

Ezeknek a lapkáknak a használatához rendelkezned kell a Tsuru of the Seas alapjátékkal. A következő szabályok opcionálisak, és minden játékosnak bele kell egyeznie a használatukba, mielőtt elkezdenétek a játékot.

Tsuru of the Seas Veterans of the Seas SZABÁLYOK

MISZTIKUS PORTÁL

- A portállapkát az előkészületek során a sodráslapkák közé keverjük.
- Az a játékos, aki felhúzza a portállapkát, kijátszhatja azt egy sodráslapka helyett, vagy bármikor, amikor éppen kiesés előtt áll, akár egy másik játékos körében. Ha egy másik játékos körében játssza ki, a saját köre elején csak két lapka lesz a kezében, mivel a köre végéig nem töltheti fel újra a kezét.
- Amikor a portállapkát egy sodráslapka helyett játsszuk ki, a sodráslapkák lehelyezésének szabályait kövessük. A portál nem veszi át egyetlen meglévő sodráslapka helyét sem.



(1 lapka)

- Mozgassatok minden érintett vitorlást a portállapkára. A portál minden rá érkező vitorlást és daikaijut átszállít egy új helyszínre. A vitorlásokat a játékosok sorrendjében egyesével szállítjuk át a portálon, utoljára az aktív játékos vitorlásával, majd a daikaijuval.
 - Minden érintett játékos dob a 2 kockával, hogy elszállítsa saját hajóját. Az elszállított hajókat a kockák által meghatározott koordináták mezőjére helyezzük a Tsuru of the Seas alapjátékában szereplő Daikaijuk lehelyezésének szabályai alapján.
 - Ha azon a helyen nincs lapka, a játékosnak a kezéből kell oda letennie egy sodráslapkát, és kiválasztania, hogy vitorlása melyik sodráson és milyen irányba fog haladni. Amint a vitorlást lehelyeztük, a sodrás végéhez kell mozdognunk.
 - Ha a meghatározott mezőn már van egy sodráslapka, a játékos dönti el, hogy vitorlása melyik sodráson és milyen irányba fog haladni. Amint a vitorlást lehelyeztük, a sodrás végéhez kell mozdognunk.
 - Egy vitorlás nem haladhat ugyanazon a sodráson, ugyanabba az irányba, mint egy ellenséges vitorlás, de ellenkező irányban utazhat ugyanazon a sodráson.
 - Az aktív játékos dob, hogy az összes érintett vitorlás elszállítása után elszállítsa a daikaijut is.
 - A portál a játék végéig a táblán marad, és csak a vitorlásokat és a daikaijukat szállítja át.
 - Az örvény-, szökőár- és portállapok ugyanazt a mezőt is elfoglalhatják. A portál akkor is érvényben marad, ha „letakarják”, így a játékosok megmenekülhetnek a cunami és az uzushio veszélyeitől. A vitorlások „elteleportálnak”, mielőtt még bármelyikkel is találkoznának.
-

Ezeknek a lapkáknak a használatához rendelkezned kell a Tsuro of the Seas alapjátékkal. A következő szabályok opcionálisak, és minden játékosnak bele kell egyeznie a használatukba, mielőtt elkezdenétek a játékot.

Tsuro of the Seas Veterans of the Seas SZABÁLYOK

CUNAMI

- Két cunamilapka van. Az arany nyíllal jelöltet bekeverjük a daikajuk paklijába a játék előkészületei során. A kék nyíllal jelöltet félretesszük későbbi használatra.
- Az arany cunamilapkát bármikor felhúzhatjuk a játék során, beleértve az előkészületeket. Amikor felhúzzuk, helyezzük a játéktáblára a daikajuk lehelyezésének alapszabályait alkalmazva.
- Az arany cunamilapkát pörgessük meg, majd fordítsuk képpel felfelé. Keressük meg a 2-es számú nyilat. A cunami abba az irányba fog mozogni.



(2 lapka)



A cunami elhelyezése alapján a tőle balra és jobbra található mezők számítanak a cunami sorának. Így a lehelyezésekor a cunami „sora” az összes mező az „arany 4-estől” balra és az „arany 3-astól” jobbra, valamint az, amelyiken a cunamilapka található.

- A kék cunamilapkát a táblának ahhoz a széléhez helyezzük, amellyel szemben az „arany 2-es” látható. Ezt arra fogjuk jelölőként használni, hogy meghatározzuk a szökőár irányát és erejét. A „kék 2-es” nyilat fordítsátok közvetlenül a lehelyezett cunamilapka „arany 2-esének” irányába.
- Ha az aktív játékos bármikor ugyanabban a sorban áll, mint a szökőár, akár amiatt, hogy odamozgatta a vitorlását, akár azért, mert a szökőár mozgott a körében (lásd lentebb), a játékosnak dobni kell egy kockával és az aktív iránymutató nyíl számával azonos vagy nagyobb számot kell dobni. Ha ez nem sikerül neki, a vitorlás felborul és kikerül a játékból. A lehelyezésekor a cunamit mindig 2-esre állítjuk, így a sorában álló játékosnak 2-t vagy nagyobbat kell dobni.
- A cunami másként mozog, mint a játék többi eleme. Az előtt mozgatjuk, mielőtt az azt lehelyező játékos aktív játékosként megtenné a KÖVETKEZŐ körét. Ezt úgy hívjuk, egy forduló (amikor minden játékos sorra került egyszer). Az arany cunamit mozgassuk egy mezővel a kék cunamijelző felé. Ezen kívül az arany cunamit forgassuk át, hogy most az „arany 3-as” mutasson a kék cunamilapkára, majd forgassuk át a kék cunami jelzőlapkát is, hogy irányjelző nyilak illeszkedjenek egymáshoz. Azoknak a játékosoknak, akik ezután lépnek be a cunami sorába, most már 3-ast vagy nagyobbat kell dobniuk, hogy túléljék a

szökőárat. A második és harmadik olyan forduló során, amelyben a cunami a táblán van, mindkét nyíl a 3-ason fog állni. A cunami a kijátszásának negyedik fordulóján fogja elérni legnagyobb, 4-es erejét, és így is marad, amíg el nem hagyja a táblát.

- Az arany nyíllal jelölt cunamilapka rámozog a meglévő lapkákra és nem távolítja el őket a játékból. A cunami csak a játékosok vitorlásaira lesz hatással; a sodráslapkák, daikaiju lapkák és egyéb opcionális lapkák játékban maradnak. A játékosok áthajózhatnak a cunamilapka mezőjén, vagy akár be is fejezhetik rajta a körüket. A cunami lapkát egy adott soron úgy mozgassuk át, hogy fizikailag ne érintsen egy vitorlást sem a táblán.
- Ha egy játékos vitorlását egy másik játékos lapkája miatt mozgatnunk kell, és annak a cunami sorára, vagy során át kell mozognia, annak a játékosnak azonnal dobnia kell egy kockával, és a dobás értékének a cunami aktuális erejével egyenlőnek vagy nagyobbak kell lennie, különben vitorlása kiesik a játékból.
- Ha az arany cunamilapka elhagyja a táblát, kikerül a játékból (nem tesszük vissza a daikaijuk paklijába).

Ezeknek a lapkáknak a használatához rendelkezned kell a Tsuru of the Seas alapjátékkal. A következő szabályok opcionálisak, és minden játékosnak bele kell egyeznie a használatukba, mielőtt elkezdenétek a játékot.

Tsuru of the Seas Veterans of the Seas SZABÁLYOK

UZUSHIO!

- Az uzushio egy örvénylapka, melyet az előkészítés során keverünk a daikaijuk paklijába.
- Az uzushio lapkát bármikor felhúzhatjuk a játék során, beleértve az előkészítést is. A felhúzásakor a daikaijuk lehelyezésének szabályait követve helyezzük a táblára.



(2 lapka)

- Az uzushio lapka akkor mozog, amikor a daikaijuk nem.
Tehát ha a kockadobáskor a daikaijura nem dobunk 6-ost, 7-est vagy 8-ast (lásd a daikaijuk mozgatásának szabályait a Tsuru of the Seas szabálykönyvében), az uzushio mozogni fog. Dobjunk egy kockával, hogy megállapítsuk, hogy az uzushio lapka a rajta lévő nyilak alapján merre fog mozogni. Ha ennél a dobásnál az eredmény 5-ös vagy 6-os, a lapka nem mozdul.
- Ha azon a mezőn, amelyre az uzushio mozogna, egy szökőár lapkája lenne, a szökőár lapkája és a rajta lévő összes vitorlás kikerül a játékból. Ha azon a mezőn egy daikaiju lenne, az is kikerül a játékból. Ha egy daikaiju a mozgása során lépne az örvény mezőjére, akkor is kikerül a játékból.

- Ha az uzushio lapkája lemozog a tábláról, kikerül a játékból (és nem tesszük vissza a daikaijuk húzópaklijába).

Megjegyzés: Amikor a Tsuru of the Seas alapjátékának daikaijokra és azok lehelyezésére vonatkozó szabályai alapján meghatározzuk a daikaijuk számát a táblán, az uzushio és a cunami nem számít bele a minimum három daikaiju lapkába.

Ezeknek a lapkáknak a használatához rendelkezned kell a Tsuru of the Seas alapjátékkal. A következő szabályok opcionálisak, és minden játékosnak bele kell egyeznie a használatukba, mielőtt elkezdenétek a játékot.

Tsuru of the Seas Veterans of the Seas SZABÁLYOK

TAIHOUK

- A taihouk ágyúlapkák, melyeket a játék előkészületei során a sodráslapkák közé keverünk.
- Amikor egy játékos taihou lapkát húz, két lehetősége van: 1) a többi lapkához hasonlóan a kezében tartja azt, vagy 2) megmutatja a többi játékosnak és azonnal eldobja. Ha az aktív játékos ilyenkor eldobja a lapkát, az kikerül a játékból, és húzhat helyette egy másik lapkát a sodráslapkák paklijából.



(5 lapka)

- Egy játékos kezében legfeljebb 2 taihou lapka lehet.
- Ha egy játékos vitorlását a játék során bármikor egy daikaiju ki akarná ejteni a játékból, a játékos kijátszhatja ágyúlapkáját, hogy elpusztítsa a daikaijut. Nem számít, hogy az a daikaijuk mozgásakor, vagy akár egy másik játékos köre során történik. Ha a játékos a lapkát egy másik játékos köre során játssza ki, saját köre elején csak két lapka lesz a kezében, mivel csak a saját köre végén töltheti fel azt.
- Az aktív játékos sodráslapka helyett taihou lapkát is kijátszhat, hogy eltávolítsa egy daikaijut, amely a sodrásával szomszédos.
- A taihou lapkák a kijátszásukat követően kikerülnek a játékból (nem tesszük vissza őket a sodráslapkák paklijába), és a daikaijut a daikaijuk paklijának aljára helyezzük.

Fordította a Játékmester Társasjátékbolt kérésére: X-ta
Szerkesztette: grafiction
Lektorálta: Artax
A játék megvásárolható: www.jatekmester.com