

Deep Sea Adventure

Játékszabály

Te és a többiek, mélytengeri bűvárokból álló csapat vagytok, akik azért merülnek a mélységbe, hogy elsüllyedt kincseket találjatok. Olyan szerencsétlen helyzetben vagytok, hogy egymás vetélytársaikén osztoznotok kell egy tengeralattjárón és **egyetlen tartály levegőn**. Ha mélyebbre merülsz, értékesebb kincseket fogsz találni, de ha nem tudsz visszaérni, mielőtt a levegő elfogyna a tartályotokból, el kell dobnod minden kincset, amit addig gyűjtöttél, hogy élve visszajuss a fedélzetre. Itt az idő, hogy meglássátok, ki tud értékesebb kincseket felhozni a tenger mélyéről.

A játék tartozékai

- 2 Speciális dobókocka: 1- 3 értékkel, mindkét kockán 2x
- 6 Tengeri bűvár figura
- 1 Levegőjelölő
- 1 Tengeralattjáró tábla
- 12 Üres zseton
- 32 Tengeralatti kincs zseton: 8 mind a 4 fajtából
 - 1. Szint: Háromszög, 0- 3 pontig (értékenként 2 db)
 - 2. Szint: Négyzet, 4- 7 pontig (értékenként 2 db)
 - 3. Szint: Ötszög, 8- 11 pontig (értékenként 2 db)
 - 4. Szint: Hatszög, 12- 15 pontig (értékenként 2 db)

Előkészületek

- Helyezzétek a Tengeralattjáró táblát mindenki számára jól látható helyre
- Tegyétek a Levegő jelölőt a Tengeralattjáró tábla 25-ös mezőjére.
- Fordítsátok a Kincs zsetonokat az érték oldalukkal lefelé,

majd Szintenként szétválogatva keverjétek meg őket növekvő sorrendben. Egy folyamatos vonalat alakítsatok ki belőlük.

- Minden játékos válasszon egy bűvárfigurát és helyezze a Tengeralattjáróra arccal a Kincs zsetonok felé.
- Aki legutóbb járt óceánnál, vagy volt úszni, az kezdi az első kört.

Játékcél

A játék a 3. kör végéig tart - **3 mélytengeri merülésig**. Minden merülés előtt teljesen feltöltött levegőtartállyal indultok a tengeralattjáróról. Az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjtötte a három merülés alatt, az a győztes. Hogy pontokat szerezz, vissza kell jutnod a kincsekkel a Tengeralattjáró fedélzetére. Merülésenként (körönként) csak egyszer mehetsz vissza a Tengeralattjáróra. Egy merülésnek akkor van vége, ha minden bűvár visszatér a fedélzetre, vagy elfogy a levegőtök.

Egy kör folyamata

A kör az óramutató járásával megegyező irányban halad. A játékos köre a következő négy lépésből áll, ha még nem tért vissza a Tengeralattjáróra.

1. Lépés: Levegővétel (levegő csökkentés)

Mozgasd a Levegőjelölőt a 0 irányába annyival, amennyi a nálad lévő kincsek szintjének összértéke. Az előző merülések során visszavitt kincseket nem kell beleszámolni. **Ha a levegő nullára, vagy az alá esik ez lesz az utolsó köröd ebben a merülésben;** folytasd és fejezd be a körodet.

2. Lépés: Döntsd el, hogy visszafordulsz, vagy sem

Csak akkor dönthetsz a visszafordulás mellett, ha megszerezted

legalább egy kincset. Ha úgy döntesz, hogy visszafordulsz, fordítsd a figurádat a Tengeralattjáró irányába. **Merülésenként csak egyszer** fordíthatod meg a figurádat. Ha a visszafordulás mellett döntöttél, a következő lépéseket ebben a körben kihagyod. Ha már dobtál a kockákkal, nem fordulhatsz vissza.

3. Lépés: Merülés (kockadobás és lépés)

Dobj a két kockával. Lépj a dobott értéknek megfelelően előre. Lépésed előtt, ha van nálad Kincs, vond ki a szintjeinek összegét a dobott értékből. (Megjegyzés: előfordulhat, hogy nem tudsz lépni!) Mikor egy másik bűvár által elfoglalt mezőhöz érsz, lépd át és azt a mezőt ne számold bele a lépésedbe. Ha a dobásod eredménye miatt túl kéne lépned az utolsó zsetonon, állj meg azon.

4. Lépés: Kincs szerzés (vegyél fel, vagy dobj el egy kincset)

Válassz egyet a következő három lehetőség közül:

- a) Nem csinálsz semmit.
- b) Vedd fel a figurád alatt lévő zsetont **anélkül, hogy megfordítanád**. Tegyél a helyére egy üres zsetont, majd helyezd rá a figurádat abba az irányba fordítva, ahogy előtte állt. megszerzettél egy kincset. Bármennyi kincs lehet nálad.
- c) Ha van nálad kincs, és egy üres zsetonon álltál meg, dönthetsz úgy, hogy eldobsz egy általad választott kincset. Cseréld ki a kincset az üres zsetonnal és helyezd rá a figurádat.

Kör vége

A merülés végén a következőket kell tennetek:

- Azok a játékosok, akik visszatértek a Tengeralattjáróba, fordítsák meg a szerzet zsetonokat. Ezek a zsetonok a játék végéig náluk maradnak.

- Azok a játékosok, akik nem értek vissza a Tengeralattjáróra, a tenger fenekére ejtik a kincseiket, majd visszatérnek a fedélzetre. A Tengeralattjáróhoz legközelebb álló figura tulajdonosa egymásra helyezi a zsetonjait (a sorrendet a játékos választja) és a Tengeralattjárótól legtávolabb eső lapka után lerakja. Ha egy halom meghaladja a hármat, a következő zseton ezután kell már lerakni. Minden egyes halmot ezután egy zsetonként kell kezelni. Egyszerre kell felvenni, eldobni és egyetlen zsetonként kell kezelni a levegőfogyasztásnál, valamint a lépés kiszámolásakor.
- El kell távolítani az összes üres zsetont, amit a Kincses zsetonok helyére tettetek, majd a zsetonokat toljátok össze, hogy továbbra is egy folyamatos vonalat képezzenek.
- A következő kört az a játékos kezdi, akinek a figurája legutoljára tért vissza a Tengeralattjáróra.

A játék vége

A harmadik merülés után és Kör vége fázis után a játékosok összeszámolják a pontjaikat (azokat a kincseket, amiket visszavittek a Tengeralattjáróra). A legtöbb pontot gyűjtött játékos a győztes. Egyenlőség esetén az a győztes, aki a legmagasabb értékű kincset szerezte. Ha továbbra is döntetlen az állás, a győzelmen többen osztozkodnak.

Jeff Hohner szabályfordítása alapján
fordította: Glad