

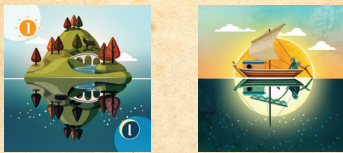
a nyugalom tengere

James Emmerson
kooperatív kártyajátéka



1. Tartozékok

80 szigetkártya (1–80-ig számozva)



5 start- és 5 célkártya



20 háborgó tenger kártya a kiegészítőhöz



Ezen felül:

- 2 referenciakártya
- 25 keretkártya (a játéktér széleinek jelölésére)
- ez a szabályfüzet

2. A játék célja

A hajótokon a végtelen óceánt szelitek át, hogy megtaláljátok álmaitek szigetét. Ehhez teljesen meg kell töltenetek a 6x6-os játéktérrel szigetkártyákkal, illetve ki kell játszaniotok egy start- és egy célkártyát. Mindannyian, csapatként **győztök**, ha kitöltitek a játéktérrel, kijátszotok egy start- és egy célkártyát, és álmaitek szigetén élhettek le életeteket. Mindannyian, csapatként **veszítetek**, ha bármelyik játékos nem tud kijátszani vagy eldobni kártyát (lásd a 4. pontot), amivel a hajótok vesztét okozza.

A játékosok nem kommunikálhatnak egymással, kivéve, amikor a startkártyákról beszélnek (lásd később).

3. Előkészületek

Ha először játszotok, az alapjátékot játsszátok. Válogassátok ki és tegyétek vissza a dobozba a kiegészítőkhöz használt kártyákat. A játékváltozatok és a kiegészítő kártyákkal való játék ismertetését a szabályok végén találhatjátok.

Megjegyzés: tapasztalt játékosok véletlenszerűen kivehetnek 4 szigetkártyát (a 7.1. pontban ismertetett Galateia változat szabályai szerint).

1. Helyeztetek el 24 keretkártyát (mindkét felükön hajó látható) oly módon, hogy azok egy 6x6 kártya méretű játéktér határait adják (lásd a lenti képet és az A1 referenciakártyát).



2. Tegyetek félre játékosonként 1 startkártyát (a többi startkártyát tegyétek vissza a dobozba).
3. Keverjétek meg az összes sziget- és célkártyát, és képpel lefordítva osszátok el a lehető legegyszerűsebben a játékosok között a teljes paklit (80 szigetkártya plusz 5 célkártya): ezek lesznek a játékosok saját húzópaklijai. Például a háromfős játékban egy játékosnak 29, a másik kettőnek 28 kártyája lesz.
4. Minden játékos húzzon 5 kártyát a saját húzópaklijából, és vegye a kezébe a lapokat. A kezében tartott lapokat a játék során végig titokban kell tartanod a többiek előtt.
5. Végül minden játékos belekeveri a startkártyáját a húzópaklijába.
6. A legkevesebb kártyát kapott játékos kezd, vagy választottok tetszőleges módszerrel kezdőjátékost.

4. A játék menete

Az egyszemélyes játék szabályait az „A2” referenciakártyán találod.

A játékosok a kezdőjátékkal kezdve az óramutató járásának irányában kerülnek sorra. A játék egészen addig folytatódik, míg a játékosok győznek vagy veszítenek. A soron lévő játékosnak a következő akciók egyikét kell végrehajtania:

A) Egy kártya kijátszása vagy B) Két kártya eldobása

Az akciók végrehajtása után húzz annyi lapot a saját húzópaklijából, hogy újra 5 lap legyen a kezében. Ha a húzópaklid már elfogyott, a játék végéig kártyahúzás nélkül játszol tovább.

A) Egy kártya kijátszása

Válassz egy szigetkártyát a kezedből, és játszd ki a játéktér bármelyik üres mezőjére a következő megkötések betartásával:

1. A játéktéren lévő lapok mindenkor emelkedő számsorrendben kell legyenek a bal alsó saroktól a jobb felsőig. Tehát az alsó sorban vannak a legkisebb számok, balról jobbra emelkedő sorrendben, a második sorban még magasabbak és így tovább.
2. Amikor egy kártyát közvetlenül egy, már a játéktéren lévő kártya mellé játszol ki (elé vagy mögé, még akkor is, ha nem egy sorban vannak), el kell dobnod képpel lefelé annyi kártyát a kezedből, amennyi a két kártyán látható szám különbsége. (Megjegyzés: ebből a szempontból az első sor jobb oldali lapja szomszédos a második sor bal oldali lapjával, mert az következik utána a sorban.) Például, ha egy 5-öst játszol ki egy 3-as mellé, el kell dobnod 2 lapot.



Ha két lap közé játszol ki lapot, nézd meg, melyik szomszéd lapnak van közelebb az értéke a kijátszotthoz, és dobj el annyi lapot, amennyi ennek és a kijátszott lapnak a különbsége. **Nem** játszhat sz ki lapot olyan helyre, ami azt eredményezné, hogy a kezében maradó 4 lapnál többet kelljen eldobni. A lapokat mindig a kezedből kell eldobni, nem dobhat sz a húzópaklijából.

Startkártyák

Ha van a kezében startkártya, és még senki nem játszott ki startkártyát, köteles vagy kijátszani azt, amikor sorra kerül sz. A startkártyát nem a játéktéren belülre, hanem annak bal alsó sarkára kell kijátszani. Amikor startkártyát játsz ki valaki, a játékosoknak összesen 8 kártyát el kell dobniuk a kezükből. Megbeszélhetitek, hogy ki hány lapot hajlandó eldobni, de azt nem, hogy milyen lapjaitok vannak, és hogy hova szeretnétek később azokat tenni.

Megjegyzés: Ez az egyetlen eset a játék során, amikor kommunikálhattok egymással. A lapok eldobása után minden játékos addig húz a saját húzópaklijából, amíg újra 5 lap lesz a kezében. Miután kijátszottatok egy startkártyát, a többi startkártyának már nem lesz funkciója a játékban, eldobható lapok lesznek.

Ha ketten játszotok, mindketten húzzatok 2-2 lapot a húzópaklitokból, mielőtt kiválasztanátok a 8 eldobandó lapot.

Célkártyák

Csak akkor játszhat sz ki célkártyát, ha az egész játéktérrel kitöltöttétek a lapokkal, és már startkártyát is játszottatok ki. Ha sikerül kijátszani egy célkártyát, mielőtt bárki kép telenné válna akció végrehajtására, amikor rá kerülne a sor, megnyeritek a játékot. A célkártyák egyébként ugyanúgy eldobhatók, mint a többi kártya, de ne feledjétek, hogy összesen 5 db van belőlük a játékban – ha az összeset eldobjátok, biztosan nem nyerhettek.

B) Két kártya eldobása

Ha nem tud sz vagy nem akarsz kártyát kijátszani, eldobhat sz 2 kártyát a kezedből. Válassz két lapot a kezedből, és képpel lefelé tedd azokat magad elé az asztalra.

Megjegyzés: Érdemes a dobópaklid lapjait rendezetlenül tartani, hogy az könnyen megkülönböztethető legyen a húzópaklidtól.

Az eldobott lapjait mindenki maga előtt tartja az asztalon képpel lefordítva. Sem a saját, sem a többiek eldobott lapjai nem nézhetők meg.

5. A játék vége

Mindannyian, csapatként **győztök**, ha a játékeret kitöltöttétek lapokkal, és a soron lévő játékos kijátszik egy célkártyát. Mindannyian, csapatként **veszítetek**, ha a soron lévő játékos nem tud akciót végrehajtani. Ez úgy történhet meg, hogy nem tudsz lapot kijátszani a játéktérre, mert nincs megfelelő szám a kezekben, vagy nincs elegendő eldobandó kártyád, vagy egyszerűen csak 0 vagy 1 lap marad a kezekben.

Kommunikációs szabályok

A játékot alapvetően teljes csendben kell játszani. Megegyezhettek azonban egyéb kommunikációs szabályokban, vagy akár beszélgethettek az élet dolgairól is a játék során.

Ha úgy érzitek, az alapjáték megnyerése nem jelent többé kihívást számotokra, próbáljátok ki a mini kiegészítőket és/vagy a játékváltozatokat. Ezek nehézségi szintjét  ikonok számával jelöltük.

6. Háborgó tenger kiegészítő

A doboz 3 mini kiegészítőt tartalmaz: Vesztélyes sziklák, Tengeri szörnyek, illetve Vihar és iránytű. A kiegészítők használatával a játék nehezebb és változatosabb lesz.

Megjegyzés: Javasoljuk, hogy egyesével ismerkedjete meg a kiegészítőkkel.

6.1 Vesztélyes sziklák

 A játék kezdetén tegyétek a veszélyes sziklák kártyát véletlenszerűen az egyik bal oldali keretkártyára. Abba a sorba, amelyben a veszélyes sziklák kártya van, nem játszható ki szigetkártya. Miután a soron lévő játékos befejezte az akcióját, és mielőtt kártyákat húzna, át kell helyeznie a veszélyes sziklák kártyát egy olyan sorba, amelyben még van legalább egy üres hely a szigetkártyáknak. A veszélyes sziklák kártya áthelyezése helyett az aktív játékos eldobhat két szigetkártyát. A veszélyes sziklák kártya kikerül a játékból, amint négy sort sikerült teljesen kitölteni szigetkártyákkal.

6.2 Tengeri szörnyek

  /    Attól függően, hogy milyen nehézségi szinten szeretnétek játszani, keverjete 3, 4 vagy 5 tengeri szörny kártyát a sziget- és célkártyák közé, mielőtt kiosztanátok a játékosok kezdőlapjait. Amikor tengeri szörny kártyát húzol, ugyanúgy a kezembe kell vened, mint az egyéb lapokat. A köröd során játszhatod a tengeri szörny kártyát bármelyik, már a játéktéren lévő szigetkártyára. A tengeri szörny elpusztítja ezt a szigetkártyát – mindkét lapot dobjátok ki a játékból. A tengeri szörny kártya kijátszása akciónak minősül. A tengeri szörny kártyát nem dobhatod el, és csak úgy szabadulhatsz meg tőle, ha kijátszod.

Amikor valaki be akarja fejezni a játékot egy célkártya kijátszásával, és bárkinek van a kezében tengeri szörny kártya, azt fel kell fedni. A célkártyát ekkor nem lehet kijátszani, más akciót kell helyette választani. A játékot addig nem lehet megnyerni, amíg minden kézben tartott tengeri szörny kártyát ki nem játszottok.

6.3 Vihar és iránytű

   A játék kezdetén keverjete 6 viharkártyát a sziget- és célkártyák közé, mielőtt kiosztanátok a játékosok kezdőlapjait. A 6 iránytűkártyát tegyétek a játéktér mellé. A viharkártyák hatása felhúzásukkor azonnal létrejön. Ezután annyi lapot kell húznod, hogy újra 5 lap legyen a kezekben (vagy 3, lásd lent). A viharkártyák hatása a következő:

Sárga vihar: Tedd a sárga viharkártyát képpel felfelé magad elé, és dobj el annyi kártyát a kezedből, hogy 3 lapod maradjon: ez lesz a kezekben tartható lapok száma egészen addig, amíg meg nem szabadulsz a viharkártyától. Ha startkártyát játszik ki valaki, amikor sárga viharkártya van előtted, hozzájárulhatsz a 8 lap eldobásához úgy is, hogy eldobod a dobópaklid legfeljebb 2 legfelső lapját anélkül, hogy megnéznéd őket.

Megjegyzés: A kezekben tartható lapok száma akkor is 3 marad, ha több sárga viharkártyát húzol, viszont több iránytűkártyára lesz szükséged, hogy megszabadulj tőlük (lásd lent).

Lila vihar: Tedd a lila viharkártyát a 6 bal oldali keretkártya egyikére – csak olyan sorba tehető, amelyben még van legalább egy üres hely. Ebbe a sorba nem lehet szigetkártyát kijátszani addig, amíg egy iránytűvel el nem távolítjátok a lila viharkártyát (lásd lent).

Narancssárga vihar: Tedd a narancssárga viharkártyát magad elé képpel felfelé. Mostantól csak a már kijátszott szigetkártyák közvetlen szomszédságába játszhat ki szigetkártyákat (eldobva érte a megfelelő számú lapot), ha az Egy kártya kijátszása akciót választod. A Két kártya eldobása akciót változatlan szabályokkal hajthatod végre.

Iránytűkártyák: Az iránytűkártyák kijátszásával a játékosoknak sikerül megbirkózniuk a viharokkal, és megszabadulhatnak a viharkártyáktól.

Az iránytűkártya bármikor játszható, akár viharkártya felhúzásakor is, mielőtt még a viharkártya hatását végrehajtanátok. Az iránytűkártyákat meg is tarthatjátok későbbi felhasználásra, és nem számítanak bele a kézben tartható lapok számába. A játékosok közösen megbeszélhetik, hogy melyik viharkártyáktól akarnak megszabadulni.

Iránytűkártyákhoz a következő 3 módon lehet hozzájutni:

1. Miután kijátszottátok a startkártyát, az egyik játékos kap egy iránytűkártyát.
2. Ha sikerül egy sort 6 egymást követő számmal kitölteni (pl. 12, 13, 14, 15, 16, 17).
3. Ha egy játékos úgy dönt, eldobja az összes kezében tartott lapot.

Megjegyzés: Akkor is eldobhatod a lapjaidat, hogy iránytűkártyát kapsz, ha a sárga viharkártya miatt a kezekben tartható lapok száma 3-ra csökkent.

7. Játékváltozatok

7.1 Szigetkártyák eltávolítása

Ezzel a módszerrel roppant egyszerűen tudjátok növelni a játék nehézségi szintjét. Nem csak kevesebb kártya áll a rendelkezésetekre, de mivel nem tudjátok, milyen számok hiányoznak, kockázatosabb is lesz a játék. A játék legelején dobjátok ki véletlenszerűen a lent megadott számú szigetkártyát anélkül, hogy megnéznétek azokat. Még azelőtt dobjátok ki a szigetkártyákat, hogy belekevernétek a célkártyákat a pakliba, mert ha véletlenül kidobnátok célkártyát, előfordulhat, hogy lehetetlenné válik a győzelem.

 **Galateia:** dobjátok ki 4 lapot.

  **Tritón:** dobjátok ki 6 lapot.
Leukotheé: dobjátok ki 8 lapot.

   **Amphitrité:** dobjátok ki 10 lapot.
Poszeidón: dobjátok ki 12 lapot.

További játékváltozatok

A következő változatok teljes szabályait megtaláljátok angolul a www.boardgamegeek.com oldalon.

7.2 A boltív

 A játékosoknak előbb fel kell építeniük két oszlopot, majd rájuk az ívet, hogy felépítsenek egy teljes boltívet. Ebben a változatban a játéktér speciális alakú, de a játékszabályok nagyjából megfelelnek az alapjáték szabályainak.

7.3 A piramis

  Egy piramis alakú játékeret alakítottok ki a keretkártyák nagy részének felhasználásával. Egy felfedezőpakli is helyet kap ebben a változatban, ami a kiegészítők kártyáiból, a célkártyákból és a megmaradt keretkártyákból áll. Amikor valaki egy szigetkártyát helyez az egyik keretkártyára, azonnal felhúzza a felfedezőpakli legfelső lapját, és végrehajtja a hatását.

7.4 Nappal és éjszaka

 Ez a változat új mechanizmust vezet be, amelyben számít, hogy a szigetkártyák éjjeli vagy nappali oldala van felül (mind a kézben, mind a játéktéren). A játék végére a játéktér felső részében minden lapnak a nappali oldallal felfelé, míg az alsó részében az éjjeli oldallal felfelé kell állnia.

Csak úgy győzhettek, ha minden kártyát a megfelelő irányba fordítottok. Ebben a változatban egy új akciólehetőség is megjelenik: eldobhatsz egy lapot, hogy megfordítsd egy kártyát a játéktéren.

7.5 Kompetitív változat

Ebben a kétszemélyes változatban egymás ellen játszhattok. Mindkettőtökhöz tartozik egy irány, amelynek megfelelően kell kijátszanotok a lapjaitokat a játéktérre. A kijátszott lapok pontot érnek, az eldobottakért pontlevonás jár. A húzópakli közös, és képpel felfelé néző lapok közül kell húznotok.



SKENNELD

A hivatalos GYIK-ot megtaláljátok a Boardgamegeeken a Tranquilityre keresve, a Files szekció alatt.

Játéktervező: James Emmerson
Illusztráció: Tristam Rossin
Projektmenedzser: Peter Hazlewood
Korrektor: Eleanor Hazlewood

Játéktesztelők: Andreea Cicu, James Green, Amanda Hazlewood, Andrew Hazlewood, Eleanor Hazlewood, Emma Hazlewood, David Houchen, Carl Natress, Abi Newton, Holly Newton és Peter Whitelegg.

A játék tervezője külön köszönetet mond feleségének, Megannek és családjának a támogatásért.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

