

SUB TERRA

ÁTTEKINTÉS

A Sub Terra kooperatív túlélő horrorjáték 1-6 játékos számára.

A játékosok barlangfelfedezők (barlangászok) akik, miközben felderítettek egy feltérképezetlen barlangot, lezuhantak egy sziklahasadékba és most csapdába estek mélyen a földfelszín alatt. Közösén meg kell találnotok a kivezető utat, mielőtt az elemlámpáitok lemerülnének és Ti örökre elvesznétek a sötétségben. Csapatként kell dolgoznotok, hogy gyorsan felderítsétek és elkerüljétek a halálos veszélyeket. A legrosszabb, hogy nem hihettek, hogy egyedül vagytok idelent...

TARTOZÉKOK

- 64 barlanglapka
- 1 kezdőlapka
- 1 kijárat lapka
- 30 veszélykártya
- 1 "Lejárt az idő" kártya
- 8 barlangasztábla
- 1 kezdő barlangászelző
- 12 beomlásjelző
- 8 áradásjelző
- 1 iszonyjelző
- 1 gázjelző
- 6 kötéljelölő
- 3 robbanóanyagjelölő
- 1 hatoldalú dobókocka
- 8 barlagászfigura
- 3 iszony figura
- 20 egészségjelző

ELŐKÉSZÍTÉS

1. Minden játékos kiválaszt egy barlangasztáblát, és a hozzá tartozó figurát. Tegyetek a barlangasztábla minden egészség helyére egy egészségjelölőt (általában hármat). A nem használt táblákat, figurákat és jelzőket tegyetek vissza a dobozba.
2. Tegyetek a kezdő barlanglapkát az asztal közepére, és majd rakjátok rá az összes figurát.
3. Tegyetek félre a kijáratot, és keverjétek meg a maradék 64 lapkát képpel lefelé. Keverjétek az alsó 6 lapka közé a kijáratlapkát.
4. Válasszatok nehézség szintet - Alap, Gyakorlott vagy Szakértő. Nézzétek át a Veszélykártyákat, és válogassátok ki a nem használandó kártyákat. Néhány kártyán ikonokat találtok, ami jelzi, hogy egy adott nehézségi szintnél el kell távolítani:



Távolítsd el Alap játéknál



Távolítsd el Gyakorlott és Szakértő játéknál



Távolítsd el Szakértő játéknál

Az első játéknál kezdjétek az Alap verzióval. Ha néhány játék után még túl nehéznek találjátok, tegyetek 3 további kártyát a pakliba.

5. Keverjétek meg a megmaradt kártyákat, és képezetek az alábbi táblázat szerinti számú kártyából veszélypaklit:

	Alap	Gyakorlott	Szakértő
4 barlangász	22 kártya	20 kártya	18 kártya
5 barlangász	19 kártya	17 kártya	15 kártya
6 barlangász	17 kártya	15 kártya	13 kártya

Minden fordulóban fel kell csapni és végrehajtani egy veszélykártyát, tehát a pakliban lévő kártyák száma megmutatja, még mennyi van hátra, hogy kijussatok a barlangból.

Tegyétek az "Out of time" (Lejárt az idő) kártyát a veszélypakli aljára. A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba, anélkül, hogy megnéznétek.

6. Adjátok a kezdő barlangászjelzőt annak a játékosnak, aki legutóbb kockáztatott a föld alatt.

Ha ketten vagy hárman játszottok, minden játékos válasszon 2 táblát/figurát, és a négy vagy hat játékos szabályokat használjátok. Ha csak egyedül játszol, válassz 4-6 táblát/figurát, és használd az adott játékoszámmal való szabályokat.

JÁTÉKMENET

A JÁTÉK CÉLJA

A közös célotok az, hogy annyi barlangászt juttassatok a kijáratlapkára, amennyit csak tudtok, mielőtt lejár az időtök. A játék kb. 20 fordulón át tart, amit a veszélypakli határoz meg, és minden forduló 4 fázisból áll.

1. AKCIÓFÁZIS

A játékosok óramutatójárásnak megfelelő irányban akciókat hajtanak végre.

2. ISZONYFÁZIS

A barlanglapkákra lévő iszonyok egyet lépnek legközelebbi áldozatuk felé.

3. VESZÉLYFÁZIS

A veszélypakli legfelső lapját végrehajjtátok, ami rossz dolgot okoz.

4. FORDULÓ VÉGE FÁZIS

A kezdő barlangászjelzőt balra továbbadjátok (óramutatójárásnak megfelelő irányba).

A JÁTÉK VÉGE

A fordulók addig tartanak, amíg:

- minden túlélő barlangász a kijáratlapkán áll
- VAGY nem maradt eszméletén lévő barlangász a barlangban.

Ekkor értékeljétek azokat a játékosokat, akiknek a barlangásza a kijáraton áll. Attól függően, hogy hány barlangászt hagytatok hátra a barlangban:

ARANY: 0 barlangász maradt hátra

EZÜST: 1 barlangász maradt hátra

BRONZ: 2 barlangász maradt hátra

KUDARC: 3-nál több barlangász maradt hátra

ESZMÉLETLEN BARLANGÁSZOK

Az a barlangász, akinek nem maradt egészségpontja, elveszíti az eszméletét. Fektesse le ezt a barlangászfigurát.

Az eszméletlen barlangász nem hajthat végre akciót és a barlangásztáblán lévő passzív képessége sem használható. Ha a barlangász a saját körében veszíti el az eszméletét, nem hajthat végre további akciót, és passzolnia kell.

Ha egy eszméletlen barlangász egy vagy több egészségpontot szerez, azonnal visszanyeri az eszméletét. Állítsátok fel a figurát.

KÉPESSÉGPRÓBA

Néhány akciónál és eseménynél képességpróbát (🌐) kell végrehajtani. Ez a következőt jelenti: Dobj a kockával. Ha 4-et vagy nagyobbat dobsz, a próba sikeres, ha kevesebb, kudarc. A siker vagy kudarc következményeit az akció vagy esemény leírása tartalmazza.

1. AKCIÓFÁZIS

A kezdőbarlangással kezdve, és óramutatójárásnak megfelelő irányban a töbi barlangással folytatva minden játékosnak két akciópontja van (🎲🎲), amit elkölthet egy vagy két akcióra. Néhány akció egy akciópontba kerül, míg mások kettőbe. A barlangászok rendelkezésére álló alapakciók az alábbiakban olvashatók. Bizonyos barlangászok további, speciális akciót is végrehajthatnak - ezeket a barlangászlapon találjátok. Az akciókat sorban kell végrehajtani, és a barlangász az akció eredményének ismeretében választhatja ki a következő akcióját. Ugyanaz az akció is végrehajtható többször egymás után ugyanabban a körben, hacsak másként nincs meghatározva.

ERŐSÍTÉS

A köre során a barlangász megerősítheti magát, és ezzel szerez egy harmadik, utolsó akciópontot. Ezt elköltheti bármilyen akcióra, akár olyanra is, ami két akciópontba kerül.

Ha így dönt, a köre végén végre kell hajtania egy képességpróbát. Ha kudarcot vall, elveszíti egy egészségpontját (+).

ALAPAKCIÓK

Felfedés

Válaszd ki egy szabad oldalát annak a lapkának, amin állsz. Vedd el a barlanglapka-pakli legfelső lapkáját, és rakd le képpel felfelé, hogy csatlakozzon ahhoz a lapkához, amin állsz. (Forgathatod bármilyen irányba, amíg a csatlakozást létre lehet hozni)

Mozgás

Mozogj az aktuális lapkáról egy szomszédos kapcsolódó lapkára. Néhány lapkára (szűkület, vízlapka áradásjelzővel, sziklaomlás lapka törmelék jelzővel) nem mindig lehet belépni ilyen módon. (lásd *Barlanglapkák*)

Felfedezés (Felfedés + Mozgás)

Fedj fel egy lapkát és azonnal mozogj is rá egy kombinált akcióként. Ez sokkal gyorsabb módja a lapkalehelyezésnek, mint az előző két akció, de sokkal veszélyesebb is. Használd óvatosan.

Futás

Hajts végre 3 mozgás akciót egymás után.

Gyógyítás

Szerezd vissza egy elveszett + -t, vagy adj vissza egy másik barlangásznak egy elveszett + -t. (Nem léphetitek túl a kezdő egészségszintet)

VESZÉLY AKCIÓK

Ezek az akciók adott lapkákkal vagy veszélyekkel állnak kapcsolatban.

Úszás

Mozogj át egy szomszédos lapkára, amin áradásjelző van. Ez az egyetlen módja, hogy rálépj egy ilyen lapkára.

Bepréselődés

Mozogj át egy szomszédos szűkület lapkára. Ez az egyetlen módja, hogy rálépj egy ilyen lapkára.

Ásás

Távolíts el egy törmelék jelzőt erről vagy egy szomszédos lapkáról. Ez felszabadítja a lapkát, és rá lehet lépni.

Kötél lehelyezés +

Hajts végre képességpróbát. Ha sikeres, tégy le egy kötéjelzőt egy szegély vagy lejtő lapkára.

Rejtőzködés +

Hajts végre képességpróbát. Ha sikeres, az iszony nem választhat téged legközelebbi áldozatának ebben a fordulóban (l. *Iszony*).

2. ISZONYFÁZIS

Ha van iszony a barlanglapkákon, mozognak egyet a legközelebbi áldozatukig, aki a legközelebbi eszméletén lévő barlangász 7 lépésen belül. Az iszony nem mozoghat a sziklafalon keresztül, de átmehet az áradáson, sziklaomláson, szűkületen, szegélyen és lejtőn büntetlenül.

Ha nincs 7 lépésen belül áldozata, az iszonyt le kell veni a lapkáról.

Ha az iszony és egy barlangász ugyanazon a lapkán van, a barlangász azonnal elveszíti az összes egészségét (⚔) és eszméletlen lesz.

(L. az *Iszony* részt a további részletekért. Ha az iszony a barlangban van, tegyétek az iszonyjelzőt a veszélypakli tetejére, hogy emlékeztessen titeket arra, hogy minden fordulóban mozgatni kell).

3. VESZÉLYFÁZIS

Csapjátok fel a veszélypakli legfelső lapját, hajtsátok végre a rajta lévő utasításokat, majd rakjátok a dobópaklira. Ötféle veszély van:



Földrengés

Minden eszméletén lévő barlangász végrehajt képességpróbát (🎲). Aki kudarcot vall, elveszít egy egészséget (⚔).



Áradás

Rakjatok egy áradásjelzőt minden vizes barlanglapkára, amin még nincs. Ezután az elárasztott lapkán lévő barlangászok elveszítenek egy egészséget (⚔).

Az elárasztott lapkára csak **Úszás** akcióval (🏊🏊) lehet bejutni.



Gáz

Minden barlangász, aki gáz lapkán van, veszít 2 egészséget (⚔⚔).

Ezen felül, a következő veszélyfázisig minden barlangász, aki gázlapkára lép, veszít 2 egészséget (⚔⚔).

Miután a Gáz veszély megjelenik, veszítesz két egészséget, ha gázlapkára lépsz, akkor is ha felfedezés akcióval mész, szóval légy óvatos! Leteheted a Gázjelzőt a barlang közelébe, hogy emlékeztessen erre.



Sziklaomlás

Dobj a kockával. Tegy törmelékjelzőt minden olyan sziklaomláslapkára, ami megfelel a dobott számnak, és még nincs rajta törmelékjelző. Minden ilyen lapkán lévő barlangász veszít 3 egészséget (⚔⚔⚔).

A barlangászok nem léphetnek be az ilyen lapkákra. A törmelékjelzőt eltávolíthatod az **Ásás** akcióval (🏹🏹).



Iszony

Minden iszony, ami a lapkákon van, mozog egyet a legközelebbi áldozata felé (l. *Iszonyfázis* fent).

Ezután, ha háromnál kevesebb iszony van a barlangban, megjelenik egy iszony egy eszméletén lévő barlangászhoz legközelebbi iszonylapkán.

Aki olyan lapkán van, amin iszony is van, elveszíti az összes egészségét (⚔). Vigyázz!

Ha az iszony a barlangban van, tegyétek az iszonyjelzőt a veszélypakli tetejére, hogy emlékeztessen titeket arra, hogy minden fordulóban mozgatni kell.

A Gyakorlott és Szakértő nehézségen van 5 „x2” jelzésű veszélykártya a fentiekből a pakliban. Az Iszonykártyán kívül ezek azt jelentik, hogy kétszer kell végrehajtani a megfelelő hatást. Az Iszony 2x kártyánál az összes iszonyt mozgassátok kétszer, utána 2 iszony jelenik meg (ha lehetséges).

LEJÁRT AZ IDŐ

Az utolsó lap a veszélypakliban mindig az „Out of time” (Lejárt az idő). Amikor ezt csapjátok fel, az elemlámpáitok lemerülnek, és a játék vége közel van.

Ekkor és az összes jövőbeni veszélyfázisban minden olyan barlangász, aki nincs a kijáratlapkán (eszméletlen vagy eszméletén lévő) végrehajt egy képességpróbát (🌐). Ha kudarcot dob, az iszony elpusztítja, és eltűnik a barlangból.

A játéknak akkor van vége, ha az összes megmaradt barlangász a kijáratlapkán van, vagy nem maradt barlangász a barlangban.

4. FORDULÓ VÉGE FÁZIS

A kezdő barlangászeljőzt adjátok át az eggyel balra ülő barlangásznak.

TÚLÉLŐ TIPPEK

Az eszméletvesztés nem a világ vége, de szükség van egy másik barlangászra, aki meggyógyít. Ez a csapatnak sok idejébe kerül, amit ehelyett a felfedezésre fordíthatnának. Légy óvatos!

- Ne időzz veszélyes lapkákön!
- Ne kockáztass, ha nem vagy jó állapotban!
- Gyógyítsd magad előre is, ahogy szükséges (nagyon törekeny vagy egy egészséggel)!
- Ne kóborolj el túlságosan a többi barlangásztól!

Figyelj arra, hány kártya maradt a veszélypakliban, ahogy arra is, milyen közel a barlangpakli alja (a kijárat lapka). Ne feledd, próbáljatok meg minél több barlangászt kijuttatni!

- Van némi befolyásod arra, hova kerüljön a kijáratlapka, mivel tudod, hogy az alsó hat lapka közül az egyik.
- Ne hagyjátok a csoport összeszedését túl későre!
- Néha megéri feláldozni magadat a barátaidért.

Sok szerencsét!

BARLANGLAPKÁK

Sokféle barlanglapka van a Sub Terra játékban. Néhány ártalmatlan, néhány veszélyes, és néhányon nehéz átjutni. A lapkák az asztalra a Felfedés és Felfedezés akcióval kerülnek, és úgy kell lerakni azokat, hogy kapcsolódjanak a felfedő/felfedező játékos lapkájához.

A lapkák akkor kapcsolódnak egymáshoz, ha a nyitott oldaluk van egymás mellett (vagyis nincs fal a két lapka között). A lapkák sosem kapcsolódnak a sarkukkal. Ha előállna az a ritka eset, hogy a

felhúzott lapka lehelyezésével bezárulna a barlang (nem lenne nyitott oldala), akkor dobjátok el a lapkát, és húzzatok helyette másikat.

KEZDŐLAPKA

Ez az a lapka, amivel a játék kezdődik. Nincs speciális képessége.

KIJÁRAT



Ez az a lapka, amivel a barlangászok kijutnak a barlangból és megnyerik a játékot. Azok a barlangászok, akik ezen a lapkán állnak, nem veszítenek egészségpontot semmilyen módon, és nem kell figyelembe venni legközelebbiként az iszony mozgásakor vagy megjelenésekor.

JELÖLETLEN/NORMÁL LAPKÁK (16x)

Ezek a lapkák szándékosan maradtak üresek.

VÍZ (8x)

Ezek a lapkák kezdetben nem árvíz állapotban vannak, úgy kell kezelni ezeket, mint bármilyen más jelületlen lapkát. Amikor az Árvíz veszélykártyát felhúzzátok, egy árvízjelző kerül minden nem árvizes vízlapkára, majd minden barlangász ezeken a lapkákon veszít egy egészségpontot (+).

A barlangászok nem léphetnek be az ilyen lapkákra, ha az Árvízjelző rajta van, kivéve az **Úszás** akcióval ( ).

GÁZ (8x)



Amikor egy gáz veszélykártyát húztok, minden barlangász, aki gázlapkán áll, veszít 2 egészségpontot (+ +).

Ezen kívül, a következő veszélyfázisig, minden barlangász, aki belép egy gázlapkára, azonnal veszít 2 egészségppontot (+ +). Ez érvényes minden újonnan lehelyezett lapkára is, ami kockázatosabbá teszi a **Felfedezés** akciót.

Ezekben a fordulókban rakjátok a Gázjelzőt a barlang mellé emlékeztetőül.

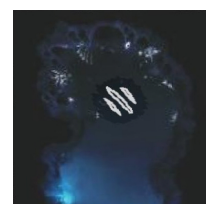
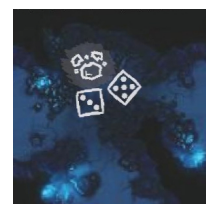
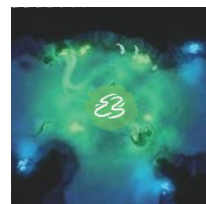
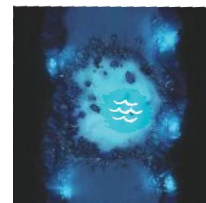
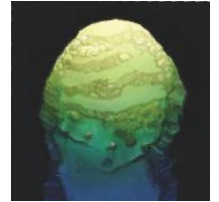
SZIKLAOMLÁS (12x)

Amikor sziklaomlás veszélykártyát húztok, ezek a lapkák egyharmad eséllyel beomlanak. Ekkor rákerül egy törmelékjelző, és a lapkán lévő barlangász veszít 3 egészséget (+ + +).

A barlangászok nem léphetnek rá ezekre a lapkákra, de elhagyhatják ezeket. A törmelékjelzőt **Ásás** akcióval ( ) lehet eltávolítani.

ISZONY (8x)

Amikor iszony veszélykártyát húztok, egy iszony jelenik meg azon az iszonylapkán, ami legközelebb van egy eszméletén lévő barlangászhoz. Figyelem! Aki olyan lapkán van, amin iszony is van, elveszíti az összes egészségpontját (+). Nagyon kockázatos ilyen lapkán befejezni a körödet.



SZŰKÜLET >Z (3X)

A barlangászok **Mozgás** akcióval nem léphetnek rá ezekre a lapkákra, csak **Bepréselődés** akcióval ().

Ha egy szűkület lapkák Felfedezés akcióval kerül játékba, a felfedező barlangász még ráléphet normál mozgással.

SZIKLAPEREM ↗ (3x)

A sziklaperem lapkát úgy kell lerakni, hogy a nyíl a lapkát felhúzó barlangász lapkájától elfelé mutasson. A barlangász normál módon ráléphet mindkét oldalról a lapkára, de nem hajthat végre **Felfedés**, **Mozgás** vagy **Felfedezés** akciót a sziklaperemen keresztül, amíg nem nincs ráakva kötéljelölő. (Ezt a **Kötél lehelyezés** akcióval lehet megtenni).

LEJTŐ {↑} (3x)

Hasonlóan a sziklaperem lapkához, úgy kell lerakni, hogy a nyíl a lapkát felhúzó barlangász lapkájától elfelé mutasson. A barlangász normál módon ráléphet a lapkára, de nem tud visszafelé **Mozogni** a lejtőn keresztül, amíg nincs ráakva kötéljelölő. (Ezt a **Kötél lehelyezés** akcióval lehet megtenni).

DURVA TEREP ✨ (3x)

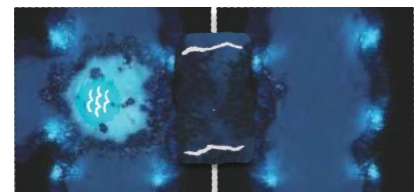
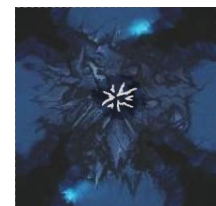
Amikor a barlangász rálép erre a lapkára, végre kell hajtania egy képességpróbát (). Ha kudarcot dob, azonnal elveszít egy egészségpontot ().

ROBBANÓANYAGJELÖLŐK

A Mérnöknek az a speciális akciója, hogy lerakhat robbanóanyagjelölőt, hogy eltávolítsa két szomszédos lapka közül a falat. Ez a jelölő két szomszédos lapka közös oldalára kerül, és a falakból átjárót csinál. Rátehető egy szomszédos falra is, ami egy rés felé néz, hogy a rés a következőkben felfedhető/felfedezhető legyen. Ha egyszer egy robbanóanyagjelölő lekerül egy lapkára, a játék végig ott is marad.

ISZONYOK

Az iszonyok az iszonylapkán () jelennek meg az iszony veszélykártya húzásakor. Ha egyszer a barlangba kerül, a legközelebbi áldozatát üldözve mozog a veszélyfázisban. Ha egy iszony elér egy olyan lapkát, amin barlangász áll, a barlangász elveszíti a maradék egészségpontját, és eszméletét veszti. Legfeljebb három iszony lehet a barlangban.



A LEGKÖZELEBBI ÁLDOZAT MEGTALÁLÁSA

Az iszonyok egy lapkányit mozognak egyszerre, és nem mehetnek át a falon. Azonban akadálytalanul átmehetnek az áradáson, törmeléken, sziklaperemen, lejtőn és szűkületen. Az iszonyhoz legközelebbi áldozat az az eszméletlen lévő barlangász, akit a legkevesebb lépéssel el tud érni a fent leírt mozgásszabályok szerint. Ez általában egyértelmű! Egyenlőség esetén az a barlangász az áldozat, akinek alacsonyabb a szintje, ami a barlangásztáblán látható.

Egy barlangász nem lehet áldozat, ha:

- eszméletlen;
- végrehajtott egy sikeres **Rejtőzködés** akciót ebben a fordulóban;
- a kijáratlapkán áll.

AZ ISZONY MEGJELENÉSE

Amikor egy Iszonykártyát hajtotok végre, és kevesebb mint 3 iszony van a barlanglapkán:

1. Találd meg az iszonylapkát, ami:
 - nincs rajta iszony és
 - a legkevesebb lépésre van az áldozatától.
2. Ha van áldozat a iszonylapkához 7 lépésen belül, helyezz a lapkára iszonyt. Egyébként az iszony nem jelenik meg.

AZ ISZONY MOZGÁSA

Amikor egy Iszonykártyát hajtotok végre az iszonyfázisban minden iszonyhoz ami barlanglapkán van:

1. Találjátok meg annak az iszonynak a legközelebbi áldozatát.
2. Ha a legközelebbi áldozat 7 lépésnél távolabb van, távolítsátok el az iszonyt a barlangból.
3. Egyéb esetben mozgassd az iszonyt a legközelebbi áldozata felé a legrövidebb úton. (Ha több ilyen lapka van, a legközelebbi áldozat választ)

Általában mindegy, hogy az iszonyok milyen sorrendben mozognak. Ha mégis számít, a kezdőjátékos dönti el a sorrendet.

Magyar verzió: Guszty (rozvanyia@gmail.com)