

## Kutatómodulok

**A kutatómodulok száma**

**Kiképző modul:**

A teljes lépésszámot 1 vagy 2 munkába állított kutató közt osztjuk el.

**Műszaki modul:**

A lépések száma, melyet egy-egy tengeralattjáró megtehet.

**Hanglokátor modul:**


























A tengeralattjárók hatótávolságra, ahány mezőnyi távolságban leletek után kutathatnak.

**Laboratórium-modul:**






A leletek száma, melyet egy fészékgyűlő vagy kagyló felfedése után megvizsgálhatunk.

**Elemző modul:**

A felfedett kincses ládák után járó Nemok száma.

0 Start	1	2	3	4
 3	 4	 5	 5	 5
 4	 5	 6	 6	 6
 4	 5	 6	 6	 6
 0	 1	 2	 2	 2
 2	 3	 4	 4	 4

## Víz alatti felfedezések

?	Az atlantiszi leletek után járó pontok	1		0	
2		1		0	

### Egy kör áttekintése

*1. fázis: A víz alatti város bővítése*

**a) Egy modul megvásárlása:**

Fizess 1 Nemot egy kutatómodul megvásárlásáért vagy kutatóként 1 Nemot egy lakómodul megvásárlásáért (2-3 játékos esetén legfeljebb 3 kutatóért, 4 játékos esetén pedig legfeljebb 4 kutatóért).

**b) Modulok beépítése:**

Az új moduloknak egy megfelelő színű légszilippel kell illeszkednie. Fizess 1-4 Nemot a mélységi szinttől függően. A kutatómodulokra helyezz egyet saját moduljelzőidből.

*2. fázis: A kutatók munkába állítása*

**a) 1 vagy 2 kutató mozgatása** legfeljebb 3-5 modulnyit (lásd a kiképző modulokat).

**b) Kutatómodulok aktiválása:**

Mozgass egy kutatót egy olyan modulra, melyet még nem aktiváltál (innen nem mehet el!).

Ha az egy ellenfél modulja: fizess a tulajdonosának 1 Nemot.

A megfelelő jelzőt mozgassd a kutatási sávonon 1 mezővel jobbra.

**c) Több azonos típusú modul aktiválása:**

Ha van 2 azonos típusú, aktivált modulod: fordítsd át a jelzőt az „1”-es oldalára.

Ha egy modultípusból neked van a legtöbb: helyezd a „3”-as jelzőt az „1”-esre.

*3. fázis: A tengeralattjárók működése*

**a) A tengeralattjárók elindítása:**

Ha van 2 kutatód egy kutatómodulon, melynek egyik kék légszilippe egy nyílt tengeri mezőre néz, eltávolíthatod az egyik kutatót és elindíthatod egy tengeralattjárót.

**b) Hanglokátoros bemérés**

Fizess 1 Nemot, majd vizsgálj meg minden leletlapkát a tengeralattjáródtól 4-6 mezőnyire (lásd a hanglokátor modult).

**c) A tengeralattjárók mozgatása:**

Minden tengeralattjáró legfeljebb 4-6 mezőt mozoghat (lásd a műszaki modult).

**d) A víz alatti leletek felfedezése:**

Fejezd be a mozgásod, és fizess 1 Nemot (a szakadéokban 2 Nemot). Ha a lapka bézs, nem kell fizetned.

Egy *kincses láda* esetén: 2-4 Nemot kapsz (lásd az elemző modult). Ha egy *víz alatti áramlatot* találsz (+3): mozgassd bármelyik tengeralattjáródat legfeljebb plusz 3 mezőre. *Atlantiszi felfedezés* esetén: jelezd azt a romok sávján és 1 kutatódat legfeljebb 2 modulnyit mozogathatsz. *Fészékgyűlő* vagy *kagyló* esetén: vizsgálj meg 0-2 leletlapkát (lásd a laboratóriummodult).