

JÁTÉKSZABÁLY

ÓCEÁN

A mélység evolúciója



NorthStarGames.com/Oceans

Inkább videóból tanulnál?
Nézd meg a kiadó angol
oktatóvideóját, vagy látogass
el a www.reflexshop.hu/ocean
oldalra!



reflexshop

Merüljetekek alá az ismeretlenbe!

Vessétek bele magatokat ebbe a hatalmas víz alatti világba! Ebben a rejtélyes, csápokkal, éles fogakkal és fekete tintával teli környezetben az élőlények együtt alakítják élőhelyüket, és csak azok élhetnek túl, akik a váratlanra is fel tudnak készülni.

A JÁTÉKELEMEKRŐL

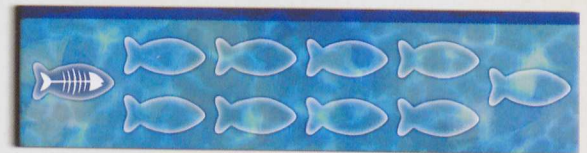
200 POPULÁCIÓJELÖLŐ

A populációnak kulcsszerepe van a játékban. Arra törekedtek majd, hogy a saját állatfajaitok minél nagyobb populációval bírjanak, ugyanis a játék végén minden populációjelölő (színtől függetlenül) 1-1 pontot ér.



24 ÁLLATFAJ-TÁBLA

Ezek a táblák jelképezik az állatfajaitokat. Minden állatfaj-táblán 10 mező található a populációjelölők számára. Amennyiben azonban a halcsontvázas mezőre is populációjelölőt kell helyeznetek, akkor az az állatfaj túlszaporodik. A túlszaporodás pedig betegséghez, éhezéshez vezet, ami miatt csökkenni fog az állatfaj populációja.



Egy állatfaj a tulajdonságain látható **támadás** ikonok használatával tud egy másik állatfaj populációjával táplálkozni.

2

1 ZÁTONY

A zátonyon a játék elején számos populáció van, de amikor ezek elfogynak, egészen addig üresen marad, amíg valaminek a hatására újabb populációk kerülnek ide.

Egy állatfaj a tulajdonságain látható **táplálékszerzés** ikonok használatával tud a zátonyon lévő populációkból táplálkozni.

2



1 ÓCEÁN

Az óceánban lévő populációk száma végtelen. Amikor az 1. óceánzóna kiürül, a következő óceánzónából kell populációt elvenni. Ha egyáltalán nincs populáció a teljes óceánban, a TARTALÉK populációkat fogjátok használni. Amikor a TARTALÉK populációkészlet játékba kerül, a játék utolsó fordulójára kerül sor.

Egy állatfaj a tulajdonságain látható **gyarapodás** ikonok használatával tud óceánban lévő populációhoz jutni.

2



1. óceánzóna 2. óceánzóna 3. óceánzóna

25 FORGATÓKÖNYVKÁRTYA

Minden játszmban egy-egy véletlenszerően választott forgatókönyvkártya kerül az első két óceánzónához, így minden játékkalkalommal más és más játéktípusra, taktikára lesz szükség.

120 FELSZÍNKÁRTYA

12 különböző tulajdonság van a felszínpakliban, mindegyikből 10-10 példány. A játék során az állatfajaitokat a tulajdonságok segítségével tudjátok minél alkalmazkodóbbá tenni, hogy jól boldoguljanak az örökké változó környezetükben.

A felszíni tulajdonságok az ismert világot, a tudomány által már felfedezett tulajdonságokat jelképezik. Ezek a tulajdonságok kiegyensúlyozott ökoszisztémát alkotnak.

89 MÉLYSÉ GKÁRTYA

A mélység minden kártyája egyedi és erőteljes.

A mélységi tulajdonságok az ismeretlent, a tudomány által még nem felfedezett tulajdonságokat jelképezik. Ezek a tulajdonságok izgalmat és változatosságot hoznak a játék ökoszisztémájába.

1 KAMBRIUMI ROBBANÁS KÁRTYA

A kambriumi robbanás a játszmbat két részre osztja. Az evolúció üteme megkétszereződik, amikor a kambriumi robbanás időszakába léptek.

4 JÁTÉKOSPARAVÁN

A játékosparavánok mögött tudjátok a pontjaitokat gyűjteni úgy, hogy mások ne lássák, mennyivel rendelkeztek. Minden körötökben minden állatfajotokról populáció(ka)t fogtok a paravánok mögé helyezni.

4 BÓNUSZJELŐLŐ

A bónuszjelölők a körsorrendben előrébb szereplőket kárpótolják, így a kezdőjátékosé lesz a legmagasabb érték.



ELŐKÉSZÜLETEK



ZÁTONY VARIÁNS

A játékot eredetileg forgatókönyvkártyák és a mélység nélkül terveztük. Amennyiben még sohasem játszottatok korábban a játékkal, azt javasoljuk, hogy először játsszatok a zátony variánssal (a kék részekben kiemelt módosításokkal)! Egyéb esetben irány a mélység!

1. Helyezzétek a zátony- és az óceántáblát a játéktér közepére! Az állatfaj-táblákat tornyozzatok egymásra szintén a játéktér közepén!
2. Helyezzétek a kambriumi robbanás kártyát a "zátony variáns" oldalával lefelé az első óceánzónába!

Zátony variáns: Használjátok a kambriumi robbanás kártya "zátony variáns" oldalát képpel felfelé!

3. Keverjétek meg a forgatókönyvkártyákat, majd helyeztetek 1-1 véletlenszerűen választott kártyát az 1. és a 2. óceánzóna emelvényére! Helyezzétek vissza a többi forgatókönyvkártyát a játék dobozába!

Zátony variáns: 2 véletlenszerűen választott forgatókönyvkártya helyett használjátok a bőség és a termékenység kártyákat!

4. Keverjétek meg a felszínpaklit, majd osszatok minden játékosnak 6-6 kártyát, a megmaradt paklit pedig helyeztetek képpel lefelé a zátony mellé!
5. Keverjétek meg a mélységkártyákat, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított mélységpaklit az óceán mellett, majd fordítsatok meg két kártyát képpel felfelé a mélységpakli mellé, ez lesz a két génkészletpakli.

Zátony variáns: Hagyjátok ki ezt a lépést!

6. Helyezzétek a 60 TARTALÉK populációjelölőt  a "TARTALÉK" simítózárás tasakba! Ezekre a populációjelölőkre a játék utolsó fordulójában lesz szükség.



az óceán

7. Készítsetek elő megfelelő mennyiségű populációjelölőt a játékoszám alapján, azokat a populációjelölőket pedig, amikre nincs szükség, helyezétek vissza a játék dobozába!
- 2 játékos esetén: Használjátok a jelölőket (összesen 100 darab)!
 - 3 játékos esetén: Használjátok a és a jelölőket (összesen 120 darab)!
 - 4 játékos esetén: Használjátok a , a , és a jelölőket (összesen 140 darab)!
8. A kialakított populációkészletet osszátok szét nagyjából 4 egyforma méretű kupacba, majd minden kupacot helyezétek egy-egy különböző helyszínre: a zátonyra és a 3 óceánzóna mindegyikébe! A kupacoknak elég megközelítőleg ugyanannyi populációjelölőből állniuk, nem kell, hogy pontosan ugyanakkorák legyenek.
9. Fordítsátok meg a felszínpakli felső kártyáját, és helyezétek azt a pakli mellé a dobópakliba! Nézzétek meg az eldobott kártya bal alsó sarkában a vándorlásértéket, és mozgassátok át ennyi populációjelölőt mind a zátonyról, mind pedig az 1. óceánzónából a 3. óceánzónába!
10. Vegyetek magatokhoz egy-egy játékosparavánt!
11. Az lesz a kezdőjátékos, aki a leghosszabb ideig tudja visszatartani a lélegzetét. Minden játékos vegye magához a körsorrendben betöltött helye alapján a megfelelő bónuszjelölőt! A bónuszjelölőitek a ráírt pontszámot érik a játék végén, így helyezétek azokat a paravánatok mögé!

	kezdőjátékos	2. játékos	3. játékos	4. játékos
2 fős játék	4 pont	0 pont		
3 fős játék	6 pont	4 pont	0 pont	
4 fős játék	7 pont	6 pont	4 pont	0 pont

ÁTTEKINTÉS

A játék során egy olyan folyton változó ökoszisztémában próbáltok boldogulni, ahol az élelem szűkösen áll a rendelkezésre, és mindenhol ragadozók állnak lesben. Az állatfajaid populációját növelheted **táplálékszerzéssel** a zátonyról ●, ha más állatfajokat **támadsz** meg ◆; vagy az óceánból **gyarapodhatnak** ▲. Ahhoz, hogy az állatfajaid túlélése biztosított legyen, megfontoltan kell megválasztanod a tulajdonságaikat. A játék végén minden megszerzett populációjelölőd (akár a paravánod mögött, akár a állatfajtabláidon vannak) 1-1 pontot ér a számodra.

Az ebben a szabálykönyvben olvasható játékszabályok változni fognak a játék folyamán.

- A forgatókönyvkártyák felülírják a játék alapszabályait, és minden játékban lévő állatfajra érvényesek.
- A tulajdonságok (azaz az állatfajokra kijátszott felszín- és mélységkártyák) felülírják a játék alapszabályait, továbbá a forgatókönyvkártyákat is, azonban minden tulajdonság csak arra az állatfajra érvényes, amelyikhez tartozik. Számos tulajdonságon szerepel az "ez az állatfaj", "ennek az állatfajnak", "ezt az állatfajt", "ettől az állatfajtól", "erre az állatfajra" kifejezések, ezek mindig arra az állatfajra utalnak, amihez a tulajdonságkártya tartozik.

JÁTÉKMENET

A játék menete a kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba halad.

Minden játékos köre 4 fázisból áll:

- 1. Kártyakijátszás** - Játssz ki 1 (vagy 2) kártyát!
- 2. Etetés** - Etesd meg 1 állatfajodat!
- 3. Előregedés** - Helyezz minden állatfajodról 1 (vagy 2) populációjelölőt a paravánod mögé!
- 4. Kártyahúzás** - Dobj el és húzz kártyákat, hogy újra 6 kártya legyen a kezvedben!



1. fázis: Kártyakijátszás

A kambriumi robbanás kezdete előtt ebben a fázisban 1 felszínkártyát kell kijátszanod. Miután elkezdődik a kambriumi robbanás, 2 kártyát kell kijátszanod, ekkor már felszín- és mélységkártyát egyaránt kijátszhatsz. A kijátszott kártyákkal **fejlesztheted** egy állatfajodat, vagy **populációvándorlást** idézhetsz elő.

A kártyakijátszás fázisod során bármennyi állatfajodról bármennyi tulajdonságot eltávolíthatsz. Az így eltávolított felszínkártyák a felszín dobópalkiba kerülnek, a mélységkártyák pedig visszakerülnek a játék dobozába. Tulajdonság(ok) eltávolítása után mindig meg kell vizsgálni, hogy a kikerülő tulajdonság(ok) miatt kell-e módosítani valamin (pl. túlszaporodás, maximális tulajdonságmennyiség, stb.).

A FAJOD FEJLESZTÉSE: A játék során a kézben tartott kártyáidat többnyire tulajdonságként játszod ki, hogy azzal az egyik fajodat **fejleszd**. Tulajdonság kijátszásával új állatfajt hozhatsz létre, de egy már létező állatfajodhoz is kijátszhatod azt.

ÚJ ÁLLATFAJ LÉTREHOZÁSA TULAJDONSÁG KIJÁTSZÁSÁVAL:

1. Vegyél el a készletből egy állatfajtablát, és helyezd magad elé úgy, hogy a rajta látható halcsontváz mező legyen hozzád legközelebb! Az új állatfajt a már előtted lévő állatfajaid bármelyik oldalára helyezheted, de akár két állatfajod közé is kerülhet.
2. Az imént kijátszott tulajdonságot helyezd az új állatfajtabla bal oldalára a sötétkék perem mellé! Ez az új állatfaj inentől játékban van, a rajta lévő tulajdonság aktív.

TULAJDONSÁG KIJÁTSZÁSA EGY MÁR LÉTEZŐ ÁLLATFAJHOZ:


1. Helyezd a kijátszott tulajdonságot egy már játékban lévő állatfajtablád bal oldalára, a sötétkék perem mellé! Az új tulajdonság hatása azonnal aktiválódik.
2. Az állatfajoknak ugyanolyan tulajdonságból több példányuk is lehet (a tulajdonsághatások ilyenkor összeadódnak), de egy állatfajnak legfeljebb 3 tulajdonsága lehet, kivéve ha egy kártya többet is lehetővé tesz (pl. "1-gyel több tulajdonsága lehet").

A 12 felszíni tulajdonságról részletesebben a külön szabályrészletezőben olvashattok.

Az új állatfaj a saját játéktéred bal illetve jobb szélére kerülhet, valamint bármelyik két állatfajod közé.



JÁTÉKMENET (FOLYTATÁS)

POPULÁCIÓVÁNDORLÁS: A helyett, hogy a kártya egy állatfajhoz kerülne (hogy az fejlődjön), a kijátszásával **populációvándorlást** is elődezhetsz. A kiválasztott kártya bal alsó sarkában látható vándorlás ikon  mellett vándorlásérték határozza meg, hogy a kijátszással mennyi populációvándorlást hajtasz végre.

Ha **populációvándorlást** szeretnél végrehajtani, válaszd ki egy kézben tartott kártyádat, és dobd el azt, hogy egy helyszínről egy másikra populációjelölőket helyezze! Először is válaszd ki, melyik helyszínről történjen a **populációvándorlás**! Ez lehet a zátony, illetve egy tetszőleges óceánzóna. Vegyél el a vándorlásértékkel megegyező mennyiségű populációjelölőt a választott helyszínről, majd válassz ki egy tetszőleges helyszínt (a zátonyt vagy az óceánzónák egyikét), ahova a **populációvándorlás** történik, és helyezd oda az imént összegyűjtött populációjelölőket! Ha a zátonyról történik a **populációvándorlás**, és a vándorlásérték nagyobb, mint amennyi **populációjelölő** van a zátonyon, annyi populációjelölőt mozgass át, amennyi rendelkezésre áll a zátonyon. Az óceánból nem fogynak el sohasem a populációjelölők. Ha a választott óceánzónából elfognának a populációjelölők, a további szükséges mennyiséget a zátonyhoz legközelebbi, populációjelölőt tartalmazó óceánzónából kell elvinned!

Ha egyetlen óceánzónában sincs populációjelölő, öntsétek bele a "TARTALÉK" populációjelölőket a 3. óceánzónába! Amikor a "TARTALÉK" populációjelölők játékba kerülnek, az a játék végének közeledtét jelzi, ugyanis az lesz az utolsó forduló (lásd a 14. oldalt).

2. fázis: Etetés


Válaszd ki 1 állatfajodat, amit megetetsz. Egy állatfaj az etetés során populációjelölő(k)höz jut azzal, hogy a zátonyon szerez táplálékot , vagy egy másik állatfajt támad meg . Az etetés során számos dolog történhet, ezekről a 9. és 10. oldalon az alapkoncepciók részben olvashattok.

FONTOS ETETÉSI SZABÁLYOK

- Amennyiben egy állatfaj tulajdonságain nincsen sem piros, sem zöld ikon, akkor 1-es értékkel **szerezhet táplálékot** vagy **támadhat**.
- Egy állatfaj csak akkor **szerezhet táplálékot** vagy **támadhat**, ha legalább 1 populációjelölőhöz jut ezáltal.
- Egy állatfaj csak akkor **szerezhet táplálékot** vagy **támadhat**, ha legalább 1 üres mező van az állatfaj-tábláján (a halcsontváz is üres mezőnek számít, így ide is kerülhet populációjelölő).
- Egy állatfaj legfeljebb annyi populációjelölőt vehet magához, amennyi üres mező az állatfaj-tábláján van.
- Amennyiben lehetséges, az állatfaj annyi populációjelölőhöz jut, amennyi a **táplálékszerzés** vagy a **támadás** teljes értéke. Nem dönthetsz úgy, hogy megakadályozva a túlszaporodást, a lehetségesnél kevesebb populációjelölőt veszel el.
- A halcsontvázas mezőre csak akkor kerül populációjelölő, ha az állatfaj-táblán ez az utolsó üres mező.


2

TÁPLÁLÉKSZERZÉS: Add össze az etetésre kiválasztott állatod összes tulajdonságán látható zöld ikonok értékét, hogy megkapd a **táplálékszerzés** értéket. Vegyél el ennyi populációjelölőt a zátonyról, és helyezd azokat a megetetett állat állatfaj-táblájára! Egy állat **táplálékszerzés** értéke nem lehet 1-nél kisebb, így ha egy állatfajnak egyáltalán nincs zöld ikonja a tulajdonságain, akkor a **táplálékszerzés** értéke automatikusan 1 lesz.

Ha egy állatfaj tulajdonságain van  ikon, akkor nem képes a **táplálékszerzésre**, még akkor sem, ha van egyéb, számértékkel bíró **táplálékszerzés** ikonja.

2

TÁMADÁS: Válassz egy másik tetszőleges állatfajt (a sajátjaid közül is választhatsz), amit **megtámadsz**! Add össze az etetésre kiválasztott állatod összes tulajdonságán látható piros ikonok értékét, hogy megkapd a **támadás** értékét! Vegyél el ennyi populációjelölőt a megtámadott állatfaj állatfaj-táblájáról, és helyezd a támadó állatod állatfaj-táblájára! Egy állat **támadás** értéke nem lehet 1-nél kisebb, így ha egy állatfajnak egyáltalán nincs piros ikonja a tulajdonságain, akkor a **támadás** értéke automatikusan 1 lesz.

Ha egy állatfaj tulajdonságain  ikon van, akkor nem képes a **támadásra**, még akkor sem, ha van egyéb, számértékkel bíró **támadás** ikonja.



Ennek az állatfajnak 8-as a támadás értéke (3+3+2).

Az etetés fázis alatt számos hatás történhet. Ezekről bővebben az Alapkoncepciók részben olvashattok a 9-10. oldalakon.

3. fázis: Előregedés

A kambriumi robbanás előtt:

- Távolíts el minden egyes állatfajodról 1-1 populációjelölőt, és helyezd azokat a paravánod mögé!

A kambriumi robbanás során:

- Távolíts el minden egyes állatfajodról 2-2 populációjelölőt, és helyezd azokat a paravánod mögé!

Kihalás: Egy állatfaj akkor hal ki, ha az előregedés során nem tudsz annyi populációjelölőt levenni róla, amennyit szükséges. Ilyenkor vegyél le annyi populációjelölőt, amennyit tudsz, majd dobd el az állatfaj összes tulajdonságát, az állatfajtablát pedig helyezd vissza a közös készletbe!

FONTOS SZABÁLYOK AZ ELŐREGÉDÉSSEL KAPCSOLATBAN

- Bár minden körödben csupán 1 állatfajodat eteted meg, az összes állatfajodnál érvényesíteni kell az előregedést.
- Amikor egy állatfaj-táblán 0-ra csökken a populációjelölők száma, az érintett állatfaj nem hal ki. Egy állatfaj kizárólag akkor hal ki, ha az előregedés fázisban nem tudsz annyi populációjelölőt az állatfaj-táblájáról a paravánod mögé helyezni, amennyire szükség van. Így, ha az előregedés fázis után egy állatfaj 0 populációval bír, az rendben van, ha egy másik játékos az egyik állatfajod populációját 0-ra csökkenti egy támadással. Az állatfajaid kizárólag a saját körödben halhatnak ki, így amikor sorra kerülsz, még van esélyed arra, hogy egy-egy állatfajod populációs számát annyival növeld, hogy elegendő legyen az előregedés teljes végrehajtásához.
- Ha egy állatfaj egy tulajdonságát miatt magasabb előregedésértékkel bír (pl. "1-gyel növekszik az előregedésértéke."), akkor azt hozzá kell adni az alap (1 vagy 2) előregedéshez, és úgy kell végrehajtani az állatfaj teljes előregedését.

4. fázis: Kártyahúzás

Hajtsd végre a következő lépéseket ebben a sorrendben:

1. Ha szeretnél, húzhatsz 1 mélységkártyát:

- Húzd fel az egyik génkészletpakli felső kártyáját! Ha az egyik génkészletpakli kiürülne, fordítsd meg a mélységpakli felső kártyáját a helyére, hogy újra két, képpel felfelé lévő génkészletpakliból lehessen választani.
- vagy -
- Húzz 3 kártyát a mélységpakli tetejéről! Nézd meg azokat, majd válassz ki 1 kártyát, amit megtartasz, a maradék kettőt pedig helyezd képpel felfelé a két génkészletpakli tetejére (mindkettőre 1-1-et)!

TIPP: Hogy gördülékenyebben haladjon a játék, a következő játékos elkezdheti a körét, amíg te a felhúzott mélységkártyákat tanulmányozod, de mindenképpen még a következő előregedés fázis előtt dobd el azt a 2 kártyát, amit nem választottál!

2. Bármennyi kézben tartott felszínkártyádat eldobhatod, de mélységkártyát nem dobhatsz el.

3. Húzz annyi kártyát a felszínpakliból, hogy a kezeden végül 6 kártya legyen a felszín- és a mélységkártyákat is beleszámolva. Ha a felszínpakli elfogy, keverjétek meg a dobópakliban lévő kártyákat, és képezzetek abból egy új felszínpaklit!

A köröd véget ér, a tőled balra ülő játékoson a sor.



2

Védekező tulajdonságok

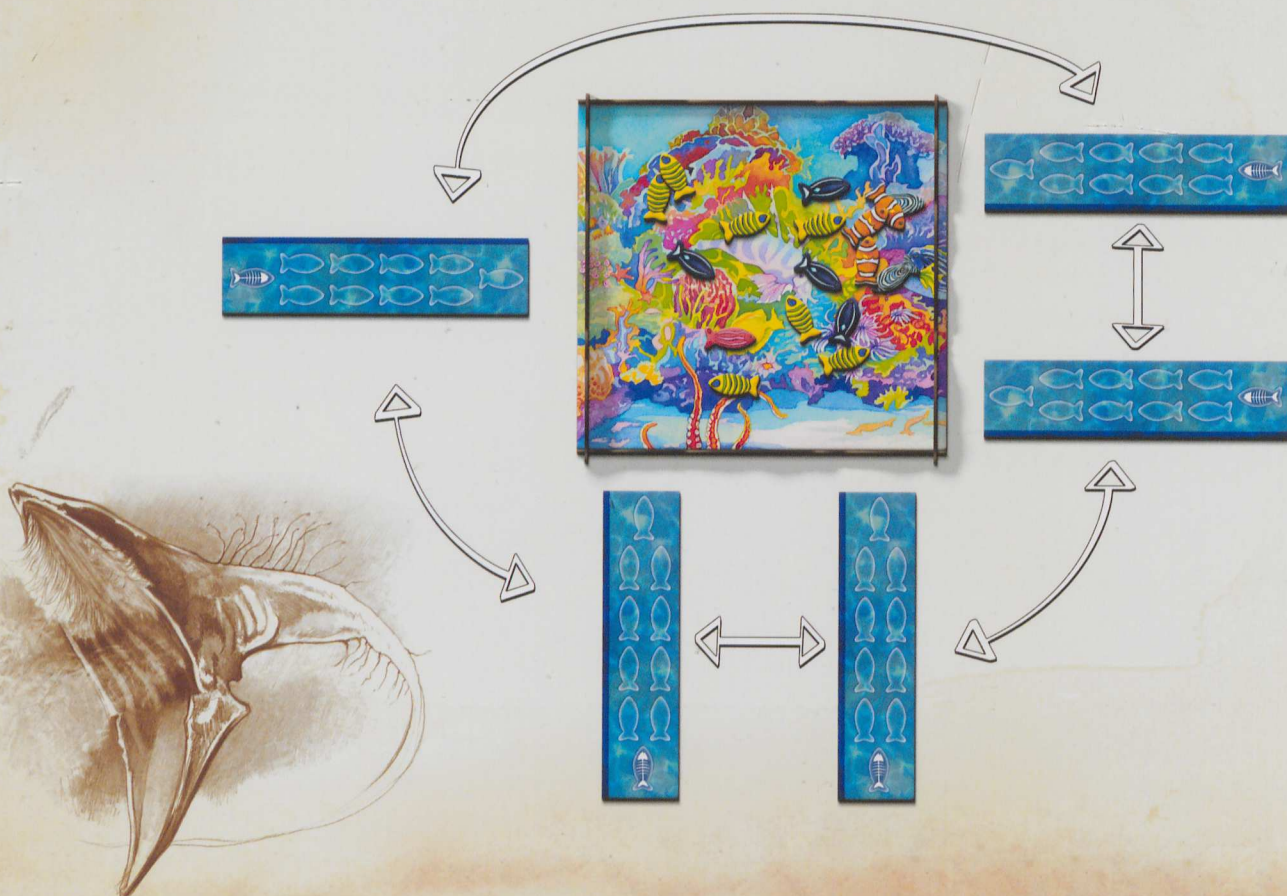
A fekete szövegdobozos kártyák védekező tulajdonságok, amik a **támadások** ellen segítik az állatfajt. A védekező tulajdonságok egy részén páncél ikon látható. Minden páncél az értékével megegyező mértékben csökkenti a **támadás** miatt elvehető populációjelölők számát. Ugyanakkor fontos, hogy a páncél ikonok nem a **támadás** értékét csökkentik, hanem az elvehető populációjelölők számát.

Amikor ezt az állatfajt megtámadják, a támadás értékéhez képest 8-cal kevesebb populációjelölőt vehet el a támadó.



← Szomszédossági nyilak →

Az óceánban élő minden állatfaj ugyanazon a lakókörnyezeten osztozik, így minden játékos bal szélső állatfaja szomszédos a tőle balra ülő játékos jobb szélső állatfajával. Számos tulajdonság akkor aktiválódik, amikor egy szomszédos állatfaj eszik az etetés fázisban. A tulajdonság alján látható nyíl ikon a megadott irányban közvetlenül szomszédos állatfajra utal.



2

Gyarapodás

A kék **gyarapodás** ikon az ökoszisztéma szimbiotikus kapcsolatait jelképezi, és akkor aktiválódik, amikor ebben a közös ökoszisztémában meghatározott esemény történik. Ezt az eseményt előidézhetheti egy saját, vagy egy ellenfél állatának etetése, vagy a kártyán olvasható esemény bekövetkezése. Amikor egy állatfaj **gyarapodással** populációhoz jut, akkor a kék ikonban látható számmal megegyező mennyiségű populációt kell az 1. óceánzónából az állatfaj-táblára helyezni. Ha az 1. óceánzóna üres, vagy a populációelvétele közben kiürül, akkor a 2. óceánzónából, illetve hasonlóképpen, ha a 2. óceánzóna kiürül, a 3. óceánzónából kell a szükséges (vagy a hiányzó) mennyiséget elvenni. Ha minden óceánzóna kiürül, helyezték a 60 "TARTALÉK" populációjelölt a 3. zónába, így minden **gyarapodás** esetében lehetőség van (és egyben kötelező is) a teljes populációmennyiséget elvenni. Amikor a "TARTALÉK" populációjelölők játékba kerülnek, az a játék utolsó fordulóját jelzi (lásd 14. oldal).



PÉLDA ETETÉSRE

Ha a bal oldali *tapogató*s tulajdonsággal rendelkező állatfaj megtámadja a jobb oldali *filtráló*s tulajdonsággal rendelkező állatfajt, akkor elvesz az utóbbi állatfaj-táblájáról 1 populációjelölt, és azt a sajátjára helyezi. Emellett a középső állatfaj a *szimbiózisban élő*s tulajdonsága miatt 1 populációval, a két *maradékékvő*s tulajdonsága miatt pedig 2-2 populációval **gyarapszik** (ez összesen 5 populációt jelent). Ha ez a támadás ugyanígy megismétlődne, akkor a *tapogató*s tulajdonságú állatfaj újabb 1 populációhoz jut, a *maradékékvő*s tulajdonsággal bíró állatfaj további 1 populációt veszít, a középső állatfaj pedig 5 populációval **gyarapszik**, ami túlszaporodáshoz vezet.



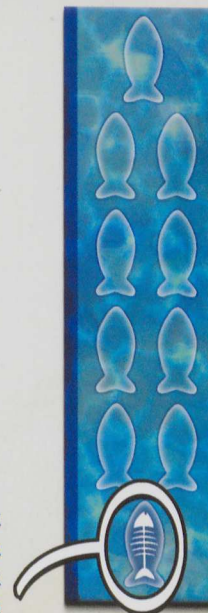
Túlszaporodás

Minden etetés után hajtsatok végre minden hatást, amit az etetés aktivált, majd ellenőrizték le, hogy túlszaporodott-e bármelyik játékos valamelyik állatfaja.

A túlszaporodás akkor következik be, amikor egy állatfaj legalsó, halcsontvázzal jelölt mezőjére is populációjelölt kerül. Minden túlszaporodott állatfaj annyi populációjelölt veszít, hogy az állatfaj-tábláján végül 5 populációjelölt maradjon. Az állatfaj tulajdonosa helyezze az így elveszített populációjelölőket a zátonyra, vagy egy általa választott óceánzónába!

Amikor egy állatfaj a saját etetése során szaporodik túl, abban a körben már nem ehet újra, még akkor sem, ha olyan tulajdonsága van, mint pl. a *tapogató*s, ami alapesetben újabb etetést tenne lehetővé. Ha az etetés során egy másik állatfaj szaporodik túl, az az aktuális etetést nem befolyásolja.

Egy állatfaj akkor szaporodik túl, ha az állatfaj-tábláján a halcsontvázzal jelölt mezőn populációjelölt van a túlszaporodás ellenőrzésekor.



FORGATÓKÖNYVKÁRTYÁK

A túlélés érdekében az élőlényeknek alkalmazkodniuk kell, nem csak azért, hogy versenyben maradjanak az ökoszisztéma többi állatfajával, hanem hogy reagálni tudjanak a felmerülő környezeti lehetőségekre és veszélyekre. A forgatókönyvkártyák ezeket a behatásokat jelképezik.

A forgatókönyvkártyáknak 2 típusa van. A kék forgatókönyvkártyáknak állandó hatásuk van, a lila forgatókönyvkártyákhoz pedig egy azonnal bekövetkező esemény tartozik, ami minden aktiváláskor újra érvényesül. A kék forgatókönyvkártyák folyamatosan aktívak, amikor a hozzájuk tartozó óceánzónában egyetlen populációjelölő sincs. A lila forgatókönyvkártyák minden alkalommal aktiválódnak, amikor a hozzájuk tartozó óceánzóna kiürül. Ez a játék során többször is bekövetkezhet, ha populációvándorlás (vagy mélységkártya költsége) miatt populációjelölők kerülnek vissza az adott óceánzónába.

Ha egy esemény végrehajtása után nincs populációjelölő egy forgatókönyvkártyához tartozó óceánzónában, akkor az a forgatókönyvkártya aktiválódik. A külön szabályrészletező 4. oldalán olvashattok az időzítésekről részletesebben. Fontos, hogy minden hatást végrehajtsatok (mint pl. a gyarapodások és túlszaporodás), mielőtt aktiválnátok a forgatókönyvkártyát.



aktív forgatókönyv

inaktív forgatókönyv

A FORGATÓKÖNYVKÁRTYÁKON ELŐFORDULÓ IKONOK

A forgatókönyvkártyák megváltoztatják a játék érzetét. Bizonyos forgatókönyvek megnehezítik az állatfajaid boldogulását, mások pedig agresszívebb, konfrontatívabb játékmódot igényelnek. A forgatókönyvkártyákon szereplő ikonok segítségével könnyebben eldönthetitek, hogy egy-egy forgatókönyv nektek való-e vagy sem. Az előkészületek során távolítsátok el azokat a forgatókönyvkártyákat, amelyekről úgy gondoljátok, hogy nem a ti társaságotoknak valók.



A fogakkal ellátott forgatókönyvkártyák agresszívebb környezetet eredményeznek.



A gyémánt ikonos forgatókönyvkártyák összetettebbé teszik a játékot.



A villám ikonos forgatókönyvkártyák eseménykártyák.

KAMBRIUMI ROBBANÁS

A kambriumi robbanás egy földtörténeti korszak, amelyben új állatfajok sokasága született. Erre több, mint 500 millió évvel ezelőtt került sor és mintegy 25 millió éven át tartott. A tudósok nem tudják, hogy mi miatt következett be a kambriumi robbanás, de valószínűleg az óceánok oxigénszint-növekedésének köze lehetett hozzá.

A kambriumi robbanás akkor veszi kezdetét, amikor az 1. óceánzóna kiürül, és egészen a játék végéig tart. Amikor az 1. óceánzóna kiürül, emlékeztetőképpen távolítsátok el onnan a kambriumi robbanás kártyát, és helyezétek mindenki számára jó látható helyre, ugyanis az innentől kezdve mindig aktív lesz, akkor is, ha populációjelölő kerül az 1. óceánzónába. Ha a kambriumi robbanás egy játékos kártyajátzás fázisában következik be, ő azonnal kijátszhat még egy kártyát (felszín- vagy mélységkártyát). Ha egy kártyajátzás fázis után kezdődik a kambriumi robbanás, akkor az aktív játékos nem térhet már vissza a körében a kártyajátzás fázisra, hogy újabb kártyát játsszon ki.

A kambriumi robbanás kezdetétől a játék végéig:

- A körödben 1 helyett 2 kártyát kell kijátszanod.
- Az előregedés fázisban minden állatfajodról 1 helyett 2 populációjelölőt kell a paravánod mögé helyezned.
- A felszínkártyák mellett most már mélységkártyákat is kijátszhatsz. A mélységkártyáknak további kijátszási költsége van (lásd a 13. oldalon).



A MÉLYSÉG

A felszín alatti mélységben bújkáló rejtélyek természetellenesen bizarmak tűntek első felfedezésükkor: hatalmas ragadozók, fénylő borzalmak és csodálatosan foszforeszkáló lények. Ezek az élőlények hihetetlennek tűntek a biológia birodalmában, és mégis... igaziak... A mélység a tudományos felfedezések csodáit jelképezi, a tengerbiológiában tényleg előforduló tulajdonságoktól kezdve az egyelőre (?) a fantázia szüleményének ható érdekességeig. Csak akkor merüljtek alá a mélybe, ha készen álltok szembenézni az ismeretlennel!

A mélység minden kártyája egyedi, erőteljes, és költséggel jár, ha a fajodat fejleszted vele. A kijátszott mélységkártyákkal egy állatfajodat **fejlesztheted**, vagy **populációvándorlást** érhetsz el.

Egy állatfajod **fejlesztése**:

- 1) Fizesd ki a kiválasztott mélységkártya költségét, azaz helyezz a parvánod mögül annyi populációjelölőt a zátonyra vagy egy általad választott óceánzónába, amennyi a kártya vándorlásértéke! Nem fizethetsz a bónuszjelölőddel mélységkártya kijátszásáért.
- 2) Helyezd a mélységi tulajdonságot egy új, vagy egy létező állatfajodhoz!

Populációvándorlás:

Amikor mélységkártyát populációvándorlásra használsz, akkor nem kell kifizetned a vándorlásköltséget. A populációvándorlás végrehajtása után távolítsd el a játékból a kijátszott mélységkártyát!



mélységpakli

génkészlet

SZEMÉLYRE SZABVA

A mélység tervezési koncepciója egyedi. Átszabhatjátok a személyes ízlések alapján, anélkül, hogy a játék egyensúlyát felborítanátok. Arra bátorítunk benneteket, hogy minden játszma után távolítsátok el azokat a mélységkártyákat, amik nem tetszettek nektek. Emellett pedig hozzáadhattok a mélységpaklihoz olyan kártyákat, amiben örömtöket lelitek, akár több példányt is belőlük. Idővel olyan játékverziót alkothattok, ami a ti társaságotok számára a lehető legtesthezállobb: ez lesz a Ti mélységi kalandjaitok hagyatéka!

A JÁTÉK VÉGE

Ha egyetlen populációjelölő sincs a teljes óceánban (még akkor is, ha a zátonyon még van populációjelölő!), azonnal helyezétek a "TARTALÉK" populációjelölőket a 3. óceánzónába, és vegyétek úgy, hogy a 3. óceánzóna kifogyhatatlan mennyiségű populációjelölőt tartalmaz! Ez egyben azt is jelenti, hogy az aktuális forduló a játék utolsó fordulója. Amint a körsorrend utolsó játékosának (akihez a 0 értékű bónuszjelölő került) a teljes köre véget ért, a játék is befejeződik (akkor is, ha a körsorrend utolsó játékosának körében kerültek a tartalékpulációk játékba). Így mindnyájan pontosan ugyanannyiszor került sorra a játék folyamán.

A játék végén a következők érnek pontot:

- 1-1 pont jár a parván mögött lévő minden populációjelölőért.
- 1-1 pont jár minden életben maradt állatfaj állatfaj-tábláján lévő populációjelölőért.
- A bónuszjelölők annyi pontot érnek, amennyi rájuk van írva.

Az összesítés után a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a játék győztese. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, akinek az állatfajai összesítve több tulajdonsággal rendelkeznek. Amennyiben még így is holtverseny alakul ki, az lesz a győztes, akit előbb szerzödtetnek egy alaszakai halászhajóra.



Íme néhány az Óceánhoz kapcsolódó online forrás:

- **Szabályértelmezési segítség**
 - o Discord (meghívási link: <https://discord.gg/eeFygGp>)
 - o BoardGameGeek.com
 - o reflexshop.hu/ocean
 - o webshop@reflexshop.hu
- **Online játékok**
 - o Oceans Lite alkalmazás
 - o TableTop Simulator
 - o Tabletopia
- **Prémium játékelemek és kiegészítők**
 - o NorthStarGames.com/theDeep
 - o MeepleSource.com (az Oceans kulcsszóra keresve)

IMPRESSZUM

JÁTÉKTERV

Vezetőtervező:	Nick Bentley, Dominic Crapuchettes, Ben Goldman, Brian O'Neill @Nick_Bentley, @DCrapuchettes, @BenjaminGoldman
Játéktervezők:	Dominic Crapuchettes
Játékfejlesztők:	Dominic Crapuchettes, Ben Goldman, Julia Williamson

ILLUSZTRÁCIÓ

Művészeti vezető:	Ben Goldman
Dobozborító:	Catherine Hamilton, Guillaume Ducos
A zátony- és a felszínkártyák:	Catherine Hamilton
Mélyégkártyák:	- lásd az egyes kártyákat -
Látványtervező:	Ben Goldman
Játékszabály és segédletek:	Jacoby O'Connor
Művészeti és tervezési tanácsadó:	Bree Woodward

SZÖVEG

Játékszabály:	Dominic Crapuchettes, Jonathan H. Liu, Julia Williamson
Játékszabály szerkesztése:	Jonathan H. Liu, Van Willis, Apinya Ramakomud
Tulajdonságkártyák szerkesztése:	Patrick Masterson, Jonathan H. Liu

GYÁRTÁS

Gyártásvezető:	Apinya Ramakomud, Rick Butler
Dobozrendező:	Apinya Ramakomud

JÁTÉKTESZTELÉS

Játéktesztelési koordinátorok: Dominic Crapuchettes, Ben Goldman, Julia Williamson

A játéktesztelők fejenként 15-30 játszmát regisztráltak, és minden kártyát értékelték, hogy a játék kiegyensúlyozottabb és szórakoztatóbb lehessen. Összességében több mint 10 000, játéktervezéssel kapcsolatos hozzászólás érkezett Discordon. Külön köszönjük annak a több száz embernek, akik ezekkel a tesztelőcsoportokkal játszottak.

Közreműködtek:	Patrick Masterson, Brandon Jacobson, Hanzou, Jonathan H. Liu, Julia Williamson, Josh Baird, Christian Scott, Keith Bishop
Főtesztelők:	Brandon Jacobson, Stephen Riddell, Steve Miller, Aaron Wilson, Stephen Kunz, Robert Hall, Christian Scott, Patrick Masterson, Keith Bishop, Michael Bauer, Jay Wrobel

Hivatalos játéktesztelők:

Barb Mattson, Bryan Kromrey, Charlie Ketchum, Christopher McCleary, David Chervony, David Minken, Dorianne Bernier, Drew Tschetter, Eric Meyers, Evan & Katherine Turner, Filip Kevely, Heather & Chris Champe-White, James Nelson, Jason McMillan, Jeff Buchmiller, Jim & Mary Emmerich, John J. Cord, A12John Parker, Josephine Baker, Justin Norris, Katrina Demeanour, Matt Kiser, Melissa Speirs, Michael Gemmell, Michael W Kuntz, MN/BR & BC/JZ, Nathan Ward-Tyrrell, Paul Ogle, Pedro Goins, Pierce Oeflein, Reese & Grace Frerichs, Ricardo Morales, Ross J. Konopaski, Russ DeLuca, Ryan Fish, Sarah Eckert, Shiyue Xu, Simona Dostalova, Steve McLaren, Steve Wright & family, Susannah C Shissler, the Baird family, the Barber family, Tierany Tobiasson, Tim O'Flynn, Tony L. Thomas, Travis and Megan Roberts, Travis Morton, Trey Elliott, Zackary Green

Továbbá köszönjük:

- annak a több mint 200 embernek, aki 1-10 játszmát regisztrált az adatbázisunkban mindenféle ellenszolgáltatás nélkül.
- a Kickstarter támogatóinknak, hogy bíztak bennünk.
- a Meeple Source-nak a gyönyörűen festett fahalakért, amik külön megvásárolhatók.
- a Dog Might-nak a különleges fa kártyatartóért, ami külön megvásárolható,
- a BoardGameGeek.com társasjátékra éhes közösségének.



Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu

Northstar
Games Studio