

JÁTÉK-SZABÁLY



2



20 perc



11+

A nagy kékség egy 2 fős kooperatív, ütős-vivős játék, melyben a játékosoknak egymásra hangolódva olyan kártyakombinációkat kell kijátszaniuk, amelyekkel előremozdítják a hajót vagy legyőzik a krakent.

JÁTÉKELEMEK

40 kártya: A 27 óceán, B 6 kalóz, C 1 kraken, D 6 segédlet

3 tábla: E 1 óceán, F 1 kraken, G 1 idő

5 jelölő: H 1 kraken, I 2 ütőskocka, J 1 forduló, K 1 hajó

27 lapka: L 1 start, M 1 cél, N 12 sziget, O 9 kraken, P 4 vihar, Q 1 térképlap



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Rakjátok össze az óceántáblát és helyezték kettőtök közé. A kraken- és az időtáblát helyezték az óceántábla két végébe.
- 2 Válasszatok ki egy térképet és az utasításait követve helyezték le a lapkákat.
- 3 Válasszatok 1-1 kalózkártyát. Ez különleges képességet kölcsönöz nektek.
- 4 Helyezték a krakent a krakentábla bal szélső legkisebb mezőjére. Helyezték az időtábla két ütőssávjának a 0-s mezőjére 1-1 ütőskockát, a fordulósáv 1-es mezőjére pedig a fordulójelölőt.
- 5 Helyezték a hajót a startlapkára.
- 6 Keverjétek össze az 1-es és a 2-es számozású kártyákat és képeztek belőlük egy krakenpaklit, amelyet helyeztek a krakentábla alá, képpel lefelé fordítva. A krakenkártyát csúsztassátok be a pakli alá.
- 7 Keverjétek meg a maradék kártyákat (3-9-es számozás) és képeztek belőlük egy óceánpaklit, amelyet helyeztek az időtáblán a számára kijelölt helyre, képpel lefelé fordítva.



JÁTÉKMENET

Fordulók között szabadon beszélhetnek, de a kártyakiosztás és a forduló utolsó ütésének elvitele között nem kommunikálhattok.

A játék legfeljebb 5 fordulóból áll.

Osztás és csere

Minden fordulóban osszatok 9-9 kártyát mindkét játékosnak az óceánpakliból.

Titokban nézzétek meg a kártyákat, és adjatok 1-1-et a társatoknak (mielőtt megnéznétek a cserébe kapott kártyát).

Az ütések

Minden forduló ütésekéből áll, amelyek során 1-1 kártyát játszotok ki.

Az lesz a forduló első hívója, akinek az oldalán van a fordulójelölő. A következő ütésekben az lesz a hívó, aki elvitte az előző ütést.

Egy ütés során mindig a hívó játszik ki egy kártyát, majd a társa. Színre színt kell játszani (színkötelezettség), a társ tehát köteles a hívószínnek megfelelő kártyát kijátszani, ha rendelkezik olyannal.

A hívószínnel egyező kártyák közül a nagyobb értékű viszi az ütést. Az ütést vívő játékos mozgassa egy mezővel jobbra az ütés kockáját. Helyezzétek a dobópakliba az ütés kártyáit. Bármikor megnézhetitek a dobó- és a krakenpakli tartalmát.

Akciók

Ha az ütés kártyáival kihoztok egy szimbólumpárt, hajtsátok végre a jobb oldalon látható akciót.

A kraken sebzést oszt ki

Amikor a kraken sebzést oszt ki a hajónak, helyezétek a krakenpakli felső kártyáját a dobópakliba.

Ha a krakenkártyát kellene a dobópakliba helyezétek, akkor mozgassátok a krakent egy mezővel előre a krakensávon, a krakenkártyát pedig csúsztassátok a krakenpakli alá.

Ha a krakenpakli bármikor csak a krakenkártyából áll, akkor azonnal elveszítitek a játékot.

A forduló vége

A forduló akkor ér véget, amikor valamelyikőtök elviszi a 4. ütést.

A kraken a krakensávon elfoglalt pozíciója által jelzett számú sebzést oszt ki a hajónak.

Mozgassátok előre a fordulójelölőt.

Az ütéskockákat helyezétek a 0-s mezőre.

Keverjétek össze a kezetekben, az óceán- és a dobópakliban maradt kártyákat, és képezzetek belőlük egy új óceánpaklit.

Akciók



Mozgassátok a hajót a vivő játékos irányába 1 mezővel előre.




Mozgassátok a hajót a vivő játékos irányába 1 mezővel előre.
A *kraken sebzést oszt ki* a hajónak (akkor is, ha a hajó képtelen mozogni).



Mozgassátok a hajót a vivő játékos irányába 1 mezővel előre.
A *kraken 2 sebzést oszt ki* a hajónak (akkor is, ha a hajó képtelen mozogni).



Osszatok ki sebzést a krakennek: tegyétek az ütés  kártyáját a krakenpakli alá ahelyett, hogy eldobnátok.



Mozgassátok a hajót 1 mezővel előre egyenes vonalban.



Fedjétek fel az óceánpakli felső kártyáját, hajtsátok végre az „ágyú akcióját” (4. oldal), majd dobjátok el. Ennek az akciónak nincs hatása, ha az óceánpakli üres.

Bármilyen más szimbólumpár: Nincs akció. A szokásos módon mozgassátok előre az ütéskockát. Nem szenvedtek el sérülést.



Ágyú akciók



Mozgassátok a hajót a vívő játékos irányába 1 mezővel előre.



Helyezétek ezt a kártyát a krakenpakli alá.



Mozgassátok a hajót 1 mezővel előre egyenes vonalban.



Fedjétek fel egy másik kártyát.



IMPRESSZUM

Tervező: Akiyama Koryo, Koju Yusei

Illusztrátor: Weberson Santiago

Grafikai tervezők: Anca Gavril, Daniel Profiri

Fejlesztő: Taylor Reiner

3D művész: Filip Gavril

Importálja és Reflexshop Kft.

forgalmazza: 1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



reflexshop

A hajózás veszélyei

A Szigetek

A hajó nem léphet rá szigetekre. Ha egy mozgás által a hajó rálépne egy szigetre, akkor lépés helyett nem mozog.



B Kraken

Amikor a hajó egy krakenlapkát tartalmazó mezőre lép, a *kraken sebzést oszt ki* a hajónak.



C Az ismeretlen

Ha egy mozgás által a hajó lelépne az óceántábláról, akkor lépés helyett nem mozog.

Győzelem

Ha a hajó eléri a céllapkát, azonnal megnyeritek a játékot.

Vereség

Azonnal veszítetek, ha a következők bármelyike teljesül:

- **Véget ér az 5. forduló.**
- A **2. forduló** végén a hajó nem kelt át teljesen az 1. viharon.
- A **4. forduló** végén a hajó nem kelt át teljesen a 2. viharon.
- A krakenpakli csak a krakenkártyából áll.
- A kraken eléri a krakensáv **HALÁL** mezőjét.

Ha egy akció által nyernétek és veszítenétek is, akkor nyertek.