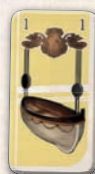


SOS TITANIC

IZGALMAS ÉS TEMATIKUS JÁTEK!

JÁTSZD KOOPERATÍV VAGY SOLO MÓDBAN!



MENTSZD MEG A TITANIC UTASAIT AZ
UTOLSÓ OLDALRA LAPOZÁS ELŐTT!

A TÖRTÉNELMI LEGÉNYSÉG
19 PONTOT
SZERZETT VOLNA;
TE MENNYIT TUDSZ ELÉRNI?



30'



1-5



8+

Tervezők: Ludovic Maublanc & Bruno Cathala
Grafika: Sandra Fesquet
Layout: Ludonaute

A Játékmester Társasjátékbolt kérésére fordította
és szerkesztette: saabee. Lektorálta: Artax.

A játék 90 kártyát és
1 spirálozott füzetet tartalmaz.

Made in
China



www.Ludonaute.fr

FIGYELEM: 3 éves
kor alatti gyerekeknek
nem ajánlott.

Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr

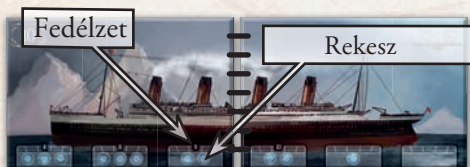


TITISHUI

1912. április 14., 23:40 Észak-Atlanti térség - Az RMS Titanic nekiütközik egy jéghegynek. A víz azonnal elárasztja a hajótest egyik rekeszét és a hajó aggasztó módon a jobb oldalára dől. Nincs remény a menekülésre. A fedélzeten futótűz gyorsaságával terjed a pánik. Meg kell őrizned a lélekjelenlétedet és a helyes dolgot kell cselekedned, hogy egyedül, vagy a legénység tagjaival közösen a lehető legtöbb utast megmentsed. Az idő fogy...

TARTALOM

1 Titanic füzet

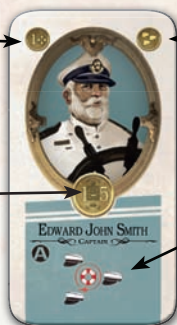


A hajót 6 Fedélzeti egység  alkotja; minden Fedélzet legfeljebb 3 Rekeszből  áll amelyekbe a játék folyamán beömlik a víz. Amikor egy rekesz elárasztódik, lapozni kell egyet a füzetben, ez jelzi ahogy a hajó mélyebbre süllyed a tengerben.

10 Legénységi Tag kártya

Akció kártyák száma, a játékának kezdetén.

Az Utasok Mentése során, egy Legénységi Tag a medálban jelzett érték szerinti Utas kártyát tud magához venni.



Legalább ennyi játékos esetén használható ez a Legénységi Tag.

Minden Legénységi Tagnak van egy különleges képessége, amit vagy pluszban, vagy a normál köre helyett használhat (utóbbi esetet az **A** ikon jelzi).

A JÁTÉK CÉLJA

A Titanic Legénységének Tagja vagy. Annyi utast kell megmentened egyedül, vagy csapatban, amennyi csak lehetséges.

ELŐKÉSZÜLETEK

Vedd ki a játékban használható Legénységi Tagok kártyáit a többi kártya közül (lásd a kártyák jobb felső sarkában lévő ikont). Keverd meg őket és minden játékosnak ossz egyet. **A**

Keverd meg az Akció kártyákat. Minden játékosnak ossz a Legénységi Tag kártyáján szereplő számú kártyát. **B**

A maradék Akció kártyákat képpel lefelé tedd az asztalra. **C**

Nyisd ki a Titanic füzetet az első oldalon. Ez mutatja a Titanicot pár perccel a jéghegynek való végzetes ütközést követően. A hajó minden lapozást követően egyre mélyebbre és mélyebbre süllyed. Amint eléred a füzet utolsó oldalát, vagy elveszíted az összes Utast, a játék azonnal véget ér.

60 Utas kártya



Az Elsőosztály Utasai számozva 1-től (Mentőcsónak) 13-ig: egy készlet Horgony ikonnal és egy készlet Horgony ikon nélkül

A Másodosztály Utasai számozva 1-től (Mentőcsónak) 17-ig: egy készlet Horgony ikonnal és egy készlet Horgony ikon nélkül



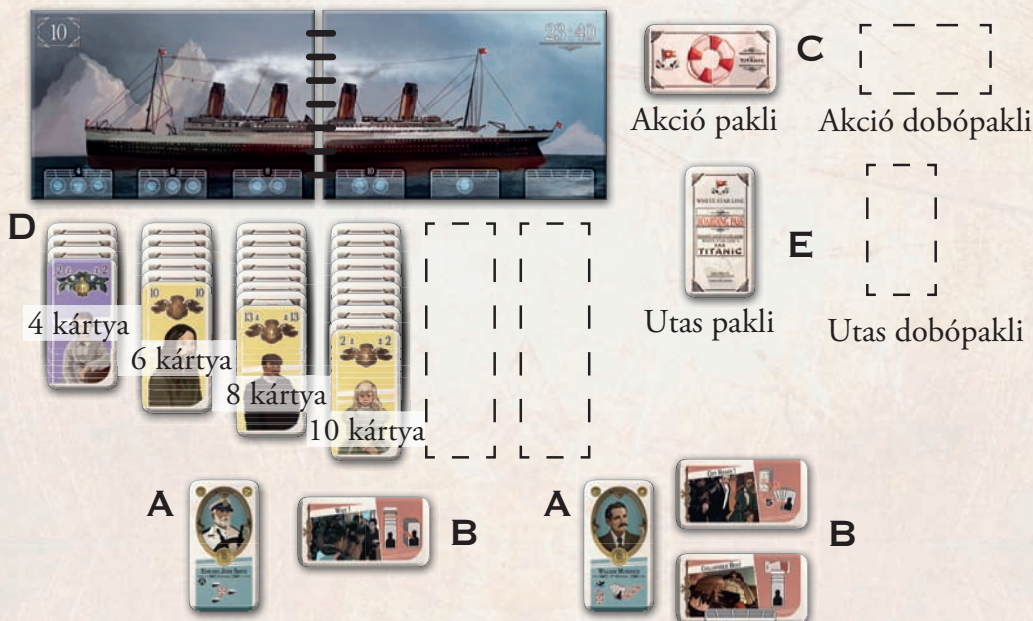
20 Akció kártya



Alaposan keverd meg az Utas kártyákat. Az első négy Fedélzet mindegyike alatt alkoss képpel lefelé négy Oszlopot, a meghatározott számú Utas kártyákból (az alábbi kép szerint). Aztán fordítsd fel mindegyik Oszlop legfelső lapját. **D**

A maradék Utas kártyákat képpel lefelé tedd az asztalra. **E**

Ők azok az Utasok, akik még a fedélzet alatt vannak. Meg kell majd kérned őket, hogy fájradjanak a fedélzetre és szálljanak be a Mentőcsónakokba.



Tetszőleges módon döntsétek el ki legyen a kezdőjátékos, hacsak nem solo módban játszol. Ezután a játék minden körben az óramutató járásának megfelelő irányban folytatódik, mindaddig míg az összes Utast meg nem mentitek...vagy a örökre el nem nyeli a Titanicot a jeges mélység.

NÉHÁNY SZÓBAN A KOOPERÁCIÓRÓL

Az SOS Titanic-et játszhatod egyedül: a végső döntéseket ebben az esetben nyilvánvalóan egyedül kell meghoznod.

A játék kooperatív módban is játszható. A játékosok összedolgoznak, hogy annyi utast mentsenek meg, amennyi csak lehetséges. Mielőtt egy játékos meghozná a játék hátralévő részét befolyásoló döntését, tanácsoljuk, hogy beszéljétek meg a lehetőségeit. Soha ne feledd: amikor te vagy soron, te hozod meg a végső döntést, még akkor is, ha a többiek egy része teljesen másképpen gondolkodik.

JÁTÉKKÖR

Köröd kezdetén, ha akarod és lehetséges, **MOZGATHATOD AZ UTASOKAT** a játék különböző területeire. Ezt annyiszor ismételheted meg, ahányszor csak akarod. Ezt követően az alábbi két lehetőség közül kell egy **AKCIÓT VÁLASZTANOD**:

- vagy **KIJÁTSZOL EGY AKCIÓ KÁRTYÁT**
- vagy **ELŐKÉSZÍTED AZ UTASOK MENTÉSÉT**

1- AZ UTASOK MOZGATÁSA (opcionális)

Az Oszlopokban az Utas lapok fel vannak csapva, képpel felfelé lévő egy vagy több Utast mozgathatsz egy Oszlopból PONTOSAN számsorrendben (például 4, 3, 2):

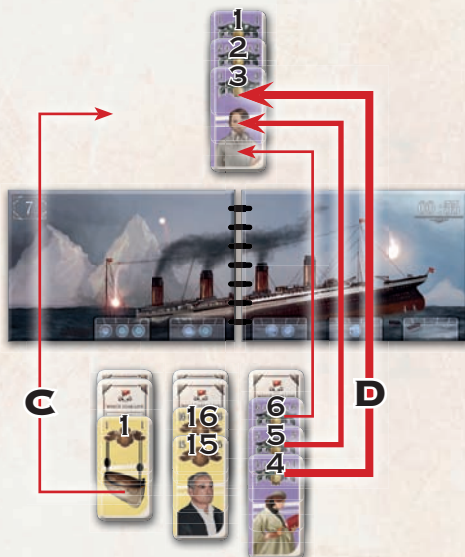
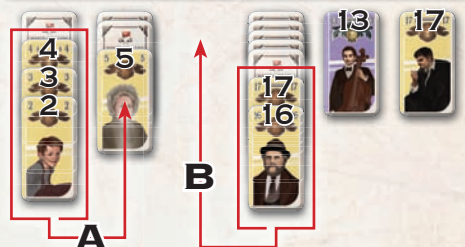
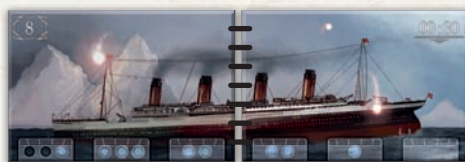
Egy meglévő Oszlopba, amennyiben az utas száma pontosan **eggyel nagyobb**, mint a sorozat utolsó Utasa és azonos osztályon utaznak. **A**

Egy üres Oszlopba, ha az elsőosztályról a mozgatható sorozat legnagyobb Utasának a száma **13** vagy ha **17** a másodosztályról (a kártyán  ikonnal jelölve). **B**

Egy csónak leengedése, ha van Mentőcsónak (1-es számú). Ez egy új Túlélő Csoportnak ad helyet. **C**

Egy Túlélő Csoportba, amennyiben az ott lévő sorozat legfelső Utasának száma pontosan **eggyel kisebb**, és azonos osztályú. Az Utasok egyesével áthelyezhetőek a Túlélők közé. **D**

A Túlélő Csoportokból az Utasok nem helyezhetőek vissza a hajóra és nem kerülhetnek át másik Túlélő Csoportokba.



FONTOS Az első- és másodosztály Utasai soha nem kerülhetnek egy Oszlopba vagy egy Túlélő Csoportba!

Egy Utas kártya vagy egy Utas kártya-sorozat mozgathatását követően azokban az Oszlopokban, ahol képpel lefelé lévő kártya van, fel kell azt csapni. Ez lehetővé teszi, hogy még több Utast mozgass, ráadásul ezt mindaddig folytathatod, amíg taktikai okokból úgy nem döntesz, hogy megállsz, vagy már nem lehet több utast átmozgatni.

2- AKCIÓ VÁLASZTÁS (kötelező)

VAGY KIJÁTSZOL EGY AKCIÓ KÁRTYÁT

Válassz egyet az Akció kártyáid közül. Cselekedj a 8. oldalon lévő leírásnak megfelelően és dob el a kártyát. Az Akció kártyák igen erőteljesek. Jó lehetőséget biztosítanak arra, hogy megfelelő időben kijátszva őket a lehető legtöbb Utast megmentsd!

VAGY ELŐKÉSZÍTED AZ UTASOK MENTÉSÉT

Dönts el, hogy hány Utas kártyát akarsz felhúzni (a Legénységi Tag kártyádon lévő portré alatti medálban lévő érték alapján). Húzd fel mindet az Utas pakli tetejéről, anélkül, hogy megnéznéd (azaz nem nézheted meg őket egyesével). Nézd meg az összes lapot és ellenőrizd, hogy az Utasok kijátszhatóak-e az alábbi Utas mozgási szabályok szerint.

Két eset lehetséges:

- Egy vagy több felhúzott Utas is bekerülhet egy megfelelő Oszlopba vagy Túlélő Csoportba: DE te **ezek közül** csak **egy** megfelelőt (se többet, se kevesebbet) rakhatsz le. Játssz ki ezt a kártyát és a többi felhúzott lapot dob el (lásd a mellékelt példát).

- A felhúzott Utasok egyike sem tehető le egy Oszlopba vagy egy Túlélő Csoportba. Hibáztál az Utasok Mentésében! Ebben az esetben dob el az összes felhúzott kártyát és lapozz egyet a Titanic füzetben.

Aztán kompenzációképpen húzz egy Akció kártyát és tedd azt magad elé.



MI TÖRTÉNIK, HA EGY FEDÉLZET TELJESEN ELÁRASZTÓDIK?

Amikor egy Fedélzet utolsó Rekesze elárasztódik, kitör a pánik (előtte az aktív játékos húz egy Akció kártyát kompenzáció gyanánt). Az Utasok fejvesztve rohagnak a hajón, megzavarva az Oszlopokat: az elárasztott Fedélzeten lévő minden Utas kártya összekeveredik a következő Fedélzet Utas kártyáival. Az új Oszlop hosszabb lesz, mint az előző kettő, és a kártyák képpel lefelé lesznek benne. Egyedül csak az Oszlop legfelső kártyáját kell felcsapni. Amennyiben az elárasztott Fedélzet üres, az Utas kártyák nem keverednek bele a következő Fedélzet kártyái közé.

Amikor lapozol egyet a füzetben és egy Fedélzet teljesen elárasztódik, akkor ezen Fedélzet Oszlopának a rohagoló Utasai a következő Fedélzet Oszlopába kerülnek.



AKCIÓ ÉS UTAS PAKLIK KEZELÉSE

Soha nem dönthetsz úgy, hogy több Utast húzol fel annál, mint ahány a pakliban maradt. Amint a pakli kifogy és egy játékos újabb Utasokat akar húzni, az eldobott kártyákat alaposan megkeverve, új képpel lefelé fordított Utas paklit kell képezni. **Ebben az esetben a füzet következő oldalára kell lapozni.** Ilyenkor a játékos nem húzhat Akció kártyát!

Amikor az Akció kártya pakli kifogyott, akkor az eldobott Akció kártyákból képezz új paklit. Ne felejtsd el, hogy a játék folyamán tilos átnézni a dobott kártyák pakliját.

A JÁTÉK VÉGE

A fenti szabályok szerint a körök folyamatosan követik egymást. A játék véget ér:

- VAGY azért, mert a füzet utolsó oldalára kell lapozni. *Így a hajó súlyos nyikorgással alászáll az óceán jéges hullámai közé, magával rántva az utolsó Utasait.*

- VAGY, mert az utolsó Utas éppen átkerül egy Túlélő Csoportba. *Gratulálunk! Minden Utas megmenekül.*

Most már biztosan ki tudod találni a pontozást...és nem kétséges, hogy lesz, aki alig várja, hogy az a következő alkalommal még jobb legyen!

PONTOZÁS

A pontszámodat összeadással kaphatod meg:

- a (lehetséges) négy Túlélő Csoport (ugyanis négy mentőcsónakok van a játékban) mindegyikének legnagyobb értékű Utas kártyája,
- a füzet oldalszáma, ahol a játék befejeződött,
- minden osztályról az egymást követő, legtöbb Horgony ikonnal ellátott kártya (lásd a példát). **Ez csak abban az esetben számít, ha minden Utas megmenekül.**

1-es Példa: a hajó elsüllyedt mielőtt minden Utas megmenekült volna.

19 Utas menekült meg a 60-ból. A túlélők aránya megegyezik a valóságos történelmi katasztrófával.



A csapat **19** pontot szerez.

2-es Példa: minden Utas megmenekült, mielőtt a Titanicot elnyelték a hullámok.

*60 Utas menekült meg
+ 5 egymást követő Horgony az 1. osztályon
+ 3 egymást követő Horgony a 2. osztályon
+ 2 pont a füzet oldalszámért.*



A csapat **70** pontot szerez.

PROFI VARIÁNS

Az első 4 Fedélzet alá kerülő standard 4/6/8/10 kártya kezdő kártya helyett mindegyik alá 7 Utas kártyát letéve növelheted a játék nehézségi szintjét. Amennyiben a játékot még mindig túl könnyűnek találod, játssz a Legvégső móddal, amikor is 10/8/6/4 Utas kártya kerül az első négy Fedélzet alá.

A LEGÉNYSÉGI TAGOK KÉPESSÉGEI

William Murdoch - Elsőriszt



Az Utasok mentésének előkészítése során MINDEN Utast letehet. Habár, ha hibázik az Utasok Mentésében, akkor nem húzhat Akció kártyát.

Reginald Lee - Őrszolgálatos



Ha hibázik az Utasok Mentésében, akkor nem húzhat Akció kártyát.

Harold Lowe - Ötödtsiszt



A normál köre helyett választhatja azt, hogy az Utas pakliból egyenként Utas kártyákat dob el, mindaddig, míg egy Horgony ikonos utast nem dob el. Ezután két Utast különböző Túlélő Csoportokban kicserélhet egymással, amennyiben azok azonos osztályúak és megegyező értékűek (az eldobott Horgony kártya száma lényegtelen).

2 vagy több játékos esetén használható Legénységi Tag kártyák

Edward John Smith - Kapitány



A normál köre helyett összegyűjtheti a játékosok Akció kártyáit (beleértve a sajátját is) és tetszése szerint újra szétoszthatja azt a játékosok között. Legalább egy játékosnak más Akció kártyákat kell kapnia, mint előtte (azaz legalább egy kártya eltérésnek kell lennie).

Jack Phillips - Rádiós operátor



Akció kártya kijátszásakor választhatja, hogy a sajátja helyet egy másik játékos által birtokolt kártyát használ.

Joseph Boxhall - Negyedtsiszt



Ha hibázik az Utasok mentésének előkészítése során, akkor 2 Akció kártyát húzhat és tarthat meg (a füzet lapozását követően).

Andrew Latimer - Főpincér



Minden alkalommal húzhat egy Akció kártyát, amikor egy játékos (beleértve Andrew Latimer-t is) olyan Utas kártyát tesz egy Túlélő csoportba, ami **pontosan** egy új, 3 Horgony ikonnal ellátott Utas sorozatot eredményez.

Frederick Fleet - Őrszolgálatos



Ha hibázik az Utasok mentésének előkészítése során, akkor 3 Akció kártyát húzhat, amiből egyet megtarthat, és a többit el kell dobnia (a füzet lapozását követően).

Herbert John Pitman - Harmadtsiszt



Nem húzhat Akció kártyát, ha hibázik az Utasok mentésének előkészítése során. Viszont minden olyan alkalommal húzhat Akció kártyát, amikor a Legénység egy másik tagja követ el hibát!

Charles Lightoller - Másodtsiszt



Miután hibázik az Utasok mentésének előkészítése során (és lapoz egyet a füzetben) kompenzációképpen azonnal kijátszhat egy Akció kártyát.

AKCIÓ KÁRTYÁK



Készülj fel! - 2 kártya

Húzd fel és nézd meg az Utas pakli 5 legfelső lapját. (Ha kevesebb, mint 5 kártya van, akkor csak annyit néz meg, amennyit tudsz.) Tetszőleges sorba rendezheted ezeket a lapokat, és a pakli tetejére vagy aljára is vissza teheted őket.



Gyerünk! - 3 kártya

Nézd át az Utas paklit és válassz egy Utast, akit azonnal kijátszol.

Majd keverd meg az Utas paklit. Ha nincsen megfelelő Utas a pakliban, akkor lapozz egy oldalt a Titanic füzetben. Akció kártyát NEM húzhatsz ezen lapozás miatt!



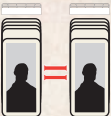
Gyere Vissza! - 3 kártya

Nézd át az Utas dobópaklit és válassz egy Utast, akit azonnal kijátszol. Ha nincsen megfelelő Utas a pakliban, akkor lapozz egy oldalt a Titanic füzetben. Akció kártyát NEM húzhatsz ezen lapozás miatt!



Te Jössz! - 2 kártya

Válassz egy Oszlopot! Nézd át az Oszlop összes kártyáját (ami képpel felfelé ÉS képpel lefelé van) és válassz egy Utast, akit képpel felfelé az Oszlop tetejére teszel. A többi kártyát keverd meg és tedd őket képpel lefelé ezen kártya alá.



Egyező Oszlopok! - 2 kártya

Válassz két Oszlopot. Akár úgy, hogy az egyik üres. Nem kell, hogy szomszédosak legyenek egymással. Keverd össze a két Oszlop kártyáit és rendezd el a kártyákat képpel lefelé megegyező módon mindkét Oszlopban. Páratlan számú Utas kártya esetén a felesleges lapot helyezd a hajó farához közelebbi Oszlopba. Aztán csapd fel mindegyik Oszlop legfelső lapját. A két oszlop többi képpel lefelé lévő lapját nem nézheted meg. Ezzel a kártyával nem választható a Sérült Mentőcsónak.



Várj! - 2 kártya

Egy Oszlopból minden képpel felfelé lévő Utas kártyát tedd az Utas dobópakliba. Aztán csapd fel a legfelső, Oszlopban maradt lapot.



Nyerj Időt - 1 kártya

Keverd egymásba az Utas paklit és az Utas dobópaklit, így alkotva új Utas paklit. Ha az Utas pakli már kifogyott, akkor csak egyszerűen keverd meg a paklit normál módon. A füzetben NE lapozz emiatt!



"A" terv - 1 kártya

Nézd át az Akció kártyákat és válassz egy kártyát, amit magad elé veszel. Majd keverd meg az Akció kártya paklit.



"B" terv - 1 kártya

Nézd át a Dobott Akció kártyákat és válassz egy kártyát, amit magad elé veszel. A "B" tervnek nincs hatása abban az esetben, ha a Dobott Akció dobópakli üres.



Sérült Mentőcsónak - 1 kártya

Tedd ezt a kártyát a Titanic füzet mellé. Együttal tegyél rá egy tetszőleges értékű, képpel felfelé lévő Utas sorozatot bármely Oszlopból. Ez az Oszlop a többihez hasonlóan fog működni. Az itt lévő Utasok még nincsenek biztonságban. A játék végén itt maradt Utasok nem számítanak bele a végső pontszámba. Amint elfogytak innen az Utasok, ezt a kártyát el kell dobni. A Fedélzet elárasztása és az Egyező Oszlopok! kártya nincs hatással a Sérült Mentőcsónakra.



Rejtélyes Utasok - osztályonként 1 kártya

Ezek a kártyák tetszés szerint egy színüknek megfelelő Utast helyettesítenek. Egy Rejtélyes Utas (bárhova) áttehető vagy kicserélhető egy színének megfelelő Utasra. Ezután a Rejtélyes Utast el kell dobni az Akció dobópakliba. Ez akkor is megtehető, ha a Rejtélyes Utas egy Túlélő Csoportban van. Ezek a kártyák akár a játék végéig az asztalon maradhatnak. Ebben az esetben azon Utasok közé számítandóak be, ahol állnak.