti a játékosokat.



EGYÉB LAPKÁK

A kétoldalú **Elárasztottság Jelzők**, alacsony és magas vízállás, az adott terem vízzel elárasztottságát mutatja.

A **Tüzeset Jelzők** megmutatják, melyik teremben van tűz.

Beragadt Zsilip Jelzők kerülhetnek a belső zsilipekre, amikor azok beszorulnak. A jelző által megjelölt belső zsilipek nem használhatóak, amíg meg nem javítják őket.

A négy időzített **Megsemmisülés Jelző** közül egy akkor kerül fel az idő sávra, ha azt egy esemény kártya úgy rendeli. Ha minden játékos Idő Jelölője áthalad ezen a jelzőn, a játékosok veszítettek!



A Kraken elpusztított!



Összeroppant!



Rakéta Kilőve!



Megfulladtak!

AKCIÓ KOCKA

A *Red November*-hez jár egy 10 oldalú kocka. A “0” oldala “10”-et jelent.



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezd a táblát az asztal közepére.
2. Helyezd a 3 Katasztrófa Jelző Sáv legbaloldalabbi mezőjére a megfelelő színű jelölőt.
3. Minden játékos válasszon egy szint és vegye el a megfelelő színű gnóm figurát, Idő Jelölőt és Gnóm Kártyát.
 - a. A gnóm figurák kezdő helyét kockadobással határozzuk meg.
 - b. Az Idő Jelölőket véletlenszerűen rakjuk egymásra, a játékoszámnak megfelelő kezdőhelyre (3–5, 6, 7, vagy 8).
 - c. Mindenki a józan felével felfelé helyezze maga elé a gnóm kártyáját.
4. A tárgy lapkák:
 - a. Keresd ki a 6 Grog lapkát a tárgyak közül; helyezd őket képpel felfelé a Kapitány Kabinja mellé.
 - b. Keverd össze a maradék lapkákat és képpel lefelé alkoss egy oszlopot a tábla mellett belőlük.
 - c. Ossz ki mindenkinek 2 lapkát képpel lefelé.
5. Esemény lapok paklija:
 - a. Vedd ki a “Kraken” kártyát.
 - b. A maradék lapokat keverd meg és a tábla mellé képpel lefelé alkoss belőlük egy paklit.
6. Kezdődjék a játék.



IDŐ ÉS SORREND

Az idő a többi társasjátéktól eltérően működik a **Red Novemberben**. Ahelyett, hogy a kör sorba menne az asztal körül ülő játékosok között, *mindig az a játékos van soron, akinek az Idő Jelölője a leghátrébb van az Idősávon*. (azaz a legközelebb van a “60” és legtávolabb a “Megmentettek” mezőtől). Habár a játékosok folyamatosan haladnak előre az idő sávon az akcióikkal, előfordulhat, hogy egy játékos többször is sorra kerül egymás után még mielőtt bárki más léphetne, mivel ő van a legközelebb a “60”-as mezőhöz a köre után is.

Ha kettő (vagy több!) Idő Jelölő azonos mezőre kerül az idő sávon, akkor egymás tetejére tesszük őket. Ebben az esetben mindig az a játékos van soron, akinek a jelölője a legtetején van az oszlopnak.

A percek száma, amit a játékos a körében mozgásra vagy akcióra elkölthet, limitált. Maximum annyit költhet el, ahány lépésre a “Megmentettek” mezőtől van, azt nem haladhatja túl.

A KÖR

A tengeralattjárón, ahol minden balul sül el, folyamatosan problémák merülnek fel a berendezésekben illetve a szerencsétlen személyzetnél, a játékosok vagy mérlegelik a problémák súlyát és a legégetőbb megoldására küldik a gnóm matrózukat - vagy félig ittas gnóm matrózaikat elkeseredve odaküldhetik, ahova épp jónak tűnik.

ÁTTEKINTÉS

A játékos körének első része az, hogy lép a matrózával a **Red Novemberben**. A mozgás időbe kerül és eközben egyre több rossz dolog történik a tengeralattjárón.

A körének második részében a gnóm matróznak lehetősége van egy akció végrehajtására. Általában ez az akció egy javítási kísérlet lesz az éppen aktuális legégetőbb probléma megoldására. Egy hiba megjavítása mindig időt vesz igénybe és így még több rossz dolog történik.

Miután a gnóm matróz lépett és végrehajtott egy akciót, a játékosok kiderítik milyen szörnyűségek történtek a *Red November-en*, amíg a soron lévő matróz megpróbálta egyben tartani a tengeralattjárót.

A játékosok addig folytatják a köreiket, míg a tengeralattjáró el nem vész, vagy meg nem menekül, így mindenki vagy veszít vagy nyer. Reméljük időben jön a segítség!

KÖR SORREND

Egy játékos köre a következő fázisokból áll:

1. Mozgás
2. Akció
3. Részegség próba
4. Idő jelölő frissítése

TÁRGY LAPKÁK

Minden játékos 2 tárggyal kezd és a játék során továbbiakat szerezhet. Tárgy lapkát mindenki csak a saját körében játszhat ki. Habár a tárgy lapka bármikor kijátszható a kör során, hatása csak akkor lesz, ha az a kockadobás előtt történt. Bármennyi tárgy kijátszható egy körben (még azonos ak is)

Minden tárgy hatása a játékos teljes körére kiterjed.

FÁZIS 1: MOZGÁS

A Mozgás fázis első lépése, hogy a fehér "Szellem Idő Jelölő"-t az aktív játékos jelzőjére tesszük. A Szellem Idő Jelölő megy előre az Idő sávon a gnóm matróz tevékenykedése közben, mutatván ezzel, hogy mennyi esemény és azok melyik időpillanatban történnek a játékos köre alatt.



Ezután az aktív játékos mozgathatja a gnóm matrózát a játéktéren (akár több termen keresztül), kinyithatja a zsilipeket, átmehet rajtuk. A mozgás mindig opcionális, de ha nem mozdul a matróz, az akár halálos is lehet.

Mozgás során a játékos, ahányszor csak akarja, az adott sorrendben a következőket teheti az Akció fázis megkezdéséig:

1. Zsilipet kinyitni (1p)
2. Vízet átengedni (0p)
3. Belépni a terembe (opcionálisan; 0-1p) vagy
Kimenni a nyílt tengerbe (1p)

ZSILIPET KINYITNI (1P)

A gnóm matróz kinyithat egy olyan be nem szorult zsilipet, amely ahhoz a teremhez kapcsolódik, amelyikben épp tartózkodik, azért, hogy - legtöbb esetben - átmelessen a másik terembe, de lehet, hogy csak azért, hogy a teremben lévő tüzet a szomszédos teremben lévő vízzel eloltsa. A zsilip kinyitása mindig 1 percbe kerül. A beszorult zsilipet csak azután lehet kinyitni, hogy megjavították.

Mindhárom külső zsilip a nyílt tengerre vezet.

VIZET ÁTENGEDNI

Ha kinyitnak egy zsilipet, akkor a víz átfolyik a két terem között. Ez nem kerül időbe.

Ha a kinyitott zsiliphez kapcsolódó szobában magas elárasztottság volt és a másik teremben nincs semmi víz, akkor a víz átfolyik, kiegyenlítődik a két terem között, így mindkét teremben alacsony elárasztottság lesz. A megfelelő jelzőket a táblára fel kell helyezni.

Ha elárasztottság jelző kerül egy Tűzben álló terembe, akkor a tűz eloltódik.

A víz sohasem folyik ki vagy be a külső zsilipeken.

BELÉPNI A TEREMBE (0P VAGY 1P)

A terembe csak akkor lehet belépni, ha előtte az odavezető zsilipet kinyitottuk. A terembe való belépés opcionális. A Mozgás fázis minden lépése után automatikusan becsukódnak a zsilipek.



ELTÖLTÖTT IDŐ

Az éppen aktív játékos Mozgás Fázisának kezdetén a Szellem Idő Jelölőt a játékos Idő Jelölőjének a tetejére kell helyezni. Minden egyes a Mozgás fázisban eltöltött percet (akár zsilip nyitása, terembe belépés vagy tengerbe kiszállás miatt történt az) a Szellem Idő Jelölővel lépjük le a “0” mező felé.

A Szellem Idő Jelölő ugyanígy mozog miközben akciót hajtunk végre a 2. Akció fázisban.

A játékos saját színű Idő Jelölője csak a 4. Frisítés fázisban zárkózik fel a Szellem Idő Jelölőhöz.

A terembe való belépéshez szükséges idő (általában 0m), vagy hogy egyáltalán be lehet-e menni a terembe, környezeti hatásoktól függ. Amennyiben a teremben **tűz van**, csak akkor lehet belépni, ha abban a körben előbb egy Grog vagy Tűzoltó készülék ki lett játszva. Ha a teremben **magas elárasztottság** van, akkor nem lehet a terembe belépni. Ha **alacsony elárasztottság** van, akkor a belépés 1 további percbe kerül.

KIMENNI A TENGERBE (1M)

A gnóm matróz csak akkor mehet ki a tengerbe, ha az oda vezető külső zsilipet előtte kinyitotta. Ráadásul még bűvár felszerelés is kell hozzá

A külső zsilippel rendelkező teremből a tengerbe való kimenetel egy percbe kerül. A visszatérő gnóm matróz bármelyik külső zsilipen keresztül visszatérhet a tengeraltjáróra, nem csak azon, amelyiken kiment.

A játékosoknak oda kell figyelniük arra, hogy a kis gnóm matrózai ne legyenek túl sokáig kint a nyílt tengeren, mivel a levegő korlátozott a bűvár felszerelésben (lásd “Feldobni a bakancsot” a 16. oldalon).

FÁZIS 2: AKCIÓ

A *Red November-ben* két fajta akciótípust különböztetünk meg. A szerelési akciók megpróbálják a romló rendszerek összeomlását meggátolni, és a tárgy akciók, mely a tárgyakkal kapcsolatos. Emellett van még pár sajátos akció is. Minden játékos csak a saját körében hajthat végre egy akciót.

SZERELÉSI AKCIÓK

A *Red November-en* legtöbbször valami javítást fognak a matrózok végezni, megpróbálva a szörnyen rossz állapotban lévő szerkezeteket. Mindegyik javító akció ugyanúgy működik. A játékos eldönti mennyi percet fog a gnóm matróza eltölteni a javítással, 1-től 10-ig. Ezután hozzáadja a javításhoz segítséget nyújtó, kijátszott tárgy(ak) után járó bónuszokat ehhez. A játékos dob a kockával. Ha a dobott szám kisebb vagy egyenlő a bónusszal módosított eltöltött időnél, akkor a javítás sikeres volt; ellenkező esetben sikertelen.

Sikertelen kísérlet esetén nincs semmi következmény (kivéve, hogy időbe került és emiatt újabb rossz dolgok történtek). A javítási akció eredménye attól is függ, hogy mit próbált javítani a gnóm matróz. Lehetséges akciók:

Jelölő Akciók: Zsilip javítása, Tűz eloltása, Víz kipumpálása

Terem Akciók: Motor-, Oxigén Pumpa-, Reaktor megszerelése, Rakétakilövés leállítása, Kraken leölése

Ha az aktív matróz terme tűzbe borult, az egyetlen akció amit végre lehet hajtani az a tűzoltás.

JELÖLŐ AKCIÓK: TŰZ, VÍZ, BERAGADT ZSILIP

Ezek a jelölő akciók bárhol végrehajthatóak a tengeralttjárón, mivel bárhol kialakulhatnak.

A **Zsilip javítása** akció akkor lehetséges, ha a teremhez kapcsolódó egyik zsilipen “Beragadt” jelző van. Sikeres javítás esetén levehető róla.





A **Tűzoltás** akció csak akkor választható, ha az aktív gnóm termében tűz van. Igazából, ha a teremben tűz van, ez az egyetlen akció. Sikeres próbával eltávolíthatjuk a teremről a tűzjelölőt. Ha a tűzoltási kísérlet sikertelen, a játékosnak

egy további mozgást kell végrehaj-

tania, hogy egy szomszédos terembe mozogjon, elköltve ezért a megfelelő mennyiségű időt. Amennyiben nem tudja a termet elhagyni (mivel csapdába esett magas elárasztottság, tűz, és/vagy beragadt zsilip miatt), a gnómja meg fog halni a kőre végén.

A **Víz kipumpálása** akció akkor választható, ha az aktív gnóm olyan teremben van, ahol alacsony elárasztottság van. Sikeres próba esetén távolítsuk el az alacsony elárasztottság jelzőt.

TEREMHEZ TARTÓZÓ AKCIÓK: A KOMOLY PROBLÉMÁK

Bármelyik teremhez kapcsolódó akciót, ha megadott ideig nem sikerül megoldani, az a játék végét okozza. Minden ilyen akció csak akkor hajtható végre, ha a megfelelő teremben tartózkodik az aktív játékos gnómja.

Katasztrófa Jelző sávok. A 3 katasztrófa jelző sáv mindegyike egy teremhez kapcsolódó problémát mutat. A Fuldás Jelző sáv az Oxigén Pumpákhoz (2-es terem), a Reaktor hőmérséklet sáv a Reaktorhoz (4-es terem), és a Nyomás jelző sáv a Gépházhoz (1-es terem). Az események ezeken a sávokon a jelölőt egyre magasabbra tolják, a katasztrófaig.

Ha bármelyik jelölő eléri az utolsó mezőt, a játék azonnal véget ér, a *Red November* megsemmisül és a játékosok veszítettek.

Sikeresen végrehajtott **Reaktor-, Motor-, vagy Oxigén Pumpa szerelés** akció a megfelelő Katasztrófa Jelölőt a legközelebbi visszaállítási pontra tolja; pl., az 5. mezőre, ha a jelölő már a 6. vagy későbbi mezőn áll, vagy az első mezőre, ha a jelölő az 5. vagy korábbi mezőn áll.

Időzített megsemmisülés. Négy időzített megsemmisülés jelölő van, amelyek események hatására kerülnek az időszávrá. Ezek a “Összeroppant!” (**Motor szerelés** akcióval megelőzhető), “Megfulladtak!” (**Oxigén pumpa szerelés** akcióval megelőzhető), “Rakéta kilőve!” (a 7-es teremben **Kilövés leállítása** akcióval megelőzhető), és “A Kraken elpusztított!” (a tengerben **Kraken lelése** akcióval megelőzhető).

Ha minden játékos Idő Jelölője elhalad egy Megsemmisülés jelző felett, akkor a játék azonnal véget ér és a játékosok veszítettek. Egy játékos már nem képes megakadályozni a megsemmisülést, ha az idő jelölője áthaladt a megsemmisülés jelző felett, illetve automatikusan sikertelen a próbálkozás, ha az idő jelölő áthalad a megsemmisülés jelzőn, miközben próbálja azt megoldani.

Sikeres akcióval egyszerre visszarakható a katasztrófa jelölő a visszaállítási pontra és a megsemmisülés jelző is eltávolítható.

TÁRGY LAPKA AKCIÓK

Az a játékos, akinek a gnómja a Raktár helységben (8-as terem) vagy a Kapitány Kabinjában (10-es terem) van, húzhat tárgy lapkákat. Ez 1 percet vesz igénybe lapkánként

A Kapitány Kabinjában a játékos a kapitány saját Grog készletéből húzhat (amíg az el nem fogy) Ezzel maximum 2 percet tölthet el egyszerre.



A Raktár helységben lévő gnóm az ott lévő felszerelésből húzhat, és maximum 4 percet tölthet el egyszerre. A játékos a megkevert tárgy lapkák közül húz véletlenszerűen.

A játékos nem húzhat ismételten tárgy lapkát, mindegy melyik teremben is tenné ezt, mielőtt egy másik teremben végrehajtana egy akciót. Figyeljünk arra, hogy a gnóm figurát, amelyik már húzott tárgy lapkát, tegyük át a szoba “Húzott tárgy lapkát” részébe. A figura azon a részen marad egészen addig, míg a termet el nem hagyja.

Ha egy teremben több gnóm is tartózkodik, akkor az aktív játékos a többiekkel tárgy lapkákat cserélhet. Az aktív játékos kiválaszt egy másikat és neki bármennyi lapkáját átadhatja, és az pedig a sajátjából szintén bármennyit. Ez az akció 1 percet vesz igénybe. (Ezt csak az aktív játékosnak kell kifizetni)

EGYÉB AKCIÓK

Van még további pár akció fajta. A játékos dönthet úgy, hogy nem csinál semmit, ez 1 percet vesz igénybe. Ez arra jó például, hogy egy másik játékos hamarabb cselekedhessen.

Miután a játékos idő jelölője áthaladt az idő sáv ”10”-es mezéjén, az **Elhagyni a Bajtársakat** akció választható lesz. Ha a játékos a gnómját ki tudja juttatni a tengerbe (búváruha tárgy kell hozzá), akkor kiúszhat a biztonságos felszínre, sorsára hagyva társait. Ez az akció elhasználja az összes megmaradt idejét. Ezután a játékos győzelmi feltételei a többiek ellentéte lesz. Azaz ha a többiek veszítenek, akkor ő nyer, ha a többiek nyernek, akkor ő veszít.

MÓDOSÍTÁSOK AZ AKCIÓKRA

Tűz esetén. Az egyetlen akció amit a teremben végre lehet hajtani, az a tűz eloltása.

Alacsony elárasztottság: Minden akció, kivéve a víz kipumpálása és a nem csinállok semmit, +2 percbe kerül.

Magas elárasztottság. Egy ilyen teremben az egyetlen akció a nem csinállok semmit. Ha a gnóm beszorul egy terembe, ahol magas elárasztottság van, a köre végén meghal (lásd “Feldobni a bakancsot” a 16. oldalon).

AKCIÓK

AKCIÓ	IDŐ
Beragadt zsilip javítása	1–10 p + 2p
Tűz eloltása	1–10 p
Víz kipumpálása	1–10 p
Motor szerelése	1–10 p + 2p
Oxigén pumpák javítása	1–10 p + 2p
Reaktor javítása	1–10 p + 2p
Rakéta kilövés leállítása	1–10 p + 2p
Kraken megölése	1–10 p
Tárgy lapkák húzása	1–4 p + 2p
Tárgy lapkák cseréje	1 p + 2p
Nem csinállok semmit	1 p
Elhagyni a bajtársakat	minden megmaradt idő

FÁZIS 3: RÉSZEGSÉG PRÓBA

Ha a játékos 1 vagy több Grog-ot kijátszott a körében, akkor józanság próbát kell tennie. Ehhez húzzon egy lapot az esemény pakliból, és nézze meg a számot a jobb alsó sarokban. Ha egy kötőjel van rajta, akkor automatikusan sikeres a próba. Amennyiben a szám egyenlő vagy kisebb, mint a gnóm jelenlegi részegség szintje, akkor elájul. A húzott eseménykártya szöveges része ilyenkor kihagyandó.

Amennyiben egy gnóm elájul, a figurát a táblán el kell fektetni és a Szellem Idő jelölő további 10 perccel többet lép le. Ha ismét a gnóm játékosra jön, majd akkor kell a figurát újra felállítani.

A részeges gnómok nagy veszélyben vannak miközben alszanak. Ha a terem, amiben a gnóm fekszik tüzet fog vagy előnti a víz mielőtt felkelne, akkor meghal. Lásd “Feldobni a bakancsot” a 16. oldalon

A felébredt gnóm részegségi szintje az ájulás előtti szinten marad. Csak a kávé képes ezt csökkenteni.

RÉSZEGYSÉG NYOMONKÖVETÉSE

A gnómok részegységi szintjét a Gnóm Kártyával követjük nyomon. Ha a gnóm józan, akkor a képes felét tartjuk felfelé. A részegység 1-4 szintjét a másik oldalon találjuk; ha a szint növekszik, akkor a kártyát úgy fordítjuk, hogy az új szintnek megfelelő számot tartalmazó része mutasson a játékos felé.

FÁZIS 4: FRISSÍTÉS

Az utolsó fázis során a játékos idő jelölője felzárkózik a szellem idő jelölőhöz.

A felzárkóztatás során ajátékos idő jelölőjét mozgatjuk a “Megmentettek!” mező felé, minden egyes Esemény kártya jelnél és Tárgy jelnél megállva és végrehajtva azt. Minden egyes esemény kártya jelnél húzni kell egyet és végrehajtani. Ha az aktív játékos kijátszott egy Szerencse talizmánt, akkor az első 3 eseménykártyát figyelmen kívül kell hagyni. Minden tárgy jelnél húzni kell a játékosnak egy tárgyat a tartalékból és azt a játékos hozzárakja a már meglévőkhöz.

Amennyiben egy mezőn esemény- és tárgy lap jele is szerepel, elsőnek az esemény kártyát húzzuk ki és hajtsuk végre.

Ha az eseménypakli elfogyna, akkor az elhasználtakat újra kell keverni. Amikor elsőnek keverjük újra a paklit, adjuk hozzá a “Kraken” kártyát, amit az elején kivetünk.

PELDOBNI A BAKANCSOT

A *Red November* veszélyes hely. Mondhatni, halálos. Sajnálatosan megeshet, hogy egy - vagy több - bátor tengerész elhalálozik, mielőtt a segítség megérkezne vagy a tengeralttjáró elsüllyedne.

Ha bármely játékos Frissítés fázisában akármikor egy újult gnóm termében magas elárasztottság van vagy tűz ég, akkor az a gnóm azonnal meghal.

Az aktív gnóm még néhány további veszélynek is ki van téve.

- Ha a terem, amelyikben az aktív gnóm van magas elárasztottságú vagy tűzben van, mikor a Frissítés fázis elkezdődik (pl. nem tudta a gnómjával elhagyni a termet a körében), az aktív gnóm meghal.
- Ha az aktív gnóm a körét a tengeralttjárón kívül kezdte és ott is fejezi be, a Búváruha kifogy a levegőből és a gnóm meghal.

Ha egy gnóm meghal, akkor a játékos azonnal eltávolítja a bábúját a játéktérről, valamint leveszi az Idő Jelölőjét is. A szellem idő jelölőt is el kell távolítani az esetben, ha az aktív gnóm hal meg, ilyenkor nem kell végrehajtani az eseményeket sem, amiken elhaladna az idő jelölő.

Amennyiben a **Kevébé halálos** játékmódot alkalmazzák, az ott leírtakat kell követni.

BEMUTATÓ

A Fantasy Flight Games weboldalán találhatsz egy példajátékot.

<http://www.fantasyflightgames.com/>



ESEMÉNYEK

A most következő részben összefoglaljuk a különböző eseménykártyák szabályait.

KATASTRÓFA SÁV ESEMÉNYEK

Néhány esemény a katasztrófa jelölöket egy vagy 2 mezővel eltolja az egyik Katasztrófa jelző sávon.

A “Süllyedés” és “Gyors Süllyedés” a Nyomás jelző sávon, míg a “Reaktor Túlmelegedés” és “Reaktor Meghibásodás” a Reaktor hőmérséklet jelző sávon tolja a jelölöket.

A Tűz egy kicsit összetettebb. A tűz a Fulladás jelölőt mozgatja, kivéve ha az a szoba ahol a tűz keletkezik vízzel elárasztot. Lásd a “Tűz események”-et alább.

Ha bármelyik katasztrófa jelölő eléri az utolsó mezőt a sávon, akkor a játéknak azonnal vége és a játékosok veszítettek.

IDŐZÍTETT MEGSEMISÜLÉS ESEMÉNYEK

Néhány esemény kártya az Időzített Megsemmisülés jelzők felrakását okozza az idősávra. A megfelelő jelzőt az idősávon az eseménykártya húzását okozó jelző 10 vagy 15 mezőnyire kell felhelyezni, ez a kártyán fel van tüntetve. Ha a jelzőt a “Megmentettek!” mezőn túlra kellene feltenni, akkor a veszélyt figyelmen kívül kell hagyni, elkerülte a legénységet - hurrá!

Ha minden játékos Idő jelölője áthaladt a Megsemmisülés jelzőn, akkor a játéknak vége, és a játékosok veszítettek. Ha a Szellem idő jelölő áthalad a Megsemmisülés jelzőn, miközben a játékos megpróbálja azt megoldani, akkor a kísérlet automatikusan sikertelen.



HELYSÉG ESEMÉNYEK

Ezek az események valamelyik teremben történnek, vagy valamelyikhez kapcsolódnak.

TŰZ ESEMÉNYEK

Ha tűz üt ki valahol, azt meg kell határozni. Legtöbbször a meghatározás kockadobással történik. Ha a kijelölt teremben víz van, akkor a tűz nem jön létre.

Amennyiben egy nem elárasztott terem a kijelölt, akkor a Fulladás jelzőn egyet tolni kell a jelzőt felfelé, még akkor is ha abban a teremben már előtte is tűz volt.

Ha a teremben nem volt még tűz és víz sincs, akkor egy Tűzeset jelzőt tegyünk a teremre. (Fulladás egyet nő így is)

Más a helyzet, ha a tűz terjedését kell meghatározni. Ilyenkor egy már tűzben lévő teremmel szomszédos (zsilippel összeköttetésben lévő) olyan termekre terjedhet, amelyekben még nincs tűz és víz sem. Az aktív játékos választ (valamint megnöveli a fulladás szintet eggyel és rátesz egy tűzeset jelzőt a kiválasztott teremre). Ha nem tud a tűz terjedni, akkor a lapnak nincs hatása.

SZIVÁRGÁS ESEMÉNYEK

Kétféle szivárgás esemény lehetséges: új szivárgás és megnövekedett szivárgás.

Új szivárgás esetén kockával határozzuk meg a termet, ahol a víz betör. Magas elárasztottság jelző kerül a teremre mindenképp. Ha tűz volt a teremben, akkor az eloltódik, le kell venni róla a tűzeset jelzőt.

Amennyiben a szivárgás megnövekszik, az összes olyan teremben, ahol alacsony elárasztottság volt, magas lesz.

BERAGDOTT ZSILIP ESEMÉNYEK

Amikor egy “Beragadt Zsilip” kártyát húzunk, kockadobással döntjük el melyik teremre érvényesül. Az aktív játékos dönti el, melyik zsilipre teszi a Beragadt zsilip jelzőt. A választott zsilip a meghatározott teremben kell hogy legyen és nem lehet egy már beragadt.; külső zsilip nem választható. Amennyiben nincs már szabad zsilip a teremben, a kártya hatás nélküli.

TÁRGYAK SZÁMA ESEMÉNYEK

Ha egy esemény kártya a kézben tartott lapokra hivatkozik, akkor az minden játékosra érvényes. A "Megbotlás" lap esetén azonban csak az aktív játékosnak kell eldobnia tárgyakat.

EGYÉB ESEMÉNYEK

Amikor az "Túlmelegedés" eseménylep kerül játékba, akkor mindenkinek - aki tud - ki kell játszania egy Grog tárgyat (*nagyon szorjassak* a kis matrózok). Nem kapnak semmi pluszt tőle, de a részegségi szintjük nő 1-gyel.

Időről időre a "Haladék" kártya felhúzásra kerül. Ilyenkor vegyetek nagy levegőt és dobjátok el a lapot, nincs hatása.

TÁRGYAK

Ne veszítétek el a reményt. Nincs minden veszve a Red November-en. A tengeralattjáró tele van hasznos holmikkal, pont azokkal, amikre szükség van a tengeralattjáró megmentéséhez vagy a halál elviselhetőbbé tételéhez. A következő részben bemutatjuk, melyik tárgynak milyen hatása van. Olyan tárgy lapkáknak, amelyeknek többféle hatása van (pl. Grog) egyszerre mindet kifejti. Például a Grog lapka lehetővé teszi a gnómnak mindazt, hogy belépjen egy égő terembe és még bármilyen javítási kísérletre +3 pontot ad.

Minden tárgyat a kijátszás után eldobjuk. Ha a húzó pakli elfogy, akkor az eldobottakból alakítjuk ki az új húzó paklit.

GROG

Az aktív gnóm beléphet égő terembe.

Az aktív gnóm +3 bónuszt kap a javító akcióra abban a körben, amikor elhasznáلتa. A részegségi szintet is meg kell emelnie 1-gyel és részegségi próbát kell tennie a következő Részegségi próba fázisban.



SZERSZÁMOSLÁDA

Az aktív gnóm +3 bónuszt kap a Motorszerelés, Oxigén Pumpák szerelése, vagy a Reaktor-szerelés akcióra ebben a körben.



MOTOR LEÍRÁS

Az aktív gnóm +4 bónuszt kap a Motorszerelés akcióra ebben a körben.



PUMPA LEÍRÁS

Az aktív gnóm +4 bónuszt kap az Oxigén Pumpák szerelése akcióra ebben a körben.



REAKTOR LEÍRÁS

Az aktív gnóm +4 bónuszt kap a Reaktor szerelése akcióra ebben a körben.



DEAKTIVÁLÁSI KÓD

Az aktív gnóm +4 bónuszt kap a Rakétakilövés leállítása akcióra ebben a körben.



FESZÍTŐVÁS

Az aktív gnóm +3 bónuszt kap a Beszorult zsilip javítása akcióra ebben a körben.



TÚZOLTÓ KÉSZÜLÉK

Az aktív gnóm beléphet égő terembe.

Az aktív gnóm +3 bónuszt kap a Tűz eloltása akcióra ebben a körben.



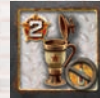
VÍZ PUMPA

Az aktív gnóm +3 bónuszt kap a Víz kipumpálása akcióra ebben a körben.



KÁVÉ

Az aktív gnóm csökkentheti 2-vel a részegségi szintjét.



BÚVÁRRUHA

Az aktív gnóm elhagyhatja a tengeralattjárót az egyik külső zsilipen keresztül, kijutva így a tengerbe.

A Búváruha csak egy akcióra elegendő oxigént képes tárolni (lásd "Feldobni a bakancsot" a 16. oldalon).



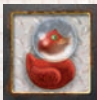
SZIGONYPUSKA

Az aktív gnóm +4 bónuszt kap a Kraken megölése akcióra ebben a körben.



SZERENCSETALIZMÁN

Az aktív gnóm figyelmen kívül hagyhatja az első 3 eseménykártyát, amit húznia kellene ebben a körben a Frissítés fázisban.



A VÉGE

Nagyon sokféleképpen lehet veszíteni a *Red November-ben*, de csak egyféleképpen győzni. A játéknak vége, ha bármelyik Katasztrófa jelölő eléri az utolsó mezőt, ha az időzített megsemmisülés jelzőjét minden játékos átlépte vagy minden matróz meghal a tengeralattjáró megmentése közben. A játékosok nyertek, ha minden játékos Idő Jelölője elérte a "Megmentettek!" mezőt az idő sáv elején és minden eseményt megoldottak, ami a tengeralattjáró veszét okozhatná.

(Emlékezzünk arra, hogy amelyik gnóm elhagyta a társait, akkor győz, ha a többiek veszítenek. Lásd "Egyéb akciók" a 14. oldalon)

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

KEVÉSBÉ HALÁLÓS

Azok a játékosok, akik nem akarnak a játékból véglegesen kiesni a gnóm halálakor, a következő szabályt használhatják.

Amikor a Frissítés fázisban a gnóm halál bekövetkezne, akkor a gnómot vegyük le a játéktérről, de a Szellem Idő jelölőt és a Játékos Idő jelölőt nem. A meghalt gnóm játékos eldobja a kezéből a tárgyakat és a gnóm kártyáját a képpel felfelé fordítja. Azután kockadobással derül ki, melyik teremből folytathatja a játékos. Egy új gnóm matróz merészkedik ki a rejtkehelyéről, hogy átvegye a helyét a bátor, de halott gnómnak. A játék ezután folytatódik normálisan.

VESZETT GNÓMOK

A játékosok, akik több vért akarnak a *Red November-be* belevinni vagy csak esélyt akarnak kapni egy társuk megállítására, ha az el akarná hagyni a tengeralattjárót, azok használhatják a következő szabályokat.

Ha az aktív játékos egy feszítővasat játszik ki és a teremben ahol van, tartózkodik egy másik játékos gnómja is, akkor választhatja a **Támadás akciót**. Ez az akció 1 percet vesz igénybe, +2 percet, ha a teremben víz van.

Támadás esetén, a megtámadott játékos is kijátszhat egy feszítővasat, még ha nem is az ő köre van. Amennyiben nem tud kijátszani ilyet, azonnal meghal. Amennyiben ki tudott játszani, akkor mindkét fél dob egyet a kockával, mindketten kivonják belőle a részegségi szintjüket. A magasabb számot elérő gnóm leöli a másikat, egyenlőség esetén a támadó nyer.

A győztes megkapja a vesztes minden tárgy lapkáját. A halált normális módon kell kiértékelni (kivéve ha a kevésbé halálós módot is használják). Lásd "Feldobni a bakancsot" a 16. oldalon.

NAGYOBB KIHÍVÁS

Annak érdekében, hogy még nagyobb legyen a kihívás, a játék során a "Haladék" kártyákat tegyék félre miután ki lettek húzva. Mikor újra kell keverni az esemény paklit, ne tegyék vissza ezeket a lapokat. Így a 2. körtől kezdve az események csak rosszak lehetnek. Ha még nehezebbé akarjátok tenni, akkor a játék kezdetén az első kör előtt húzzatok ki és érvényesítétek a hatását annyi esemény lapnak, ahány játékos van.

CREDITS Fordította: R Y E K

Game Design: Bruno Faidutti and Jef Gontier

Game Development: Matt Anderson

Editing: Mark O'Connor and Jeff Tidball

Graphic Design: Wil Springer

Additional Graphic Design: Brian Schomburg

Cover Art: Christophe Madura

Interior Art: Christophe Madura

Art Direction: Zoë Robinson

Lead Playtesters: Mike Zebrowski

Playtesters: Sean Ahern, Laurent Bernard, Olivia and Olivier Bernou, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Gwenaël Bouquin, Bruno Cathala, Robin Clairefond, Daniel Lovat Clark, Cyrille & Maud Daujean, Julien Delval, Emile de Maat, Aaron Fenwick, Brett Fenwick, Matthew Fenwick, Marieke Franssen, Nate French, Pierre Gaubil, Hannah, Leon Huisman, William Jayne, Jonathan, Jan Kant, Bart-Jan Kikkert, Corey Konieczka, Rob Kouba, Serge Laget, Marc Laumonier, Myriam Lemaire, Cédric Littardi, Rutger MacLean, David Marks, Hervé Marly, Adrien Martinot, David Mendleson, Claire Monier, Nadine, Mark O'Connor, SanJuro, Stéphane Pantin, Vincent Peissel, Pierô & Coralie, Alain Pissinier, Nanou Rambaud, Arnaud Rostain, Magali Rouillet, Anne Saunders, Quentin Serrurier, Cédric Siderakis, Arjan Snippe, Wil Springer, Jason Steinhurst, Stéphane Thuillière, Olivier Truc, Wilco van de Camp, Johannes van Staveren, Remco van der Waal, Frank Vermeulen, Hervé Villechaize, Vera Visscher, and many people who joined games at the Anse game week-end and at the Essen game fair.

Production Manager: Rich Spicer

Executive Developer: Christian T. Petersen

Publisher: Christian T. Petersen

Thanks to Serge Laget and Bruno Cathala for Shadows over Camelot and to Peter Prinz for Jenseits of Theben - Red November wouldn't have been as it is if we had not played these two games before.

© 2008 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Red November is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

