



Ajánlott életkor: 7 évtől | **Játékosok száma:** 2-4 fő

A játék tartalma: 72 kártyalap, 4 kutatóállomás, 1 kezdőkorong

A játék célja: Gyűjts össze annyi világítórakot és halat, hogy odacsábítsák a Déli-Óceán élőlényeit! Aki elsőként szerez 8 pontot (szívet), megnyeri a játékot.

Előkészületek:

- Megkeverjük a kártyapaklit és képpel lefelé az asztal közepére tesszük.
- Sorban kiosztjuk a kutatóállomásokat:
 1. Az 1. játékos megkapja az 1. állomást és a kezdőkorongot
 2. A 2. játékos megkapja a 2. állomást (2 játékos esetén csak az 1. és 2. sorszámú állomást osztjuk ki)
 3. 3 játékos esetén az 1-3. állomást osztjuk ki
 4. 4 játékos esetén az összes állomást kiosztjuk sorban.

Megjegyzés: A 4. játékos automatikusan kap 1 „szívecskét” az állomására.

- A játékosok maguk elé teszik állomásaikat.

A játék menete: A játék több körből áll és egészen addig tart, míg egy játékos eléri a 8 pontot. Ebben az esetben a játékosok befejezik az aktuális kört, utána következik a kiértékelés.

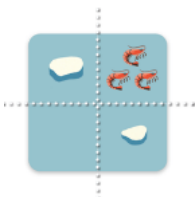
Egy kör előkészítése: A kör elején felfordítunk játékosonként 3 kártyát és az asztalra tesszük őket képpel felfelé. (2 játékosnál 6, 3 játékosnál 9 és 4 játékosnál 12 kártyát). Ez lesz a „piac”. Az 1. játékos kezdi a játékot, ezután órajárás szerint folytatódik a játék egészen addig, míg az összes kártya el nem fogy a piacról VAGY míg egymás után az összes játékos nem passzol.

Egy kör menete: A játékosok a saját kutatóállomásukat építik és fejlesztik az egymás után lerakott mélytenger és tengerfelszín kártyákkal.

A kártyák 4 részre vannak osztva a fehér szaggatott vonalak mentén, hogy egyértelműbb legyen a lehelyezésük.

A soron lévő játékos a következő 4 akció közül választhat:

- 1 kártyát a piacról a saját kutatóállomáshoz helyez
- 1 kártyát a piacról a saját „tartalék” mezőre helyez (későbbi elhelyezéshez)
- 1 kártyát a saját „tartalékról” a kutatóállomáshoz helyez VAGY
- passzol



AZ ÓCEÁN KÁRTYÁK TITKA

A játékban 2 féle óceánkártya található:



1. **Mélytengeri kártyák:** A mélytengeri kártyákat közvetlenül az asztalra helyezzük egy – már korábban lerakott kártya vagy a kutatóállomás mellé, pontosan illeszkedve a fehér vonalak mentén.

A teljes kártya az asztalon van, egy része sem takarhat el másik kártyát. A kártyák lehelyezéskor szabadon forgathatók.



2. **Tengerfelszín kártyák:** Tengerfelszín kártyát akkor lehet lehelyezni, ha a bal felső sarkában látható állatokból (pl. 3 kiskrák) legalább a megadott mennyiséget letakarjuk a kártyával. Mindig legalább 2 - már játékban lévő kártyára (tengerfelszín kártyára, mélytenger kártyára vagy kártyára és a kutatóállomásra) helyezhetjük le. Az asztalra közvetlenül nem helyezhető és jégtáblát nem fedhetünk le vele.

Vannak olyan tengerfelszín kártyák, melyek győzelmi pontot jelentenek.

Például: A tengerfelszín kártyát a zölddel pöttyözött területre tehetjük, mert legalább 2 kártyán fekszik, és teljesül az a kritérium, hogy a kártya legalább 3 világítórakot lefed. A pirossal körvonalazott területekre nem tehető, mert az egyik esetben csak 1 kártyát fedne le, a másik esetben pedig lefedne 1 jégtáblát is.



Egy kártyát a piacról a TARTALÉK mezőre helyezni:

A soron lévő játékos elrakhat egy lapot a piacról a kutatóállomás **tartalék** mezőjére ahelyett, hogy azonnal kijátszaná. Ha a mező foglalt már, el kell dobni az ott lévő kártyát és csak utána lehet letenni az újat.

A tartalék kártyával előre megtervezhető egy lépés, egy akció, illetve blokkolható egy kártya, amit az ellenfél szeretne megszerezni.

Egy kör akkor ér véget, ha nincs már kártya a piacon, VAGY ha sorban egymás után minden játékos passzolt. Ilyenkor a még piacon található lapokat eldobjuk, és a kezdőkorongot továbbadjuk a balra ülő játékosnak.

Ezután újra felfordítunk játékosonként 3 kártyát és az asztalra tesszük őket képpel felfelé. (2 játékosnál 6, 3 játékosnál 9 és 4 játékosnál 12 kártyát). Ez lesz az új „piac”.

A játék vége és az értékelés: Ahogy egy játékos eléri a 8 pontot ♥, a játékosok befejezik az aktuális kört, majd következik az értékelés. Az a játékos nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot (szívet) szerezte a játék folyamán.

Döntetlen esetén az lesz a győztes, akinek több rák található a tengerfelszín kártyáin.

Megjegyzés: A tartalék mezőn található kártya pontja nem számít bele a végeredménybe!

