

# Tsuro of the Seas

## SZABÁLYOK

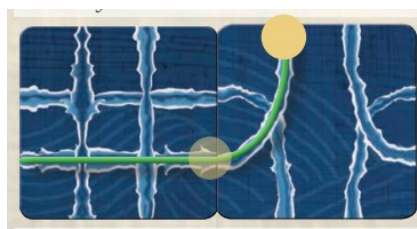
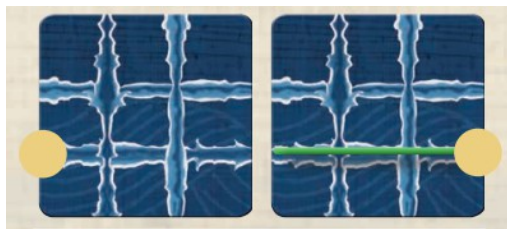
A Tsuro of the Seas egy társasjáték 2-8 fő részére. A játékosok sodráslapkák lehelyezésével irányítják és mozgatják vitorlásaikat az útvonalakon, melyek a tábla szélétől indulnak és misztikus tengereket szelnek át. A játék célja, hogy megóvjuk vitorlásunkat a daikaijuk (óriási szörnyek) haragjától ÉS ne hagyjuk, hogy a misztikus tenger lesodorjon bennünket a tábla széléről.

### TARTALOM

- 1 játéktábla
- 56 sodráslapka
- 10 daikaiju lapka
- 8 japán birodalmi vitorlás
- 2 kocka (1 arany, 1 kék)

### A sodráslapkák

Mindegyik sodráslapkán négy vonal látható, a vitorlások sodrása, melyek a lapkák szélével 8 ponton érintkeznek. Amikor a lapkákat egymás mellé fektetjük, ezek a pontok egymáshoz kapcsolódnak és egy folytonos sodrást hoznak létre. A sodrások sok lapkán keresztezik egymást, de a mozgás ezeken a vonalakon megszakítás nélkül folytatódik.



Kiinduló helyzet

1. kör vége

2. kör: A játékos vitorlását a sodrás vonalának végére helyezi.

### ELŐKÉSZÜLETEK

1. Fekessük le a játéktáblát.
2. Minden játékos választ magának egy vitorlást, amelyet irányítani fog.
3. Keverjétek meg a sodráslapkákat és osszatok minden játékosnak hármat képpel lefelé fordítva. Ezek a lapkák alkotják a kezedet. A kezetedben lévő lapkákat bármikor megnézheted.
4. A megmaradt sodráslapkákat rendezzük egy kupacba, képpel lefelé. Ez a kupac lesz a húzópakli.
5. Helyezzétek el a daikaijukat (lásd lentebb).

### A daikaijuk lehelyezése

Keverjétek meg a daikaiju lapkákat és tegyétek le őket képpel lefelé.

A daikaiju lapkákat a játék elején a játékosok száma alapján helyezzük a táblára:

2-4 játékos esetén 6 daikaijut

5-6 játékos esetén 5 daikaijut

7-8 játékos esetén 4 daikaijut

Minden daikaiju lehelyezéséhez dobjatok az arany és a kék kockával. Az arany kocka dobásának értékét keressétek ki a tábla tetején lévő arany számok közül, a kék kockáét pedig a tábla bal szélén lévő kék számok közül. Keressétek meg a két szám keresztszélén lévő mezőt és helyezzétek oda egy daikaiju lapkát képpel lefelé.

Ha a kockadobás eredményének következtében két daikaiju ugyanarra a mezőre kerülne, dobjatok újat, hogy a második daikaiju máshová kerüljön. A daikaiju lapkákat forgassátok el egy tetszés szerinti irányba, majd fordítsátok őket képpel felfelé.



Példa: Az arany kocka értéke 2, a kéké pedig 5, így a daikaiju a fehér mezőre kerül.

## JÁTÉKMENET

A legidősebb játékos lesz a kezdőjátékos. A játék balra folytatódik. Az első játékos lehelyezi vitorlását a tábla szélén lévő kiinduló jelzések egyikére (rövid fehér jelölések). Ezt folytassátok az óramutató járása szerint addig, amíg minden játékos ki nem választott egy kiinduló jelzést, és el nem helyezte azon saját vitorlását.

Minden játékosnak el kell helyeznie vitorlását, mielőtt az első sodráslapka lekerülne. Minden kör négy részre oszlik. A soron lévő játékost aktív játékosnak hívjuk, aki a következő akciókat fogja végrehajtani:

1. Dob az arany és a kék kockával; ha a dobás eredménye 6, 7 vagy 8, mozgatnia kell a játéktáblán lévő daikaijukat a daikaijuk mozgatásának szabályai szerint.
2. Lehelyez egy sodráslapkát.
3. Mozgatja vitorlását a sodrás vonalán.
4. Húz egy sodráslapkát.

### A daikaijuk mozgatása

Az aktív játékos dob, hogy kiderítse, kell-e mozgatnia a daikaijukat a saját körében. Egyszerre dob az arany és a kék kockával. 6-os, 7-es vagy 8-as eredmény esetén a daikaijuk mozogni fognak. A lapka sarkában látható forgatási szám (a görbe nyíl melletti szám) alapján csökkenő sorrendben mozgassátok vagy forgassátok át a daikaijukat. Ha a táblán két daikaiju sarkában egyforma szám van, először az arany nyíllal jelölt daikaijut mozgassátok. A daikaijuk mozgásának meghatározásához dobjuk az egyik kockával. Hasonlítsuk össze az eredményt mindegyik daikaiju lapkával és az alábbiak alapján mozgassuk őket:

1-5 eredmény esetén a daikaijuk mozognak vagy elfordulnak abba az irányba, amely az egyes daikaijuk lapkáján látható. 6-os eredmény esetén a daikaijuk nem mozognak, hanem ahelyett egy új daikaiju lapkát helyezünk le az előkészítésről szóló részben taglalt daikaijuk lehelyezésének szabályait követve.



Példa a daikaiju lapkákra

### Daikaiju szabályok

- Ha egy daikaijut saját mozgása lekényszerít a tábláról, az kiesik a játékból.
- Ha egy daikaiju egy sodráslapka által elfoglalt mezőre mozogna, a sodráslapkát távolítsuk el a tábláról, tegyük a húzópakli aljára, és mozgassuk át a daikaijut a helyére. Az olyan vitorlásokat, melyek az eltávolított sodráslapkán álltak, szintén eltávolítjuk a játékból, vagyis azok a játékosok kiestek.
- Ha egy daikaiju az aktív játékos vitorlásával szomszédos mezőre kerül, a daikaiju elpusztítja a vitorlást, így az kiesik a játékból (a daikaiju megakadályozza a játékost abban, hogy sodráslapkát helyezzen le). Ha ugyanannak a sodráslapkának ugyanazt az oldalát egy másik vitorlás is elfoglalja (a vitorlások egymás mellett állnak, ellenkező irányba nézve), a második vitorlást nem pusztítja el automatikusan a daikaiju, mivel a kapitány elkerülheti a daikaiju haragját (a daikaiju annak a játékosnak a köre előtt még elmozoghat)!
- Ha a daikaiju egy másik daikaiju lapka által elfoglalt mezőre mozogna, a mozgó daikaiju elpusztítja az egy helyben álló daikaijut, ezért az egy helyben álló daikaiju lekerül a játéktábláról.
- A játéktáblán mindig legalább 3 daikaijunak kell lennie. Ha egy daikaiju mozgásának következtében 3-nál kevesebb daikaiju maradna a táblán, a következő játékosnak dobnia kell, hogy lehelyezzen valamennyi daikaiju lapkát (hogy legalább 3 legyen) az előkészítésről szóló részben taglalt daikaijuk lehelyezésének szabályait követve. Ha a daikaijukat elhelyeztük, az adott játékos abban a körben már nem dob a daikaijuk mozgására. Ha az új daikaiju egy sodráslapka által elfoglalt mezőre kerülne, a sodráslapka kikerül a játékból. Ha voltak vitorlások azon a sodráslapkán, elpusztulnak, és játékosaik kiesnek a játékból.
- Annak is van egy minimális esélye, hogy a daikaiju mozgás megakadályoz egy játékost abban, hogy megtegye az első lépését, ha elfoglalja az első kijátszható mezőt, vagy ha úgy hagyja el a táblát, hogy a

vitórlás a kezdő pozíciójában marad. Ha ilyen fordulna elő, a játékos átmozgathatja vitórlását bármely másik kiinduló pontra a tábla ugyanazon oldalán, feltéve, hogy ott még nincs sodráslapka.

### Egy sodráslapka lehelyezése

Az aktív játékos kiválasztja a kezében lévő sodráslapkák közül az egyiket és lehelyezi azt a vitórlása mellett lévő üres mezőre. A lapkát bármelyik oldalával odafordíthatja. Ha egy lapkát lehelyeztünk, a játék további részében nem mozgathatjuk át, kivéve, ha egy daikaiju elpusztítja azt, mely esetben a sodráslapka lekerül a játéktábláról. A játékosok szándékosan nem tehetik meg az alábbiakat:

- Saját sodrásvonalukat nem köthetik össze a tábla szélével (ezáltal kiejtve magukat a játékból), kivéve, ha nincs más lehetséges lépés. A játék vége felé ilyen módon is kiejthetjük vitórlásunkat.
- Nem helyezhetik le a sodráslapkáikat úgy, hogy vitórlásuk egy véget nem érő hurokba kerüljön (ezáltal kiejtve magukat a játékból), kivéve, ha nincs más lehetséges lépés.
- Nem köthetik össze sodráslapkájukat egy daikaiju lapkájával (ezáltal kiejtve magukat a játékból), kivéve, ha nincs más lehetséges lépés.
- Nem helyezhetnek le egy sodráslapkát úgy, hogy két vitórlás ugyanazon a sodráson utazzon ugyanabba az irányba.

### A vitórlás mozgatása

Az aktív játékos előremozgatja vitórlását a hajó sodrásának nyitott végéhez. Ha az új lapka egy másik játékos vitórlásának sodrásához kapcsolódik, mozgassuk azt a vitórlást a sodrásának végéhez. Ha az aktív játékos sodráslapkájának lehelyezése két játékos vitórlásának sodrását köti össze, mindegyik vitórlást az új lapka nyitott végéhez kell mozgatnunk. A vitórlások elmennek egymás mellett és nem ütköznek össze. Egy játékos kiesik a játékból, ha sodrásának vége a tábla széléhez, vagy egy daikaiju lapkához kapcsolódik.

### Kiejtésért járó bónusz

Ha egy új sodráslapka lehelyezésének következtében egy vagy több ellenfél kiesik a játékból, az aktív játékos azonnal kicserélheti a kezében lévő lapkák bármelyikét a kiesett játékosok kezéből ugyanannyi lapkára. A megmaradt lapkákat a húzópakli aljára tesszük. Az aktív játékos ezután is húzhat egy lapkát (lásd lentebb).

### Lapkák húzása

Miután az aktív játékos lehelyezett egy sodráslapkát és vitórlását a sodrás nyitott végéhez mozgatta, húz egy sodráslapkát a húzópakliból, hogy három lapka legyen a kezében. Azokat a lapkákat, melyeket a daikaijuk eltávolítottak a tábláról, visszakerülnek a húzópakli aljára.

## A JÁTÉK GYŐZTESE

Ha csak egyetlen birodalmi vitórlás maradt a táblán, annak játékosja megnyerte a játékot. Ha kettő vagy több játékos egyszerre hagyja el a táblát, amikor az utolsó rendelkezésre álló mezőre kerül le sodráslapka, azok a játékosok együtt győznek. Ők sikeresen navigáltak és túléltek a misztikus tengerek veszélyeit!

## PÉLDÁK A MOZGÁSRA



Ebben a példában az 1. körben az aktív játékos 4-est dob a daikaiju mozgására. A daikaiju a 4-es nyíl iránya alapján balra mozog. Amikor a daikaiju balra mozog, átveszi a mezőn lévő sodráslapka helyét, a lapka pedig lekerül a tábláról. Most az aktív játékos lehelyezi sodráslapkáját és mozgatja a vitorlását. Vitorlásának sodrása és a daikaiju mozgása miatt sajnos hajója a 2. kör elejére közel kerül a daikaijuhoz.



A 2. körben az aktív játékos 2-est dob a daikaiju mozgására. Ez a daikaiju egyszerűen fordul egyet egy helyben – ami nagy szerencse az aktív játékosra nézve. Ha a dobás eredménye 5 lett volna, a daikaijunak a vitorlása előtti mezőre kellett volna mozognia. A daikaiju kiejtette volna őt a játékból és elpusztította volna a vitorlását, megakadályozva ezzel, hogy lapkát játsszon ki. A 2. kör végén a szerencsés játékos lehelyez egy sodráslapkát, mely elmozgatja a daikaijutól és imádkozik, hogy a következő játékos ne dobjon 4-est!

## OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Nincsenek daikaijuk: Ha a játékosok véletlenszerű elemek nélkül szeretnék játszani a játékot, játszhatnak a daikaijuk lehelyezése nélkül is. A többi szabály érvényben marad.

## GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

K: Mi történik, ha a lapkák betöltik a táblát és kettő vagy több vitorlás marad fenn? V: Azok a játékosok együtt győznek.

K: Mi történik, ha a megmaradt játékosok ugyanazon lépésnél egyszerre esnek ki? V: Azok a játékosok együtt győznek.

K: Mik azok a daikaijuk? V: A daikaijuk órási szörnyek. A daikaijut „dájkájdzsunak” ejtjük, és az angol nyelvben az egyes és többes számát is így írjuk.

Fordította a Játékmester Társasjátékbolt kérésére: X-ta

Szerkesztette: graficton

Lektorálta: Artax

A játék megvásárolható: [www.jatekmester.com](http://www.jatekmester.com)