

a nyugalom tengere

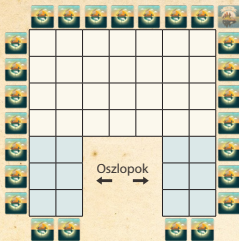


a nyugalom tengere

TOVÁBBI JÁTÉKVÁLTOZATOK

7.2 A boltív

Ebben a változatban a csapatotok célja, hogy felépítsétek a két tartóoszlopot, majd rá az ívet. Mindannyian, **csapatként győztök**, ha sikerült teljesen megépíteni a boltívet, és befejezni azt a jobb felső sarokba helyezett célkártyával. Mindannyian, **csapatként veszítetek**, ha a soron következő játékos nem tud akciót végrehajtani.



Előkészületek: Használjátok a 25 keretkártyát a boltív formájának kialakításához, majd alakítsátok ki a húzópaklikat az alapjáték szabályai szerint, annyi különbséggel, hogy startkártyákra nem lesz szükségetek, így azok maradjanak a játék dobozában.

1. fázis (pillér): Mint minden boltívnél, előbb a két pillért kell megépítenetek, majd csak utána az ívet! Ehhez minden játékos felváltva játsszon ki egy kártyát a 12 oszlopmező valamelyikére, az alábbi szabályok szerint:

1. Mindkét oszlopnak olyan számokból kell állnia, amelyek a 6-6 mezőt növekvő sorrendben töltik fel a bal alsó helyektől a jobb felsőig haladva.
2. A két pillér teljesen független egymástól, így az egyik pillér számainak semmilyen módon nem kell kapcsolódniuk a másik pillér számaihoz.
3. Az aktuális játékos bármelyik oszlopmezőre játszhat ki lapkát, és a kezéből egyetlen másik kártyát sem kell eldobnia a lehelyezéskor, így nem számít az egymás mellé kerülő lapok értékének különbsége.
4. Ha egy játékos nem tud vagy nem akar hozzátenni egyik oszlophoz sem, el kell dobnia két lapot a kezéből.
5. Csak akkor léphettek a 2. fázisba, ha mindkét pillér elkészült!

2. fázis (boltív): A boltívet a felső, 4 x 7-es rács kitöltésével építhetitek meg az alapjáték szabályainak megfelelően. Az aktuális játékos csak akkor játszhatja ki a célkártyáját a keret jobb felső sarkába, ha a boltív teljes területét kitöltöttétek.

7.3 A piramis

Ebben a változatban a csapatotok célja, hogy teljesen megtöltsétek a piramist szigetkártyákkal.



Előkészületek: Alakítsátok ki a piramis alakzatot a keretkártyák segítségével.

Keverjétek össze a háborgó tenger (6 *Vihar*, 6 *Iránytű*, 5 *Tengeri szörny*, 1 *Veszélyes sziklák*), illetve az 5 *start*- és 5 *célkártyát*, hogy egy 28 lapos **Felfedezőpaklit** kapjatok. Ha rendelkeztek az exkluzív *Szabadúszó (Wild Card)* promó kártyákkal, azt is keverjétek a paklihoz. Tegyétek a lapokat képpel lefordítva a piramis mellé. Keverjétek meg mind a 80 szigetkártyát, és képpel lefordítva osszátok el a lehető legégyenletesebben egymás között a teljes paklit.

A piramist az alapjáték szabályai szerint kell, hogy fel-
töltsétek, annyi módosítással, hogy itt a **keretkártyák is szabad helyet jelölnek**, így azokra is kerülnie kell majd szigetkártyának! Amikor a csapat egyik tagja így tesz, vagyis szigetkártyát helyez le egy keretkártyára, fel kell húznia a Felfedezőpakli legfelső lapját. Ezt még azelőtt

meg kell tennie, hogy lapot dobna el a kezéből, vagy lapot húzna a húzópaklijából, hogy befejezze a körét. A felhúzott **felfedezőkártyát** az alábbiak szerint kell kiértékelni:

Start kártya: Nincs hatása, dobd el a kártyát.

Vihar: Vedd vissza a kezedbe az előbb kijátszott szigetkártyádat. Tedd le a *Viharkártyát* a helyére, jelezve, hogy arra a keretkártyára nem kerülhet szigetkártya.

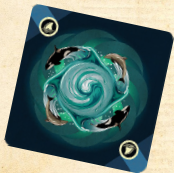
Íránytű: Vedd a kezedbe anélkül, hogy felfednéd a többi játékos előtt. Ezt később használhatod bármelyik, már játékban lévő *Viharkártya* eltávolítására. Az *Íránytű* használata egy teljes játékos körnek számít, így utána egyből a következő játékos jön, nem húzol új lapot a húzópakliból! Az eltávolított *Viharkártyát* dobd el.

Tengeri szörny: Vedd vissza az imént kijátszott szigetkártyádat és a *Tengeri szörny kártyával* együtt dobd el.

Cél: Vedd a kezedbe anélkül, hogy felfednéd a többi játékos előtt. Funkciója megegyezik az alapjáték esetén ismertetett célkártya funkciójával.

Veszélyes szikla: Dobj el egy lapot a kezedből, majd dobd el a *Veszélyes szikla* kártyát is. *Megjegyzés:* ez a kézből történő dobás a szigetkártya kijátszásához szükséges szokásos dobásokon felül értendő. Ha 5 lapot kéne eldobnod, akkor dobd el a húzópaklid legfelső lapját anélkül, hogy megnéznéd.

Szabadúszó: Vedd a kezedbe anélkül, hogy felfednéd a többi játékos előtt. A már kijátszott szigetkártyák kivételével bármilyen kártyát helyettesíthet (pl. *Start*, *Cél*, *Írányű*) a játék során.



Fontos: Minden kézbe vett Felfedezés kártya továbbra is kártyának számít, így beleszámít az 5 lapos kézlimitbe! Minden kártyadobás a játékos dobópaklijára történik, képpel lefelé. Sem a saját, sem a többiek eldobott lapjai nem nézhetők meg.

Mindannyian, **csapatként győztök**, ha a játékteret kitöltöttétek lapokkal, és a piramis csúcsára szabályosan felraktok egy célkártyát. Mindannyian, **csapatként veszítetek**, ha a soron következő játékos nem tud akciót végrehajtani.

Túl könnyű lenne a piramis építése? Akkor dobj el plusz egy lapot büntetésként, ha *startkártyát* húznál, ugyanúgy, mint a *Veszélyes sziklák* esetében.

Vagy nem könnyen boldogultok? Amikor összeállítjátok a Felfedezőpaklit, a Tengeri szörny kártyák helyett keverjétek bele megegyező számú keretlapkát a megmaradtak közül.

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 3 sorában minden lapnak a nappali oldallal felfelé, míg az alsó 3 sorában az éjjeli oldallal felfelé kell állnia.

Előkészületek: Keverjétek össze az összes sziget-, cél- és iránytűkártyát, és képpel lefordítva osszátok el a lehető legegyszerűsebben egymás között a teljes paklit, majd járjatok el az alapszabályok szerint: mindenki húzzon 5 kártyát a húzópaklijából, ami után keverjétek bele a paklitokba 1 startkártyát. **Új szigetkártya mindig a jelenlegi tájolásnak megfelelően kerül a kézbe,** ez a játék elején a **nappali oldal**, vagyis mindenki úgy forgassa a kezdő kezében lévő lapokat, hogy ez az oldal kerüljön felülre.

Alakítsátok ki a játékkeret az alapjáték 6 x 6-os rácsának megfelelően. Emlékeztetőként érdemes a keretkártyákat úgy lerakni, hogy a felső 3 sorhoz tartozó 12 lapnak a nappali, míg az alsó 3 sorhoz tartozó 12 lapnak az éjjeli oldala nézzen felfelé. Ha rendelkeztek a *deluxe playmat*-tel, akkor a játéktér bal oldalára tegyétek a 6 keretkártyát a fenti tájolás értelmében.

A játék a szokásos szabályok szerint zajlik, annyi megkötéssel, hogy a szigetkártyákat a kezedben lévő, **aktuális tájolásuk szerint kell kijátszanod!** Amikor iránytűkártyát húzol, a csapat minden tagja, téged is beleértve azonnal forgassa el a kezében lévő lapokat 180 fokkal, vagyis a nappali kártyák az éjjeli, az éjjeli kártyák pedig a nappali oldalukra fordulnak! Ezután dobd el az iránytűkártyát, és húzz egy újabb lapot, hogy lehetőség szerint ismét öt kártya legyen a kezedben. **Emlékeztetőül:** az új kártyát úgy vedd a kezedbe, hogy az egy irányba álljon a többi kártyáddal, függetlenül attól,

hogy milyen irányban állt a húzópaklidban! Egy következő iránytűkártya ismét megváltoztatja majd a csapat kezének tájolását, és így tovább, és így tovább. Ha nem bíztok a kezetekben, hogy miként kéne állniuk a kártyáknak, az iránytűkártyákat eldobás helyett tegyétek a keret bal felső sarkába a megváltozott tájolásnak megfelelően. Egy **új akciólehetőség** is megnyílik a csapat előtt: a körödben eldobhatsz egy lapot a kezedből, hogy 180 fokkal elfordíts egy szigetkártyát a játéktéren.

Mindannyian, **csapatként győztök**, ha a játékteret kitöltöttétek lapokkal, minden szigetkártyát a megfelelő irányba fordítottatok, és lehelyeztétok a célkártyát. Mindannyian, **csapatként veszítetek**, ha a soron következő játékos nem tud akciót végrehajtani.

A start- és a célkártyákat a szokásos szabályok szerint játsszátok ki, ezek állása nincs hatással a játékra.

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.

Előkészületek: Alakítsátok ki a játékteret az alapjáték 6 x 6-os rácsának megfelelően. Keverjétek meg a szigetkártyákat; további kártyákra most nem lesz szükség a paklihoz. A lapok egy közös húzópaklit alkotnak, amiből mindketten húzzatok 5-5 lapot, majd csapjatok fel további 5 lapot a pakliból és képpel felfelé tegyétek egy sorba vagy oszlopba a húzópakli mellé. Válasszatok tájolást (nappali vagy éjjeli), hogy ki melyik irány szerint tölti majd fel a játékteret.

A játék a szokásos szabályok szerint zajlik: a körödben kijátszol egy lapot vagy eldobsz két lapot. Egyedül arra figyelj, hogy amikor lapot játszol ki, az a választott tájolás szerint kerüljön lehelyezésre.

Amikor feltöltöd a kezed, mindig a képpel felfordított kártyák közül vegyél el lapot, kezdve a paklitól legtávolabb lévőkkel. Ezután csúsztasd arrébb a megmaradt lapokat az elvett lapok számával, és töltsd fel a paklihoz közel eső helyeket, hogy újra öt kártya legyen a kínálatban. Ha nem tudsz szabályosan kijátszani egy kártyát a játéktérre, akkor dönthetsz úgy, hogy megmutatod a kezed ennek bizonyítékeként, eldobod a teljes kezed, elveszed a felfordított kártyákat, és a helyükre felcsapsz újabb öt lapot.

A játék akkor ér véget, ha a) a játéktér teljesen megtelt, vagy b) mindkettőtök kezében egy vagy egyetlen kártya sem maradt.

Pontozás: Minden a játéktérre helyezett kártyáért 2 pontot kaptok, de minden eldobott kártya után 1 pontot veszítetek. Bónuszpont jár, ha 3 vagy több szomszédos kártya (adott sorban balról jobbra haladva; egy adott sor jobb széle a felette lévő sor bal szélén folytatódik) is hozzátok tartozik. Ezek számolása nagyon egyszerű: **három** lapból álló sorozat = **3 pont**, **négy** lapból álló sorozat = **4 pont**, stb.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer. Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki a legtöbb lapot játszotta ki a játéktérre. Ha még így is döntetlen áll fenn, az a játékos nyer, aki a legkevesebb lapot dobta el. Ha az állás ezután is döntetlen, akkor az a játékos nyer, aki a leghosszabb sorral rendelkezik a játéktéren. És ha még ez után is döntetlen az állás (!), akkor veregessétek meg egymás vállát, gondolkodjatok el az élet ügyes-bajos dolgain, vagy csak játsszatok egy újabb kört!

Záró gondolatok

Ezeket a játékváltozatokat **James Emmerson** tervezte, hogy még több változatosságot és újrajátszhatóságot nyújthasson játékaikhoz. Mindegyik más-más kihívást kínál, és eltérő nehézségi szinttel rendelkezik.

Szívesen fogadunk minden rajongó által készített változatot, és buzdítanánk is erre a Nyugalom tengere lelkes játékosait, hogy új ötleteket próbáljanak ki és ezzel gazdagítsák a játék világát!

Fordította és szerkesztette:

Jakab Zoltán, 2021



BoardGameHub

www.boardgamegeek.com

