

Tervezte: Corné van Moorsel Grafika: Christof Tisch

POWERBOATS

Versenyezz a szigetek és a bóják körül, próbálj elsőnek célba érni, de vigyázz, hogy ne ütközz neki semminek!

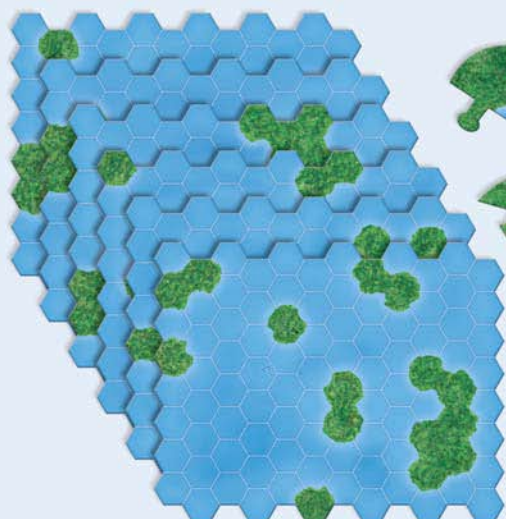


Játékosok száma: 2-6 Játékidő: 1 óra 9-99 éveseknek

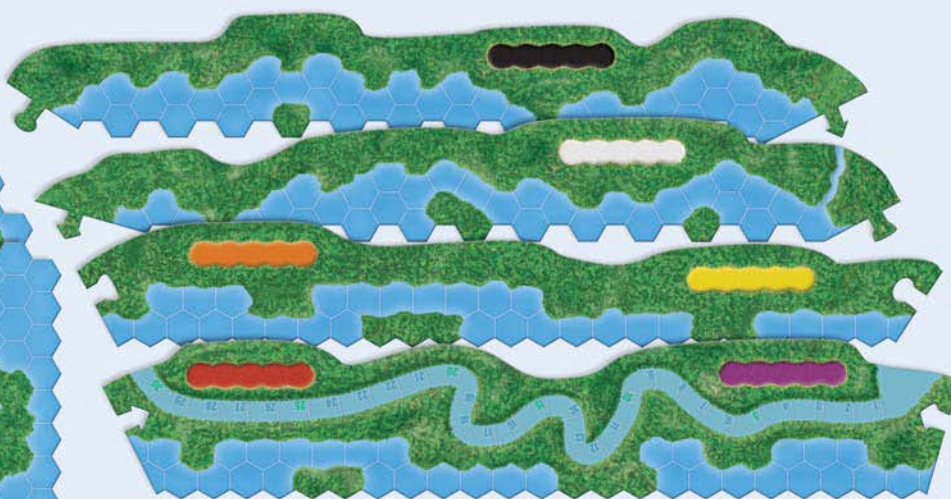


TARTALOM

- 6 tó lapka



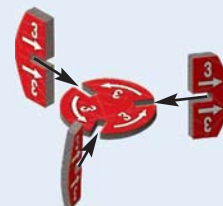
- 4 tavat határoló elem



- 1 rajt/cél jelző



- 5 bója Illesszék össze az egyező számokat/szimbólumokat úgy, hogy a nyilak ugyanabba az irányba mutassanak.



- 6 motorcsónak



- 6 győzelmi pont-jelző csónak



- 18 1-2-3 értékű dobókocka

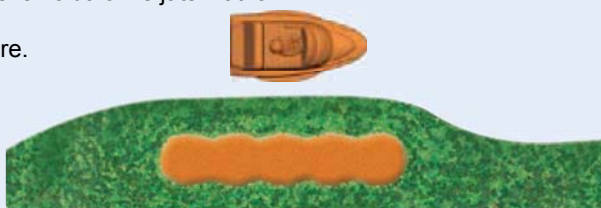


- 10 sérülésjelző



ELŐKÉSZÜLETEK

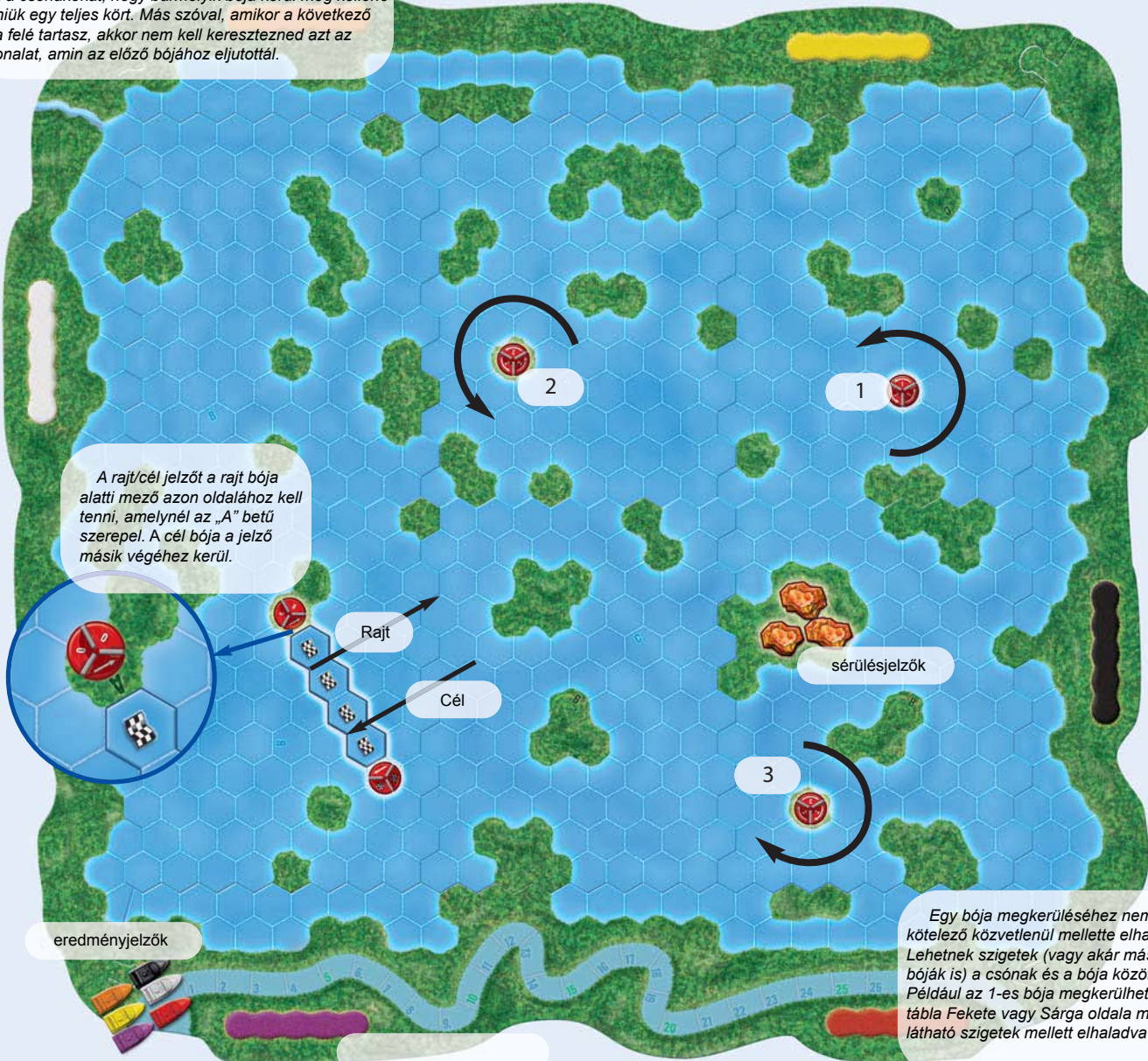
- Illesszék össze a 4 hosszú lapkát – ez határolja a tavat –, majd az így kialakult keretben véletlenszerűen helyezték el a 6 tó lapkát. A lapkák sötétkék színű oldalát használják. Tapasztalt játékosok a világoskék oldalon is játszhatnak.
 - Minden játékos kap egy motorcsónakot a tábla felé eső színében.
 - Tegyék a pontjelző-csónakokat a győzelmi pont-sávon a „0” értékű mezőre.
 - Kockadobással döntsék el, hogy ki lesz a kezdőjátékos.
 - A dobókockákat tegyék a tábla mellé.
 - A sérülésjelzőket tegyék a legnagyobb szigetre.
- (Elég kocka és sérülésjelző van a játékban, de ha véletlenül mégsem, akkor helyettesítsék őket valami mással.)



A PÁLYA KIJELÖLÉSE

A játékosok 3 versenyszakasz alatt próbálják meg a lehető legtöbb pontot megszerezni. Az első szakasz pályájához használják a 4 „A” jelű (a vízben és a szárazföldön jelölve), a második pályához a 4 „B” jelű, a harmadikhoz pedig a 4 „C” jelű pontot. A 0, 1, 2 és 3 jelű bójákat véletlenszerűen helyezték el ezen a 4 pontot. A rajt/cél jelzőt tegyék a rajt (0) bója alatti betű mellé. A cél bóját helyezték el a rajt/cél jelző másik végén. Az 1, 2 és 3 jelű bójáknak 2 oldala van: az egyikén balra, a másikon pedig jobbra mutatnak a nyilak. Úgy állítsátok be a nyilakat, hogy amikor a versenyzők sorban megkerülik ezeket a bójákat, akkor ne kelljen majd egyik körül sem megtenniük egy teljes kört. Végül a rajt és a cél bóják nyilait állítsátok be. Ez fogja meghatározni azt, hogy a csónakok milyen irányba indulnak és, hogy milyen irányból haladnak majd át a célon. Próbáljátok a legkönnyebb irányokat kiválasztani.

Így épül egy pálya. A nyilak az útirányt mutatják először az 1-es, a 2-es, majd a 3-as bója körül, végül pedig következhet a cél. Az 1-3 jelű bóják úgy lettek elhelyezve, hogy a rajtuk lévő nyilak nem kényszerítik arra a csónakokat, hogy bármelyik bója körül meg kellene tenniük egy teljes kört. Más szóval, amikor a következő bója felé tartasz, akkor nem kell keresztezned azt az útvonalat, amin az előző bójához eljutottál.



A rajt/cél jelzőt a rajt bója alatti mező azon oldalához kell tenni, amelynél az „A” betű szerepel. A cél bója a jelző másik végéhez kerül.

Egy bója megkerüléséhez nem kötelező közvetlenül mellette elhaladni. Lehetnek szigetek (vagy akár másik bóják is) a csónak és a bója között. Például az 1-es bója megkerülhető a tábla Fekete vagy Sárga oldala mentén látható szigetek mellett elhaladva is.

A RAJTPOZÍCIÓ KIVÁLASZTÁSA

A kezdőjátékos jobb oldali szomszédja helyezi el először a csónakját a rajtvonalon, vagy mögötte, utána pedig az óramutató járásával **ellentétesen** haladva a többi játékos is (a kezdőjátékos utolsónak). Nem kerülhet 2 csónak ugyanarra a mezőre. A csónakor a **mező oldala** felé, nem pedig valamelyik sarok irányába mutasson.

A Narancssárga, a Lila, a Piros és a Citromsárga csónakok rajtpozíciói.



A FORDULÓK MENETE

1. Kockadobás

A tó partján a saját színű sávon lévő kockák mutatják a csónak aktuális sebességét. Ez a verseny elején 0 (nincs még kocka rajta).

• **A kockák száma:** minden körben **elvehetsz** 1 kockát (a készletből), vagy **visszaadhatsz** egy kockát (a készletbe), vagy pedig **nem változtatod** a kockáid számát.

• **Újradozás:** Kiválaszthatod, hogy a színes sávon lévő kockáid közül melyekkel akarsz újradobni.

Egyszerre kell dobnod ezekkel a kockákkal és azzal, amit ebben a körben elvettél a készletből (ha volt ilyen). Ezután tedd a kockákat a színes sávra (a következő kör elejéig itt maradnak).

2. Fordulás

Mielőtt a csónak **mozogna**, elfordulhat 60 fokkal jobbra, vagy balra. Olyan irányt kell választanod, amerre a csónakot mozgatni tudod annyi mezővel, amennyi a kockáid **összértéke**. A csónak **egyenes vonalban** mozog előre a vízi mezőkön keresztül. Ha mindhárom irányban nekiütközne egy szigetnek, vagy bójának, akkor azt az irányt kell választani, amerre a **leghosszabb egyenes vízi utat** tudja megtenni ütközés előtt. Ha ez több irány esetén is egyenlő, akkor neked kell választanod közülük.

3. Mozgás

Mozgasd a csónakodat egyenes vonalban abba az irányba, amerre az orra mutat annyi mezővel, amennyi a kockáid összértéke. A motorcsónak megáll azon a vízi mezőn, amire utoljára „rálépett”. Ezután a baloldali szomszéd fordulója következik.

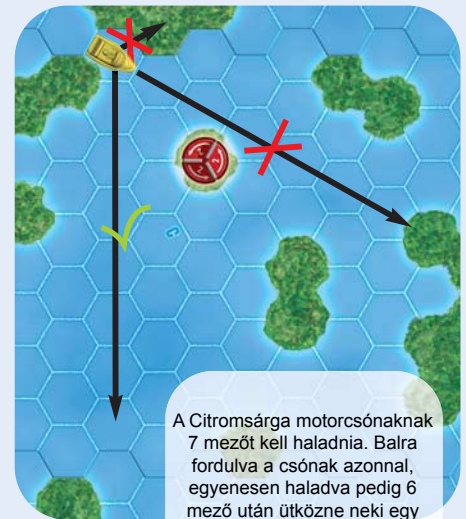
Egy csónak lehetséges mozgási irányai.



A Citromsárga motorcsónaknak 7 mezőt kell megtennie egyenes vonalban. Az utolsó mezőn megáll, az orra pedig továbbra is abba az irányba mutat, amerre eddig haladt.

A Citromsárga játékosnak a köre elején 2 kockája van: **3 2**. *Megtartja a 3-ast, újradob a 2-essel és egyúttal dob azzal a kockával is, amit elvett a készletből. Eredmény: 1 3. Tehát a kockái: 3 1 3, összértékük 7.*

(Te döntöd el, hogy hány kockáddal dobsz újra, azonban a dobás előtt csak 1 kocka vehető el a készletből, vagy tehető vissza oda!)



A Citromsárga motorcsónaknak 7 mezőt kell haladnia. Balra fordulva a csónak azonnal, egyenesen haladva pedig 6 mező után ütközne neki egy szigetnek. Így tehát a csónakot el kell fordítani jobbra mozgás előtt.

SÉRÜLÉS

Ütközés akkor történik, ha egy sziget, vagy egy bója állja a motorcsónak útját minden irányban úgy, hogy emiatt nem tudja megtenni a kockák által mutatott távot. Ekkor a csónak azon a legtovábbi vízi mezőn marad, amit az ütközés előtt el tud érní. A játékos annyi sérülésjelzőt kap, amennyit a **kockák összértékéből nem tudott felhasználni** mozgásra. A csónak teljesen leáll, vagyis a játékos **elveszíti az összes kockáját**.

4, vagy több sérülésjelző összegyűjtése azt jelenti, hogy a motorcsónak elsüllyed, a játékos pedig kiesik a versenyből, nem tudja befejezni az aktuális szakaszt.

A következő szakaszra ki lehet javítani a csónakot, azonban **1 sérülésjelzőt** meg kell tartani (a csónak már kevésbé biztonságos). Ez a szakaszt 1,2, vagy 3 sérülésjelzővel záró játékosokra is vonatkozik: a csónakot megjavítják, de **1 sérülésjelzőt** nekik is meg kell tartaniuk. A második szakasz végére ugyanez vonatkozik, vagyis előfordulhat, hogy a harmadik szakaszt valaki 2 sérülésjelzővel kezdi.



Piros kockái: **3 2 2**. *Le akar lassítani, ezért megtartja az egyik 2-est, visszaad egy kockát, a harmadikat pedig újradobja - ennek az értéke 3 lesz. Tehát Piros kockái 2 3, összértékük 5. A leghosszabb út, amit meg tud tenni 3 mező. Ezért a csónak jobbra fordul, majd 3 mező megtétele után szigetnek ütközik. Piros 2 sérülésjelzőt kap (5 (sebesség) - 3 (megtett út) = 2) és elveszíti mindkét kockáját.*

A következő körben Piros újra beindíthatja a motorcsónak motorját és 1 kockával dobhat csakúgy, mint a verseny elején, vagy dönthet úgy, hogy csak elfordul a csónakjával jobbra, vagy balra, de nem mozog.

MOTORCSÓNAKOK TALÁLKOZÁSA

A csónakok át tudnak haladni olyan mezőn, amin egy másik csónak áll. Azonban ha a mozgás olyan mezőn érne véget, ahol egy másik játékos csónakja áll, akkor a másik csónak mögött kell megállni, az **utolsó szabad mezőn**, amit a csónak elért.



Narancssárga kockái: 3 2 1. Visszaadja a 3-ast, a maradék 2 kockával nem dob újra. Jobbra fordulva 3 mezőt (2+1) megtéve ugyanarra a mezőre kerülne, ahol a Citromsárga csónak áll. Mivel egy mezőn nem állhat 2 csónak, a Narancssárga csónak megáll az utolsó szabad mezőn.



Citromsárga kockái: 2 1. Nem vesz el és nem is ad vissza kockát, mindkettővel újradob. Az eredmény 3 2, ezzel megelőzi a Narancssárga és Lila csónakokat.



Piros kockái: 3 3. Hogy elkerülje az ütközést, visszaad egy kockát és a másikat újradobja. Az eredmény újra 3. Mindhárom irányban 2 mezőt tudna megtenni ütközés előtt. Piros úgy dönt, hogy egyenesen halad tovább, 1 sérülésjelzőt kap (mivel 1 maradt a kockák összértékéből) és visszatesszi a kockáját a készletbe. Mivel egy mezőn nem lehet több csónak, 1 mezőt előrehaladva a Lila csónak mögött áll meg. Lila nem szenved sérülést.

SZAKASZ VÉGE

Egy versenyszakasz befejezéséhez **át kell haladni**, vagy **meg kell állni** a cél jelzőn.

Megjegyzés: a célba érés után bekövetkező ütközés is megrongálja a csónakot.

GYŐZELMI PONTOK

Az első versenyszakasz végén a győztes a játékosok száma -1 pontot kap. A második helyezett 1 ponttal, a harmadik 2 ponttal - és így tovább - kevesebb pontot kap. Vagyis az utolsó nem kap pontot. Az „elsüllyedt” játékosok nem kapnak pontot kivéve, ha az ütközés már a célba érés után következett be.

A második versenyszakasz végén minden helyezés **kétszer**, a **harmadik** után pedig háromszor annyi pontot ér, mint az első szakasz után.

Példa: 5 játékos esetén az „A” szakasz végén 4,3,2,1 pont, a „B” szakasz végén 8,6,4,2 pont, a „C” szakasz végén pedig 12,9,6,3 pont jár.

A kapott pontokat a pontjelző sávon a pontjelző-csónakkal kell jelölni.

Ha a verseny végén döntetlen az állás, akkor az utolsó versenyszakaszban elért helyezés dönt.

Minden új versenyszakasz elején az előző kezdőjátékos bal oldali szomszédja lesz az új kezdőjátékos.

ÉRTÉKELÉS 2 JÁTÉKOS ESETÉN / PONTOZÁSI VARIÁNS

2 játékos esetén, vagy tetszés szerint több játékosnál is, az előbbi módon megszerzett pontokon felül: minden játékos esetében számoljátok meg, hogy **hány körrel az utolsó csónak beérkező játékos előtt ért célba**. A különbséget lépéjétek le a pontozósávon.

A célba érkezett játékosok minden elsüllyedt csónak után kapnak még 5-5 pontot.

Magyar fordítás: Juhász Attila (moonie), Szerkesztés: Iványosi-Szabó Gábor (Artax), www.jatekmester.com



Citromsárga kockái 1 3. Nem vesz el, vagy ad vissza kockát, nem is dob újra. 4 mezőt halad egyenesen és beér a célba. Megjegyzés: az újradobás kockázatos lett volna a játékos számára mivel, ha 6 vagy több mezőt kellene lépnie, akkor balra kellene fordulnia, hogy elkerülje az ütközést.

Mastermoves

Játsz játékosokkal a világ minden részéről a www.mastermoves.eu oldalon!

Itt ennek a játéknak a 2 fős verzióját is kipróbálhatjátok verseny-rendszerben.



Kiadó: Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Netherlands
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
<http://www.cwali.nl>