

Tsuro™ of the seas

SZABÁLYOK

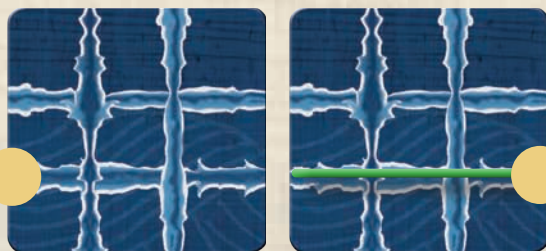
A *Tsuro of the Seas* egy társasjáték 2-8 fő részére. A játékosok sodráslapkák elhelyezésével irányítják és mozgatják vitorlásait az útvonalakon, melyek a tábla szélétől indulnak és misztikus tengereket szelnek át. A játék célja, hogy megóvjuk vitorlásunkat a daikaijuk (óriási szörnyek) haragjától ÉS 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)

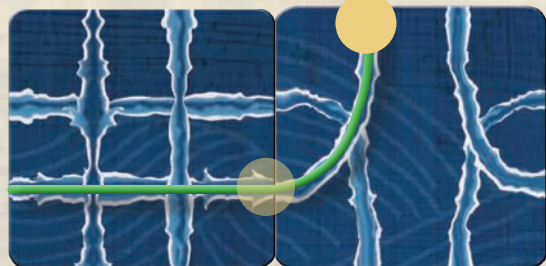
A sodráslapkák

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 folytatódó 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. Fektesse ki 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 kezdet. A kezdetben 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 elhelyezése

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 elhelyezéséhez 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 keresztt metszetében 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 elhelyezi vitorlását a tábla szélén lévő kiinduló jelzések egyikére (rövid fehér jelölések). Ezt folytatás 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 játékos 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 daikaiju mozgatószabályai szerint.
2. Lehelyez egy sodráslapkát.
3. Mozgatja vitorlását a sodrás vonalán.
4. Húz egy sodráslapkát.

A daikaiju mozgatószabályai

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 daikaiju mozogni fognak. A lapka sarkában látható forgatószám (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 daikaiju mozgatószabályai meghatározásához dobjunk az egyik kockával. Hasonlítsuk össze az eredményt mindegyik daikaiju lapkával és az alábbiak alapján mozgassuk őket:

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



Példa a daikaiju lapkákra

Daikaiju szabályok

- Ha egy daikaijut saját mozgása lekényszeríti a tábláról, az kiesik a játékból.
- Ha egy daikaiju egy sodráslapka által elfoglalt mezőre mozognak, 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 kiesnek.
- Ha egy daikaiju az aktív játékos vitorlásával szomszédos mezőre kerül, a daikaiju elpusztítja a vitorlást, így az kiesik a játékból (a daikaiju megakadályozza a játékosat 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 mozognak, 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 valamilyen daikaiju lapkát (hogy legalább 3 legyen) az előkészítésről szóló részben taglalt daikaiju elhelyezésének szabályait követve. Ha a daikaijukat elhelyeztük, az adott játékos abban a körben már nem dob a daikaiju 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 játékosat abban, hogy megtegye az első lépését, ha elfoglalja az első kijátszható mezőt, vagy ha úgy hagyja el a táblát, hogy a vitorlás a kezdő pozíciójában marad. Ha ilyen fordulna elő, a játékos átmozgathatja vitorlását bármely másik kiinduló pontra a tábla ugyanazon oldalán, feltéve, hogy ott még nincs sodráslapka.

Egy sodráslapka elhelyezése

Az aktív játékos kiválasztja a kezében lévő sodráslapkák közül az egyiket és elhelyezi azt a vitorlása mellett lévő üres mezőre. A lapkát bármelyik oldalával odafordíthatja. Ha egy lapkát elhelyeztünk, 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 sodrásvonalakat 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 vitorlásunkat.
- Nem helyezhetik le a sodráslapkáikat úgy, hogy vitorlásuk egy végét 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 vitorlás ugyanazon a sodrásra utazzon ugyanabba az irányba.

A vitorlás mozgatószabályai

Az aktív játékos előremozgatja vitorlását a hajó sodrásának nyitott végéhez. Ha az új lapka egy másik játékos vitorlásának sodrásához kapcsolódik, mozgassuk azt a vitorlást a sodrásának végéhez. Ha az aktív játékos sodráslapkájának elhelyezése két játékos vitorlásának sodrását köti össze, mindegyik vitorlást az új lapka nyitott végéhez kell mozgatnunk. A vitorlások elmentnek 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 elhelyezésének 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 elhelyezett egy sodráslapkát és vitorlását a sodrás nyitott végéhez mozgatta, húz egy sodráslapkát a húzópakliból, hogy három lapka legyen a kezében. Azokat a lapkákat, melyeket a daikaiju eltávolítottak a tábláról, visszakérülnek a húzópakli aljára.

A JÁTÉK GYŐZTESE

Ha csak egyetlen birodalmi vitorlás 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 túlélték a misztikus tengerek veszélyeit!

PÉLDÁK A MOZGÁSRA



Példa egy vitorlás és egy daikaiju mozgására az 1. kör elején



Példa egy vitorlás és egy daikaiju mozgására az 1. kör végén

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 elhelyezi sodráslapkáját és mozgatja a vitorlását. Vitorlásának sodrása és a daikaiju mozgása miatt sajnos hajója a 2. kör elejére közel kerül a daikaijuhoz.



Példa egy vitorlás és egy daikaiju mozgására a 2. körben

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 elhelyez egy sodráslapkát, mely elmozgatja a daikaijutól és imádkozik, hogy a következő játékos ne dobjon 4-est!

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

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

GYAKRAN ISMÉTELTELT 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 óriási szörnyek. A daikaijut „dajkajdzsunak” ejtjük, és az angol nyelvben az egyes és többes számát is így írjuk.