




AQUARIUM

	2-4
	45'
	8+

A JÁTÉK CÉLJA

Csinálj egy csodálatos akváriumot és szerezz jó sok fénylő csillagot. Az nyer, aki a legtöbb csillagot gyűjti össze!

TARTOZÉKOK

108 kártya, 50 érme (25 ezüst 1-es és 25 arany 5-ös) és ez a szabály.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Mindenki 3 arany érmét kap (a maradék pénz alkotja a bankot) és minden játékos kap 9 akció lapot (amelyeket majd az I-es és II-es fázis során lehet használni). A megmaradt akció kártyák visszakerülnek a dobozba.
- A 4 „Etetés!” kártya egy külön kupacba kerül az asztalra.
- Mindenki kap egy kis halacska(különböző színűeket), amelyet maguk elé tesznek képpel felfelé (így kezdetben mindenkinek egy halacska úszik az akváriumában).
- A maradék hal és növény kártyákat jól össze kell keverni. Ezután 6, nagyjából azonos részre kell szedni a paklit (8 pakli szükséges 2 illetve 3 személyes parti esetén). Az „Etetés!” lapokat a 2., 4. és 6. pakliba kell belekeverni (illetve a 8.-ba 2-3 játékos esetén). Végül a sok kis kupacból egy nagy húzópaklit kell csinálni úgy, hogy a 6.-os illetve 8.-as kupac legyen legalul és az 1-es a pakli tetején. Többé nem szabad megkeverni!
- 4 játékos esetén a megmaradt „Etetés!” lap visszakerül a dobozba.
- A húzópakli az asztal közepére kerül.
- Az lesz a kezdő játékos, aki a legtöbb tudja visszatartani a levegőt.

JÁTÉKMENET (A 2 SZEMÉLYES PARTIKRA VONATKOZÓ EXTRA SZABÁLYOK AZ UTOLSÓ

OLDALON VANNAK RÉSZLETEZVE)

A játék 3 illetve 4 fordulóra tart (a játékosok számától függően). Minden forduló a halak etetésével végződik. A kezdő játékos indít és utána következnek a többiek óramutató járásával megegyező irányban egymás után. Fontos: Ha a játékos lépésének kezdetén nincs hal vagy növény lap a HALASBOLTBAN, akkor a húzópakli legfelső lapját kell felhúznia és képpel lefelé lerakni a boltba.

A játékosnak, mikor rákerül a sor, két lehetősége van:

1) Passzol

Ha a játékosnak nem kelti fel érdeklődését a boltban található áru, vagy pénzre van szüksége, vagy ha okosabb terve van, akkor passzolhat. Ekkor 2 ezüstöt kap a bankból. A húzópakli legfelső lapját fel kell fordítani és KÉPPEL FELFELÉ le kell tenni a boltba. Ezután a következő játékos jön. Nagyon fontos: ha 5 lap van a boltban, akkor a játékos NEM PASSZOLHAT. Ha a játékos az 5 lap nem érdekli, akkor eldobhatja azokat a dobott lapok közé. Ezután felhúzza a talon legfelső lapját, képpel felfelé leteszi a boltba és most dönt, hogy megveszi a lapot vagy passzol.

2) Vásárol

Ha a boltban található lapokat a játékos szeretné megszerezni, akkor dönthet úgy, hogy megvásárolja azokat. AZ ÖSSZES TÖBBI JÁTÉKOSNAK ekkor lehetősége van arra, hogy változtasson a boltban található lapokon (I-es fázis) illetve azok árain (II-es fázis). A játékosnak mindig az ÖSSZES lapot meg kell vennie a boltból.



Halak



Növények



„Etetés!”

lapok



Eleség lapok



Akció lapok

I-ES FÁZIS: Mit vehet meg a játékos? (lapok manipulálása)

A többi játékos egyszerre kiválasztja az egyik I-es akció lapját és képpel lefelé maga elé teszi. A soros játékostól balra ülő játékoskal kezdve minden kártyát fel kell fordítani és végrehajtani egymás után. Tehát előbb végre kell hajtani, majd utána kell felfordítani a következő lapot. A kijátszott lapokon látható akciók mindegyike KÖTELEZŐ és végre kell hajtani, ha lehetséges.



Ezzel a lappal a játékos a passzol és nem csinál semmit a boltban lévő lapokkal. Figyelem: Ez a passz lap visszakerül a játékoshoz, miután kijátszotta.



Ennek a lapnak kijátszása esetén a húzópakli tetejéről egy újabb lap kerül a boltban lévő lapok mellé. Figyelem, a kártyának nincs hatása, ha már 5 lap van a boltban.



Ez a kártya azt jelzi, hogy a soron lévő játékosnak 1 hal lapot (növényt nem) ki kell vennie a boltból és az eldobott lapok közé kell tennie



Ennek a lapnak az esetében az azt kijátszó játékos a boltban található egyik (tetszése szerinti) hal lapot (növényt nem) eldobja és helyére egy lapot húz a húzópakliból.



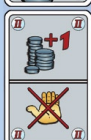
Ennek a lapnak a segítségével az azt kijátszó játékos kicserélheti egyik, a saját akváriumában lévő halát a boltban található egyik hallal.

II-ES FÁZIS Mennyibe kerül (árak manipulálása)

A soros játékoson kívül mindenki egyszerre kiválasztja az egyik II-es akció lapját és képpel lefelé maga elé teszi. A lapokat egyszerre kell megfordítani és végrehajtani



Ezzel a lappal a játékos passzol és nem változtatja meg a boltban található lapok árát. Figyelem: ez a lap visszakerül a játékoshoz miután kijátszotta.



Ez a kártya a boltban található lapok árának összegét 1-gyel megemeli



Ez a kártya csökkenti a boltban található lapok árának összegét 1-gyel (az ár lehet 0, de sohasem lehet 0-nál kevesebb) A lapot kijátszó játékos 1 ezüst érmét kap a bankból.



Ez a lap megduplázza a boltban található lapok árának összegét



Ez a lap megfeleltet a boltban található lapok árának összegét, figyelembe véve a felfelé kerekítés szabályait.

A játékos nem a banknak fog fizetni , hanem annak aki ezt a lapot kijátszotta (amennyiben úgy dönt megveszi a lapokat).

A boltban található lapok árának összege a növény és hal lapok értékének összege lesz. A végső ár meghatározásához először a „+1”-es és „-1”-es II. akció lapokat kell figyelembe venni, ezután a „x2” lapot és végül a felezőt. A speciális helyzetekre vonatkozó szabályok ezzel kapcsolatban az utolsó oldalon találhatóak meg.

Ezután a soros játékosnak el kell döntenie, megveszi a boltban lévő lapokat vagy sem:

- Ha úgy dönt vásárol, az ÖSSZES lapot a boltból az akváriumába teszi és kifizeti a végösszeget a lapokért a banknak, vagy annak/azoknak a játékosoknak, akik felező akció lapot játszottak ki. Ezután a a tőle balra ülő játékos következik.
- Ha úgy dönt nem vesz semmit, akkor a lépése azonnal véget ér és a tőle balra ülő játékos következik. Figyelem! A húzópakli felső lapját nem kell felcsapni a boltban lévő kártyák mellé!

A kijátszott I-es és II-es akció lapokat (kivéve a „Passz” kártyákat) minden játékos a saját eldobott lapjai közé teszi.

ETETÉS!



Amikor egy „Etetés!” lap kerül elő a húzópakliból a játék AZONNAL félbeszakad... Minden hal éhes, ezért mindenkinek kell vennie haltápot. A 4 eleség lapot össze kell keverni és minden játékos húz egyet a kevert lapok közül. Az eleség kártyákon van feltüntetve, hogy egy adag táp mennyibe kerül. A játékos akváriumában úszkáló egyik hal eleségének ára az eleség lapon látható összeg szorozva a hal méretével (1,2, vagy 3 ... a nagy halak többet esznek!). Mindenki kiszámolja az eleség árát az egész akváriumra (azaz az összes halra) és befizeti az összeget a bankba.

Ha a játékos nem akarja vagy nem tudja kifizetni az eledel árát, akkor az a hal, amelyik nem kapott enni, elpusztult és így el kell távolítani az akváriumból.

Az etetés során a növényeknek fontos szerep jut! MINDEN növény a játékos akváriumában egy halat megment és életben tart, mivel a növény elég oxigént és élelelmet tud nyújtani egy hal számára.

Miután mindenki megetette a halait, az összes korábban eldobott I-es és II-es akció lap visszakerül a játékos kezébe és az „Etetés!” lapot ki kell cserélni a húzópakli legfelső lapjával.

A játék folytatódik....

A SZAPORÍTÓ AKVÁRIUM



Amikor valakinek az akváriumában két egyforma hal úszkál (méretük és színük is megegyezik), akkor a játékos dönthet úgy (és döntenie is kell, abban a pillanatban, amikor két ugyanolyan hal lesz az akváriumában), hogy ezt a két halat a saját szaporító akváriumába átrakja. A két hal lapot kereszt alakban maga elé teszi. Ezután ezeket a halakat nem kell etetni, azonban sosem térnek vissza az akváriumba és így a rajtuk található csillagok a játék végén nem fognak számítani. Ehelyett pénzt hoznak a konyhára! A játékos lépésének kezdetén (miután 1 lap fel van fordítva, ha nincs a boltban semmilyen lap) a játékos 1,2 vagy 3 ezüst érmét kap a bankból, attól függően milyen méretű halak vannak a szaporító akváriumban – ugyanis ivadékok születtek és el lettek adva az étteremnek állatkereskedésnek.

Mindenkinek csak egy szaporító akváriuma lehet pontosan 2 hallal, de a szaporító akváriumban úszkáló halakat lehet cserélni, kisebb halakat nagyobb halakra. A lecserélt lapok az eldobott kártyák közé kerülnek.

A „HALASBANK”



A „Halasbank” egy speciális lap. Ez a lap nem ad a játék végén bónusz csillagokat, de segít a játékosnak, hogy plusz pénzhez jusson. Amikor a játékos sorra kerül és a passzolást választja, akkor minden „Halasbank” lapért, amely az akváriumában van, 1 extra ezüstöt kap. Azonban ezt a halat is etetni kell!

A JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik „Etetés!” lap kihúzása után ér véget (2-3 játékos esetén a 4.után) Mindenkinek még utoljára meg kell etetni a halait és akkor jön a csillagok kiszámolása. Minden halacska csillagokat ér (kivéve a szaporító akváriumban lévőket)

A növények is hozhatnak csillagot, illetve bizonyos kombinációjú halas lapok bónusz csillagokat érnek!

Az nyert, akinek a legtöbb csillaga van. Egyenlőség esetén az a játékos végzett előrébb, akinek a LEGKEVESEBB pénze maradt.

A CSILLAGOK ÖSSZESZÁMOLÁSA

Minden hal annyi csillagot ér amennyi az ára, ez jelezve is van a kártyákon.

Ha a játékosnak halas lapokból megfelelő kombinációi vannak az akváriumában, akkor egy csomó bónusz csillagot kaphat (a „Halasbank” lapok itt nem számítanak):

- Minden hármás (ugyanolyan színű, de három különböző méretű hal lap) 3 csillagot ér
- Minden olyan csoport, amelyben 4 különböző színű kis hal van 4 csillagot ér
- Minden olyan csoport, amelyben 4 különböző színű közepes hal van 8 csillagot ér
- Minden olyan csoport, amelyben 4 különböző színű nagy hal van 12 csillagot ér

Emellett csillagok járnak az akváriumban található különböző növényfajok után is:
1 faj 1 csillag, 2 faj 3 csillag, és mind a 3 faj 6 csillag.

Scoring Example:



Ez az akvárium 22 csillagot ér:
12 csillag a halakért
3 bónusz csillag a 3 lila lapért
4 bónusz csillag a 4 kis halért
3 csillag a 2 növényfajért
0 csillag a szaporító akváriumért

AZ AKCIÓK KÁRTYÁKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

A II. akció kártyák hatása összeadódik.

Elsőként mindig a „+1” és „-1” kártyákat kell venni, ezután a „x2”-es lapokat és végül a felezőket.

Ha 2 (vagy 3) játékos is felező lapot tesz ki ugyanabban a körben, akkor a bolti ár 4 részre ($\frac{1}{2} \times \frac{1}{2}$) (illetve 8 részre ($\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2}$)) oszlik és a pénzt a soros játékos szétosztja a 2 (3) játékos között (felfelé kerekítés szabályait alkalmazva, úgy hogy a bank fizeti ki a felmerülő pénzhányt).

Abban az esetben, ha az „Etetés!” lap éppen az I-es fázis közben kerül elő, mindenki visszaveszi a kezébe a korábban eldobott I-es és II-es akció lapjait, kivéve azokat, amelyek az aktuális I-es fázis során még nem lettek felfordítva és végrehajtva. Ezek miután végre lettek hajtvva, a dobott lapok közé kerülnek.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK 2 SZEMÉLY ESETÉN

A korábban részletezett szabályok 3 és 4 fős partikban egyaránt érvényesek.

2 személyes játékban a 3. és 4. játékoshoz tartozó Akció lapokat típusuk szerint két külön pakliba kell szétszedni – az egyikben 8 I-es akció lap lesz illetve egy passz kártya, míg a másikban 8 II-es akció lap és egy másik passz kártya. Ez a két pakli is az asztalra kerül.

Mikor valamelyik játékos meg szeretné vásárolni a boltban található lapokat, akkor az ELLENFELE kitesz egy I-es akció lapot az eredeti szabály szerint, és kijátszik egy másik lapot a félretett I-es pakliból is. Mindkét lapot VÉGRE KELL HAJTANI, ha lehetséges és mindkét kártyát úgy kell tekinteni a végrehajtáskor, mintha az ellenfél tette volna ki őket. Először az ellenfél akció kártyáját kell végrehajtani, ezután a pakliból vett akció lapot kell megfordítani és végrehajtani. Ezt követően az ellenfél kitesz egy II-es akció lapot a kezéből, majd kijátszik a másik pakliból is egy lapot képpel lefelé. Mindkét kártyát fel kell fordítani egyszerre és az árat az eredeti szabály szerint kell meghatározni.

A kijátszott akció kártyák típusuktól függően különböző dobópakliba kerülnek. Ha passz kártya bukkan fel, akkor ezt azonnal vissza kell keverni abba a pakliba, amelyikből kikerült. Minden „Etetés!” lap után az ÖSSZES lapot össze kell keverni és így csinálni belőlük két új paklit.

CREDITS

Design: Tim De Rycke & Sander Vernyns. Illusztrációk: Steven Kees, Szabály: Sander Vernyns

Copyright 2011 Santimer V.O.F. Diestersteenweg 392, Spaalbeek-Hasselt, Belgium

www.sandtimer.be

SANDTIMER KÖSZÖNTETET MOND

A családjaink és a barátaink tudomásul vették, hogy a játék tervezése elég sok időnket elrabolta. Köszönjük.

Minden tesztelőnek, akik hajlandóak voltak játszani az Aquarium összes verziójával.

Winnie Kenisnek és a Cartamundi teljes csapatának a fantasztikus szolgáltatásaikért és profi útmutatásért a játékkal kapcsolatban.

Pascal & Romain Cadotnak a francia, Nick „Fish” Fisknek az angol és Vera Sixtnek a német fordításért.

Hűségese rajongóinknak, akik arra ösztönöznek minket, hogy minőségi játékokat tervezzünk és adjunk ki.

Fordította: hakansukur