

# KORALLZÁTONY



**BAD COMET**

**JÁTÉKTERVEZŐ**  
C.W YEOM

**ILLUSZTRÁTOR**  
SOPHIA KANG

**FEJLESZTŐK**  
JAEWOO BANG  
GUNHO KIM

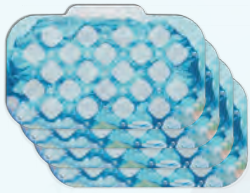
**MŰVÉSZETI VEZETŐ**  
HANI CHANG

**SZERKESZTŐ**  
LUCYA LEE

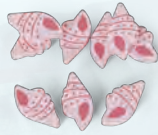


**KAPITÁNYOK:** BRETT THOMASON, GREG SHERMAN, H.C. HARRINGTON, JAN ADAM, LOLA ÉS SEAN O'BRIEN, MATT HILLMAN ÉS A HP GAMING

## TARTOZÉKOK



4 óceántábla



20 kagyló



96 hal  
színenként 24 db



76 korall-lapka



88 élőviláglapka

Minden különböző típusú élőviláglapkából 4 darab van. A 4 azonos élőviláglapkából álló készleteket tegyék a műanyag tárolók megfelelő rekeszeibe.

4 lapka



### MEGJEGYZÉS

Miután az összes élőviláglapkát elrendezték, a 2 tárolóban összesen 6 üres rekesz marad.



1 zsák  
a halaknak



1 zsák  
a koralloknak



1 zsák  
az élővilágnak



14 ökoszisztéma-kártya  
7 narancs és 7 kék kártya

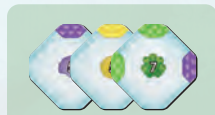


1 pontozótömb



1 tűzhalkártya  
Az egyszemélyes játékhoz

## ELŐKÉSZÜLETEK



**1** Tegyétek az összes **korall-lapkát** a **korallok zsákjába**, és jól rázzátok össze őket. A zsákot tegyétek minden játékos által könnyen elérhető helyre.

**2** Az alábbi táblázatban láthatjátok, hogy a játékosok száma alapján mennyi **halra** lesz szükségetek. Tegyétek a megfelelő számú halat a **halak zsákjába**, és jól rázzátok össze őket. Helyezzétek a zsákot a korallok zsákja alá, a nem használt halakat pedig tegyétek vissza a dobozba.

Játékosszám	Halak száma
1 játékos	9 hal mind a 4 színből (összesen 36)
2 játékos	14 hal mind a 4 színből (összesen 56)
3 játékos	19 hal mind a 4 színből (összesen 76)
4 játékos	24 hal mind a 4 színből (összesen 96)

**3** Készítsétek elő az **élővilágok zsákját** az alábbiak szerint:

- Válasszátok ki a játék során használt 10 különböző típusú **élőviláglapkát** a 20. oldalon található „Útmutató az élőviláglapkák előkészítéséhez” szerint.

**MEGJEGYZÉS:** Az első játék során az alábbi élőviláglapkákat használjátok.



- A következő táblázatban láthatjátok, hogy a játékosok száma alapján mennyi élőviláglapkára lesz szükségetek az egyes típusokból. Tegyétek a megfelelő számú lapkát az élővilágok zsákjába, és jól rázzátok össze őket.

Játékosszám	Élőviláglapkák száma
1-2 játékos	2 lapka mind a 10 típusból (összesen 20)
3 játékos	3 lapka mind a 10 típusból (összesen 30)
4 játékos	4 lapka mind a 10 típusból (összesen 40)

- Helyezzétek a zsákot a halak zsákja alá, a nem használt lapkákat pedig tegyétek vissza a dobozba.

**4** Készítsétek elő a **kínálatokat** az alábbiak szerint:

**a Korall kínálat:** Húzzatok 5 korall-lapkát a zsákból, és tegyétek őket képpel felfelé a zsák mellé.

**b Hal kínálat:** Húzzatok 5 halat a zsákból, és tegyetek egyet-egyet a korall kínálatban lévő korall-lapkák alá.

**TIPP:** Ha ez az első játékotok, javasoljuk, hogy az előkészületek során a hozzá tartozó korall-lapka színével megegyező színű halakat húzzatok a zsákból.

**c Élővilág kínálat:** Húzzatok 5 élőviláglapkát a zsákból, és tegyétek őket képpel felfelé a zsák mellé (a halak alá).

**5** Válasszátok 1 narancs és 1 kék ökoszisztéma-kártyát, és tegyétek őket képpel felfelé a kínálatok mellé. A nem használt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.


**MEGJEGYZÉS:** Az első játékhoz a „Rejtőzködő színek” (narancs 01-es) és a „Virágzó barlangok” (kék 02-es) kártyákat használjátok.

**6** Minden játékos vegyen maga elé egy **óceántáblát**.

**7** Adjatok 5 **kagylót** minden játékosnak. Ebből 2-t tegyetek az óceántáblátokra, a másik 3 kagylót pedig az óceántáblátok mellé. A nem használt kagylókat tegyétek vissza a dobozba.

**8** Az lesz a kezdőjátékos, aki a legtöbb látott halat az óceánban. A játék az óramutató járása szerint halad. Az utolsó játékosal kezdve, minden játékos választ egy **élőviláglapkát** a kínálatból és képpel felfelé az óceántáblájára egy tetszőleges mezőjére helyezi. Miután minden játékos elvett egy élőviláglapkát, töltsétek fel a kínálatot, és kezdődhet a játék.

## A JÁTÉK CÉLJA

A játékban a célod az lesz, hogy a játék végéig te gyűjtsd össze a legtöbb győzelmi pontot (GYP), amit a  szimbólum jelöl.

**HÁTTÉR:** A Nagy-korallzátony, a Föld legnagyobb korallzátony-rendszere, Ausztrália északkeleti partvidéke mellett húzódik. Ez a csaknem 3000 különálló zátonyból álló hatalmas víz alatti világ a Föld legnagyobb élő szervezete, és az egyetlen, ami az űrből is látható. A játék során megismerheted a Nagy-korallzátony változatos és egyedülálló tengeri élővilágát. A tengeri élőlények finoman összehangolt rendszert alkotnak, és kölcsönösen egymásra vannak utalva a túlélésért folytatott harcban. Merülj egyre mélyebbre, és változtasd a tengert egy gazdag és virágzó ökoszisztémává, miközben gondoskodsza a különleges tengeri élővilágról.



## EGY JÁTÉKOS KÖRE

A játékosok a kezdőjátékkal kezdve az óramutató járása szerint hajtják végre a köreiket, egészen a játék végéig. A körödben hajtsd végre az alábbi akciókat a megadott sorrendben:

1. VÁLASSZ 1 LAPKÁT ÉS 1 HALAT A KÍNÁLATBÓL

2. HELYEZD LE A KIVÁLASZTOTT LAPKÁT ÉS HALAT AZ ÓCEÁNODBA

3. TELJESÍTS EGY VAGY TÖBB LAPKÁT, HA LEHETSÉGES, ÉS KAPSZ EGY KAGYLÓT

A körödben bármikor végrehajthatod az alábbi szabad akciót.

**KÖLTS EL 2 KAGYLÓT, HOGY MOZGASS EGY BUBORÉKBAN LÉVŐ HALAT**

A köröd végén töltsd fel az üres helyeket a megfelelő zsákokból, hogy újra 5 korall-lapka, 5 élőviláglapka és 5 hal legyen a kínálatban.

A kínálat feltöltése után a következő játékos kezd meg a körét.

1. VÁLASSZ 1 LAPKÁT ÉS 1 HALAT A KÍNÁLATBÓL

Válassz 1 halat és 1 vele párban lévő korall- vagy élőviláglapkát a kínálatból.

**MEGJEGYZÉS:** Az 5 hal mindegyike 2 különböző lapkával van párban, így minden körben 10 lehetőség közül választhatasz.

1. lehetőség	2. lehetőség	3. lehetőség	4. lehetőség	5. lehetőség
6. lehetőség	7. lehetőség	8. lehetőség	9. lehetőség	10. lehetőség

Mielőtt kiválasztanál 1 lapkát és 1 halat, és 4 vagy több azonos színű korall-lapka vagy hal van a kínálatban, frissítheted az adott kínálatot. Ezt a körödben bármennyi-szer megteheted, amíg a frissítés feltételei teljesülnek. A frissítés után válassz ki 1 hal + lapka párt a kínálatból a szokásos módon. Pl.: 4 zöld korall-lapka van az alábbi kínálatban. Ebben az esetben dönthetsz úgy, hogy frissíted a korall kínálatot.



A korall-lapka „színét” a lapka előlapjának közepén látható korall színe határozza meg. Ez a szín megegyezik a lapka hátoldalának színével.

### A KÍNÁLAT FRISSÍTÉSE

- 1 Ha a frissítés mellett döntesz, el kell dobnod mind az 5 halat vagy lapkát az adott kínálatból.
- 2 Húzz 5 új lapkát vagy halat a megfelelő zsákból, hogy feltöltsd a kínálatot. Mindig a zsákhoz közelebbi széléről kezd a feltöltést.
- 3 Az elváltolt lapkákat vagy halakat tedd vissza a megfelelő zsákba, majd a zsákot alaposan rázd össze.

**MEGJEGYZÉS:** Abban a ritka esetben, ha már nincs több élőviláglapka a zsákban, lapozz a függelékhez a 17. oldalon.

Jellemzően 1 hal + lapka párt kell választanod a meglévő kínálatból, azonban **választás előtt elkölthetsz 1 kagylót**, hogy végrehajtsd a következő 2 akciót:

1. Frissítsd a korall-lapkákat, a halak vagy az élőviláglapkákat kínálatát. Bármennyi-szer frissítheted bármelyik kínálatot, amíg van hozzá elegendő kagylód. A frissítés után válassz ki 1 hal + lapka párt a frissített kínálatból a szokásos módon.  
**MEGJEGYZÉS:** Miotán kiválasztottál 1 lapkát és 1 halat, már nem frissítheted a kínálatot ebben a körben.
2. Válassz ki bármelyik elérhető lapkát és halat a kínálatból, nem kell párban lenniük. Ekkor is 1 lapkát és 1 halat kell elvenned, nem vehetsz el 2 halat vagy 2 lapkát. Pl.: a bal felső példában 1 kagyló elköltésével elveheted az **a** korall-lapkát és a **b** halat.  
**MEGJEGYZÉS:** Csak az óceántábládon lévő kagylókat költheted el, a tábla mellett lévő kagylóidat előbb meg kell szerezned, hogy használhasd őket. Amikor kagylót szerzel, tedd át az óceántáblára, és ettől kezdve bármikor használhatod.

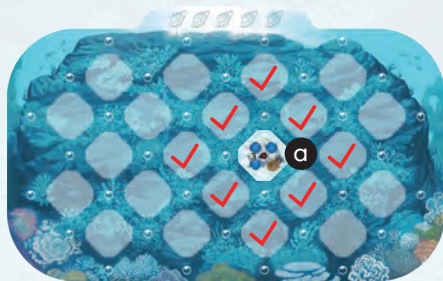
A körödben bármennyi kagylót elkölthetsz.

## 2. HELYEZD LE A KIVÁLASZTOTT LAPKÁT ÉS HALAT AZ ÓCEÁNODBA

Helyezd le a kiválasztott lapkát és halat az óceánodba, betartva az alábbi lehelyezési szabályokat:

- 1 A halat és a lapkát tetszőleges sorrendben helyezheted le.
- 2 A lapkákat mindig képpel felfelé kell lehelyezned.
- 3 A lapkákat mindig egy meglévő lévő lapka **melletti** üres mezőre kell lehelyezned.

**FONTOS:** A lapkákat akkor vannak egymás „melletti”, ha élszomszédosak, vagy sarkosan érintkeznek egymással. A ✓-val jelölt mezők mind az **a** lapka mellett vannak.

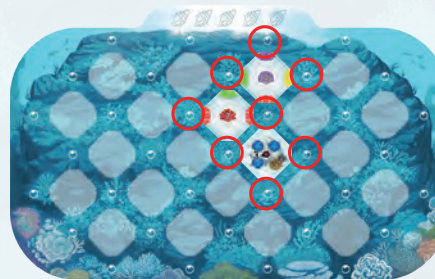


Pl.: Csak az **a** lapka melletti ✓-val jelölt mezőkre helyezheted le az új lapkát.

- 4 A lapkákat a lehelyezéskor tetszés szerint elforgathatod.



- 5 A halat egy már lehelyezett lapkát körülvevő buborékok egyikére kell lehelyezned.



Pl.: Az új halat csak a **a** -rel jelölt buborékok egyikére helyezheted.

- 6 Minden buborékban csak 1 hal lehet.

## 3. TELJESÍTS EGY VAGY TÖBB LAPKÁT, HA LEHETSÉGES, ÉS KAPSZ EGY KAGYLÓT

Ha valamelyik lapka feltételei teljesülnek, fordítsd át a hátoldalára, ezzel teljesítve a lapkát. Amikor teljesítesz egy lapkát, **kapsz 1 kagylót**. Ezt helyezd az óceánod egyik kagylómezőjére.

- Ha egy lapka feltételei teljesülnek, azt még a **köröd vége előtt** teljesítened KELL.
- Egy körben több lapkát is teljesíthetsz, ha teljesülnek a feltételeik. Szabadon eldöntheted, hogy milyen sorrendben teljesíted őket.

### 3-1. KORALL-LAPKÁK TELJESÍTÉSE

- 1 Egy korall-lapkát akkor teljesítesz, ha a lapka színes sarkai melletti buborékokban lévő halak színe megegyezik a hozzá tartozó sarok színével.
- 2 Fordítsd a korall-lapkát a hátoldalára.
- 3 Válaszd ki a lapka teljesítéséhez használt egyik halat, és helyezd át a korall-lapkára. Azokat a halakat, amiket nem használtál a korall-lapka teljesítéséhez, nem helyezheted át a korall-lapkára.

**HÁTTÉR:** A korallok tökéletes élőhelyet biztosítanak a halak számára.

- 4 Kapsz 1 kagylót.



Ezt a halat nem használtad a korall-lapka teljesítéséhez, ezért nem helyezheted át a korall-lapkára.

## KORALL-LAPKÁK



- Az előlap még **nem teljesített lapkának** számít, amin láthatod a teljesítéséhez szükséges feltételeket.
- A nem teljesített korall-lapkákért nem kapsz GYP-t.
- A lapkák hátoldalán a teljesített állapotok látható, amit **teljesített lapkának** nevezünk. A teljesített korall-lapkák a következő négy szín egyikéhez tartoznak: piros, sárga, zöld és lila.
- A teljesített korall-lapkákért 5, 7 vagy 9 GYP-t kapsz a játék végén. A magasabb pontértékű lapkák teljesítéséhez több halra lesz szükség.
- A teljesített korall-lapkákon mindig kell lennie egy teljesített halnak.

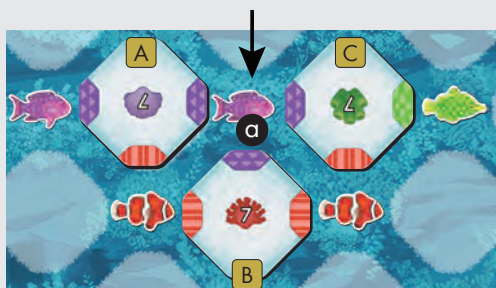


**Teljesített hal:** A teljesített korall-lapkákra áthelyezett halakat jelöli. A teljesített halakat nem használhatod további korall-lapkák teljesítéséhez.

**Buborékban lévő hal:** A nem teljesített halakat jelöli, amiket még nem helyeztél át egy korall-lapkára.

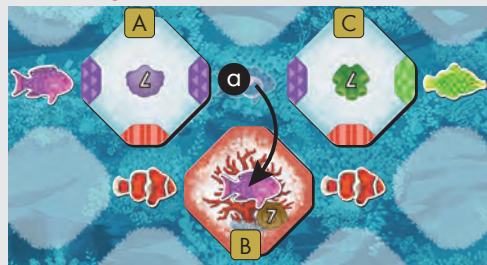
Egyetlen hal lehelyezésével egyszerre akár több korall-lapkát is teljesíthetsz. Ebben az esetben a lapkákat az általad választott sorrendben teljesítheted. Ha egy teljesített korall-lapkára áthelyezett hal miatt egy másik korall-lapka már nem felel meg a feltételeknek, ezt a másik lapkát már nem tudod teljesíteni.

**TIPP:** A korall-lapkák teljesítésének és a halak áthelyezésének sorrendje láncreakciókat indíthat be vagy szakíthat meg. Jól fontold meg a stratégiádat, hogy minél több láncreakciót indíts be az óceánodban.



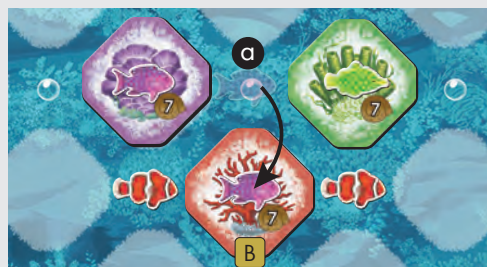
Pl.: Lehelyezed az **a** halat erre a buborékra, amivel egyszerre teljesíted az **A**, **B** és **C** korall-lapka feltételeit.

### 1. lehetőség



Kapsz 1 kagylót a **B** korall-lapka teljesítéséért.

### 2. lehetőség



Úgy döntesz, hogy a **B** lapkát teljesíted, és az **a** halat helyezed át a **B** korall-lapkára. Viszont ezzel az **A** és a **C** korall-lapka már nem felel meg a feltételeknek, így az **A** és a **C** lapkát nem tudod teljesíteni.

Úgy döntesz, hogy először az **A** lapkát teljesíted, és a **b** halat helyezed át a teljesített **A** korall-lapkára. Jutalmul kapsz 1 kagylót.

Ezután a **C** lapkát teljesíted, és a **c** halat helyezed át a teljesített **C** korall-lapkára. Jutalmul kapsz 1 kagylót.

Végül a **B** lapkát teljesíted, és az **a** halat áthelyezed a **B** lapkára. Jutalmul kapsz 1 kagylót. Úgyesen választottad ki az első lapkát, így az 1. lehetőséggel ellentétben mind a 3 korall-lapkát sikerült teljesíteni.



## 3-2. ÉLŐVILÁGLAPKÁK TELJESÍTÉSE

- 1 Egy élőviláglapkát akkor teljesíthetsz, ha az óceánodban lévő korall-lapkák és halak megfelelnek a lapka feltételeinek.
- 2 Fordítsd át az élőviláglapkát a hátoldalára.
- 3 Kapsz 1 kagylót.



## AZ ÉLŐHELYLAPKÁK TELJESÍTÉSÉNEK RÉSZLETEZÉSE

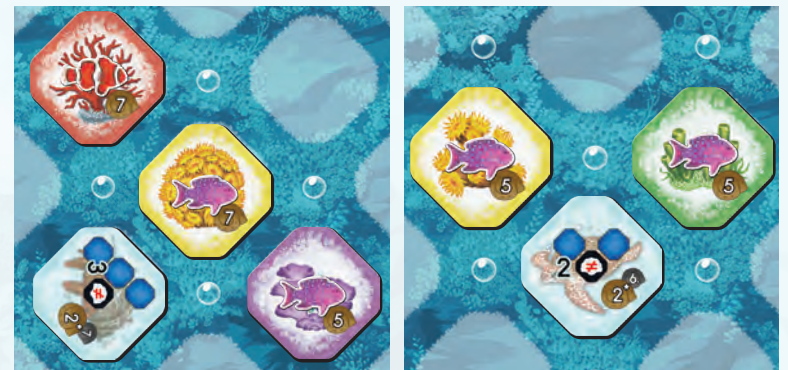
- Akkor teljesül, ha minden jelzett mezőn **AZONOS SZÍNŰ** teljesített korall-lapkák vannak.



Csak a teljesített korall-lapkákat veheted figyelembe, a nem teljesített korall-lapkákat nem.



- Akkor teljesül, ha minden jelzett mezőn **KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰ** teljesített korall-lapkák vannak.



- Akkor teljesül, ha minden jelzett mezőn **AZONOS SZÍNŰ** teljesített halak vannak. A halakhoz tartozó korall-lapkák színe nem számít.



Csak a teljesített halakat veheted figyelembe, a buborékban lévő halakat nem.



- Akkor teljesül, ha minden jelzett mezőn **KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰ** teljesített halak vannak. A halakhoz tartozó korall-lapkák színe nem számít.



- Akkor teljesül, ha a jelzett irány(ok)ban megtalálhatók a feltételeknek megfelelő teljesített korall-lapok vagy halak. Ha teljesülnek a feltételek, nem számít, hogy vannak-e olyan lapok is a jelzett irány(ok)ban, amik nem felelnek meg a feltételeknek.

**MEGJEGYZÉS:** Ha a lapkán két irány látható, a feltétel teljesülhet csak az egyik irányban, vagy tetszőlegesen megoszva a két irány között.



B1

Akkor teljesül, ha van legalább 4 azonos színű teljesített korall-lapka összesen a két jelzett irányban.



C3

Akkor teljesül, ha van legalább 2 azonos színű teljesített korall-lapka összesen a két jelzett irányban.



E1

Akkor teljesül, ha van legalább 3 azonos színű teljesített korall-lapka a jelzett irányban.



B2

Akkor teljesül, ha van legalább 4 azonos színű teljesített hal összesen a két jelzett irányban.



C4

Akkor teljesül, ha van legalább 2 azonos színű teljesített hal összesen a két jelzett irányban.



E3

Akkor teljesül, ha van legalább 3 azonos színű teljesített hal a jelzett irányban.



B3

Akkor teljesül, ha van 4 különböző színű teljesített korall-lapka összesen a két jelzett irányban.



E2

Akkor teljesül, ha van legalább 3 különböző színű teljesített korall-lapka a jelzett irányban.



B4

Akkor teljesül, ha van 4 különböző színű teljesített hal összesen a két jelzett irányban.



E4

Akkor teljesül, ha van legalább 3 különböző színű teljesített hal a jelzett irányban.



Pl.: Mivel az **A** lapka által jelzett irányban van legalább 3 azonos színű korall-lapka, az **A** lapka teljesült. A többtől eltérő színű zöld korall-lapka **a** szintén a jelzett irányban van, de ez nem befolyásolja az **A** lapka teljesítését. Hasonlóképpen, mivel a **B** lapka által jelzett irányban is van 2 azonos színű korall-lapka, a **B** lapka is teljesült.

- Akkor teljesül, ha **bárhol az óceánodban** megtalálhatók a feltételeknek megfelelő korall-lapok. A korall-lapok elhelyezkedése nem számít.



F1

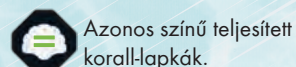
Akkor teljesül, ha van legalább 4 azonos színű teljesített korall-lapka az óceánodban.



F2

Akkor teljesül, ha minden színből (piros, sárga, zöld és lila) van legalább 1 teljesített korall-lapka az óceánodban.

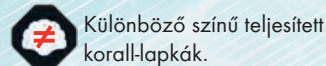
## IKONOK



Azonos színű teljesített korall-lapok.



Azonos színű teljesített halak.



Különböző színű teljesített korall-lapok.



Különböző színű teljesített halak.

## AZ ÉLŐVILÁGLAPKÁK TELJESÍTÉSÉNEK SZABÁLYAI

**1** Az élőviláglapok feltételeinél csak a **teljesített korall-lapokat** és a **teljesített halakat** veheted figyelembe.



Pl.: Mivel a **A** korall-lapját még nem teljesítetted, a **B** élőviláglapját nem tudod teljesíteni.

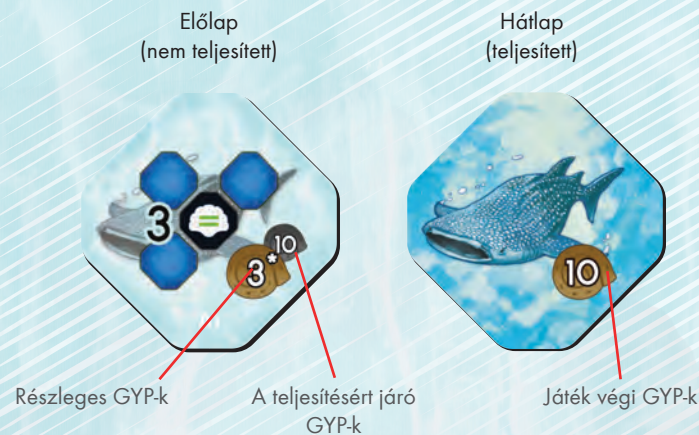
**2** A korall-lapokat és a halakat bármennyi élőviláglapka feltételeinél figyelembe veheted.



Pl.: Teljesítod az **a** korall-lapját, amivel egyszerre teljesülnek a **C, D és E** élőviláglapka feltételei is, ezért a **C, D és E** lapkát is teljesítetted. Mindegyik teljesítésért kapsz 1 kagylót.

**MEGJEGYZÉS:** Ha egyszerre több lapka feltételei is teljesülnek, azokat tetszőleges sorrendben teljesítheted.

## RÉSZLEGES GYP-K A NEM TELJESÍTETT ÉLŐVILÁGLAPKÁKÉRT



- A teljesített élőviláglapokért GYP-t kapsz a játék végén.
- A korall-lapokkal ellentétben a csak részben teljesített élőviláglapokért is kapsz részleges GYP-t, attól függően, milyen mértékben sikerült teljesítened a feltételeit.



Pl.: Az **F** élőviláglapka teljesítéséhez 3 azonos színű hálnak kell lennie a jelzett mezőkön. Ezekon a mezőkön azonban csak 2 azonos színű (sárga) hal van, így az **F** élőviláglapokáért 2 hal x 3 GYP = 6 GYP-t kapsz a játék végén.

A **G** élőviláglapka teljesítéséhez 2 azonos színű korall-lapjának kell lennie a jelzett mezőkön. A két jelzett mezőn azonban csak 1 teljesített korall-lapka van, így 1 lapka x 2 GYP = 2 GYP-t kapsz a játék végén.

**MEGJEGYZÉS:** Ha több korall-lapka vagy hal is megfelel a nem teljesített élőviláglapka feltételeinek, csak azt a típust veheted figyelembe, amelyikért több pontot kapsz.

A körödben bármikor elkölthetsz 2 kagylót, hogy egy buborékban lévő halat egy másik buborékba mozgass. Ez egy szabad akció, amit a köröd során bármennyiszor végrehajthatsz.

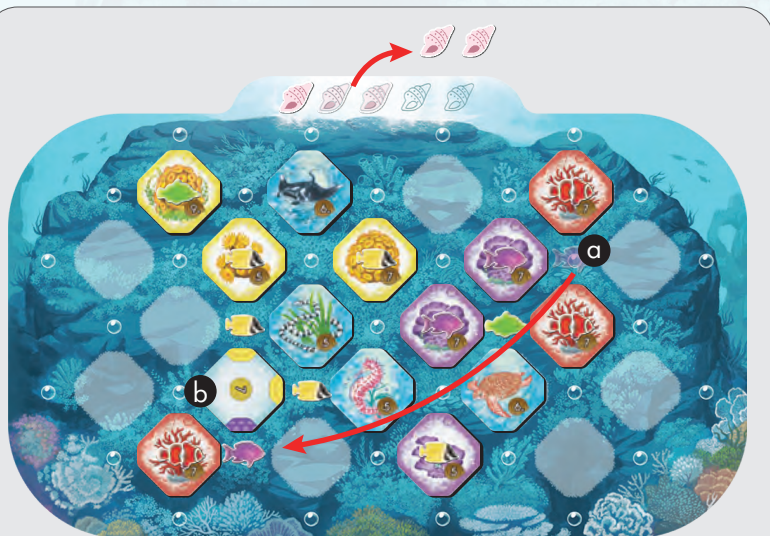
- A halak mozgatásakor is be kell tartanod a lehelyezési szabályokat (lásd 5. oldal): A halat az óceánodba lehelyezett lapkákat körülvevő buborékok egyikére kell átmozgatnod. Minden buborékban csak egy hal lehet.
- A teljesített halakat nem mozgathatod.
- Ha a hal mozgatása után teljesülnek egy korall-lapka vagy élőviláglapka feltételei, azt még a köröd vége előtt teljesítened kell.
- A halakat a körödben bármikor mozgathatod, ha kifizeted a költségét.

### KAGYLÓK

- Minden alkalommal, amikor teljesítesz egy korall- vagy élőviláglapkát, kapsz 1 kagylót.
- Egyszerre legfeljebb 5 kagylót tárolhatsz az óceántábládon. Ha már van 5 kagylód, nem szerezhetsz további kagylókat, amíg el nem költöd őket.

**TIPP:** Ha teljesíthetnél egy lapkát, de már van 5 kagylód, és így nem tudsz többet szerezni, előtte elkölthetsz 2 kagylót egy hal mozgatására, hogy a lapka teljesítésekor megkapd a kagylót. Ha a hal mozgatása miatt a lapka feltételei már nem teljesülnek, nem tudod teljesíteni a lapkát.

- A körödben annyi kagylót használhatsz, amennyit szeretnél.
- A felhasznált kagylókat tedd az óceántáblád mellé. Amikor kagylót kapsz, tegyél át egyet az óceántábládra.
- Kagylók elköltésével végrehajthatod az alábbi akciók egyikét:
  1. Mielőtt kiválasztanál 1 lapkát és 1 halat a kínálatból: költs el 1 kagylót, hogy frissítsd a 3 kínálat egyikét (lásd 4. oldal).
  2. Mielőtt kiválasztanál 1 lapkát és 1 halat a kínálatból: költs el 1 kagylót, hogy egy tetszőleges lapkát és halat vehess el, a párosítástól függetlenül (lásd 4. oldal).
  3. A köröd során bármikor: költs el 2 kagylót, hogy mozgass egy buborékban lévő halat (lásd fentebb).



Pl.: Elköltsz 2 kagylót, hogy mozgasd az **a** halat. Ezzel a mozgatással teljesíted a **b** korall-lapkát. Átfordítod a **b** korall-lapkát, és áthelyezed rá a lapka teljesítéséhez használt egyik halat. Kapsz 1 kagylót a **b** korall-lapka teljesítéséért.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos óceántábláján már csak **4 üres mező** maradt. Így a játék során minden játékos pontosan 17 kört hajt végre.

A játék végén adjátok össze a pontjaitokat a pontozótomb segítségével. Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több kagylója maradt.

Ha az állás továbbra is döntetlen, ünnepeljétek meg a közös győzelmeteket, és csodáljátok meg egymás tengeri élővilágát!

# PONTOZÁS

A játékban többféleképpen szerezhetsz pontokat: a teljesített lapkákért, az ökoszisztéma-kártyák feltételeinek teljesítéséért, az élőviláglapkák változatosságáért, a buborékban lévő halakért és a nem teljesített élőviláglapkákért. Add össze a szerzett pontjaidat az alábbi sorrendben:

**1 Ökoszisztéma-kártyák:** Számold össze az ökoszisztéma-kártyákon látható feltételek teljesítéséért járó GYP-eket.

**2 Lapkák:** Felülről lefelé haladva számold össze a teljesített lapkáidért, valamint a nem teljesített élőviláglapkáidért járó GYP-eket.

**MEGJEGYZÉS:** A nem teljesített korall-lapkákért nem kapsz GYP-t.

**3 2 GYP a különböző teljesített élőviláglapkákért:** 2 GYP-t kapsz minden KÜLÖNBÖZŐ teljesített élőviláglapkáért.

**HÁTTÉR:** Az óceán sokszínűségét jelképezi, bemutatva a felszín alatt virágzó tengeri élővilág gazdagságát és elképesztő változatosságát.

**4 Buborékban lévő halak:** Minden buborékban lévő halért annyi GYP-t kapsz, ahány teljesített korall-lapkával szomszédos.

**MEGJEGYZÉS:** Ugyanazt a korall-lapkát minden vele szomszédos buborékban lévő hal pontozásakor figyelembe veheted.

Pl.: A játék végére az alábbi óceánt építetted meg.

- Narancs ökoszisztéma-kártya: 2 GYP-t kapsz minden olyan teljesített korall-lapkáért, amelyekre vele azonos színű halat helyeztél.  
 $2 \text{ GYP} \times 7 \text{ lapka} = 14 \text{ GYP-t kapsz.}$
  - Kék ökoszisztéma-kártya: 3 GYP-t kapsz minden teljesített élőviláglapkáért az óceánod 10 belső mezőjén.  
 $3 \text{ GYP} \times 3 \text{ lapka} = 9 \text{ GYP-t kapsz.}$
  - 1. sor:  $9 + 6 + 7 = 22 \text{ GYP.}$
  - 2. sor:  $5 + 7 + 7 + 7 = 26 \text{ GYP.}$
  - 3. sor:  $2^* + 10 + 7 + 7 = 26 \text{ GYP.}$
  - 4. sor:  $7 + 5 + 7 + 9 = 28 \text{ GYP.}$
  - 5. sor:  $7 + 5 = 12 \text{ GYP.}$
- MEGJEGYZÉS:** Az **A** élőviláglapka teljesítéséhez 2 különböző színű korall-lapka kellene, viszont a 2 korall-lapka azonos színű, így csak 1 lapka  $\times 2 \text{ GYP} = 2 \text{ GYP-t kapsz.}$
- Különböző teljesített élőviláglapkák: 5 különböző élőviláglapkát teljesítettél, ezért  $2 \text{ GYP} \times 5 \text{ lapka} = 10 \text{ GYP-t kapsz.}$
  - Buborékban lévő halak: **a** 2 + **b** 2 + **c** 2 + **d** 3 + **e** 1 + **f** 2 + **g** 1 = 13 GYP-t kapsz.

	14			
	9			
	22			
	26			
	26			
	28			
	12			
	10			
	13			
	160			



## EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Próbáld ki az egyszemélyes játékváltozatot, ha szeretnéd tesztelni a tudásodat, de a barátaidat is kihívhatod, hogy megnézzétek, ki tud több pontot elérni. A küldetésekkel és kihívásokkal még változatosabbá teheted a játékot (lásd 14. oldal).

### ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő a játékot a normál játék szabályai szerint (lásd 3. oldal), majd tedd a tűzhalkártyát az óceántáblád mellé.

### VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENTBEN

Amikor elkölténél egy kagylót, dönthetsz úgy, hogy helyette húzol véletlenszerűen 1 halat a zsákból, és ráteszed a tűzhalkártyára.

- Ezt a játék során bármikor és bármennyiszer megteheted.
- Amikor halat teszel a tűzhalkártyára, az első két halat tedd a kártya felső részén lévő két üres mezőre **a**. A további halakat a **b** területre kell tenned.



Pl.: Egy hal mozgatásakor, ami alapesetben 2 kagylóba kerül, választhatsz: (1) elköltesz 2 kagylót, (2) elköltesz 1 kagylót, húzol 1 halat és a tűzhalkártyára teszed, vagy (3) húzol 2 halat a zsákból és a tűzhalkártyára teszed.

### A JÁTÉK VÉGE

A normál játékhoz hasonlóan a játék akkor ér véget, amikor már csak 4 üres mező maradt az óceántábládon.

**MEGJEGYZÉS:** Abban a ritka esetben, ha már egyetlen hal sem maradt a zsákban, a játék azonnal véget ér.

### PONTOZÁS

A játék végén GYP-t veszítesz attól függően, hogy hány hal van a tűzhalkártyán. Az első 2 halért nem veszítesz pontokat. A harmadik haltól kezdve azonban minden további hal után 2 GYP-t veszítesz.

Pl.: Ha a játék végén 6 hal van a tűzhalkártyán, az első 2 halért nem veszítesz pontot, a további 4 hal után egyenként 2 GYP-t, azaz összesen 8 GYP-t veszítesz.

**HÁTTÉR:** A tűzhalak a korallzátonyok kegyetlen vadászai. Kiváló rejtőzködő képességüket és gyorsaságukat kihasználva váratlanul csapnak le az áldozatukra.

### RANGSOR

130-144 GYP	Úszó
145-159 GYP	Bűvár
160-169 GYP	Tengerész
170-179 GYP	Sellő
180-189 GYP	Nimfa
190+ GYP	Poszeidón



## CSALÁDI JÁTÉKVÁLTOZAT

A családi játékváltozat egyszerűsíti a szabályokat, hogy azok is élvezhessék a játékot, akik könnyedebb játékelményre vágnak.

### ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsétek elő a játékot a normál szabályok szerint (lásd 3. oldal), KIVÉVE az ökoszisztéma-kártyákat.

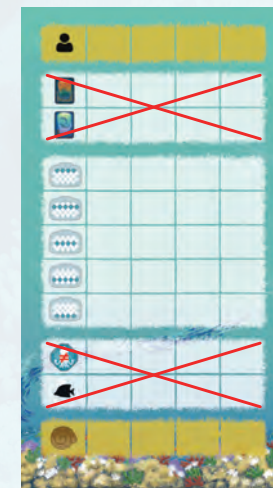
**MEGJEGYZÉS:** Az első játékok során az alábbi élőviláglapkákat használjátok.



### PONTOZÁS

Csak a lapkákat pontozzátok le. Az alábbiak pontozását hagyjátok figyelmen kívül:

- × Ökoszisztéma-kártyák
- × 2 GYP a különböző teljesített élőviláglapkákért
- × Buborékban lévő halak





# KIHÍVÁSOK JÁTÉKVÁLTOZAT

A küldetések többszemélyes és egyszemélyes játékban is teljesíthetők és nyomon követhetők. Az itt látható teljesítménysávon legfeljebb 4 játékos tarthatja számon a haladását. Teljesítsétek az összes kihívást, és váljatok legendás tengerészekké, hogy a nevetek örökre fennmaradjon! Kövessétek az alábbi lépéseket, ha a kihívások játékváltozattal játszottok:

1 Írjátok be a neveteket a teljesítménysáv üres mezőinek egyikébe.

2 Amikor játszottok, válasszatok egyet a három változat közül:

KÜLDETÉSEK ..... 14. oldal

NORMÁL JÁTÉK ..... 15. oldal

SZABÁLYMÓDOSÍTÁSOK ..... 15. oldal

3 Ha teljesítménypontot szereztek az egyik változatban, színezzétek be a saját korallotokat az adott kihívásnál. Ezután gyertek vissza erre az oldalra, és sorrendben pipáljátok ki a négyzeteket az alábbi teljesítménysávon.

**MEGJEGYZÉS:** Ha többen játszottok a kihívások játékváltozattal, a kihívásokat az egyéni teljesítményetek alapján rögzítsétek, függetlenül attól, hogy ki győzött.

## TELJESÍTMÉNYSÁV

TENGERI FELFEDEZŐ

ZÁTONYKUTATÓ

ÓCEÁNJÁRÓ

MESTERBÚVÁR

LEGENDÁS  
TENGERÉSZ

The progress bar consists of four rows of coral icons. Each row starts with a white box for a name. The coral icons are: red branching coral, green tube coral, purple brain coral, and yellow porous coral. Each row has a series of white squares with a dotted line through them, indicating progress.

## KIHÍVÁSOK - KÜLDETÉSEK

Minden küldetés egyedi feladatok és célok elé állít. Egy küldetés teljesítéséhez el kell érned a **minimum pontszámot** és a küldetésnél meghatározott **célokat** is. Ha nem éred el a minimum pontszámot vagy nem teljesíted a célt, a küldetés sikertelen. A kihívásokat tetszőleges sorrendben játszhatod le, de azt javasoljuk, hogy az 1. küldetéssel kezd, és sorban haladj velük, ahogyan fokozatosan nehezednek.

#	NEHÉZSÉG	ÉLŐVILÁG-LAPKÁK	NARANCS ÖKOSZISZTÉMA-KÁRTYÁK	KÉK ÖKOSZISZTÉMA-KÁRTYÁK	CÉL	MINIMUM PONTSZÁM	TELJESÍTVE
1	Könnyű	A1, A3, C1, C3, C4, D1, D3, E1, E3, F1	01 Rejtőzködő színek	02 Virágzó barlangok	Nincs	140	
2	Könnyű	A1, A4, C1, C3, C4, D1, D4, E1, E4, F1	04 Diverzitás	03 Víz alatti közösség	Nincs	145	
3	Könnyű	A2, A4, B3, C1, C2, D2, D4, E2, E4, F2	02 Korallpár	04 Fénysugár	Nincs	150	
4	Könnyű	A2, A3, B2, C2, C4, D2, D3, E2, E3, F2	07 Triók	05 Tengeri duett	Teljesíts 2+ korall-lapkát mind a 4 színben.	155	
5	Könnyű	A1, A3, B4, C3, C4, D1, D4, E2, E4, F1	06 Hatalmas korallzátony	06 Tündöklő barlangok	Teljesíts 5+ azonos színű korall-lapkát.	160	
6	Közepes	B3, B4, C3, C4, D1, D2, D3, D4, E1, E3	02 Korallpár	07 Sokszínű peremvidék	Teljesíts 4+ különböző élőviláglapkát az óceánod 12 külső mezőjén.	165	
7	Közepes	A1, A2, B1, B3, C1, C3, D1, D2, E1, E2	03 Uszonyok szimfóniája	01 A mélység kincsei	A játék végén válassz egy szintet. Pontosan egy teljesített hallal kell rendelkezned ebből a színből.	170	
8	Közepes	A3, A4, B3, B4, C3, C4, D3, D4, E3, E4	04 Diverzitás	04 Fénysugár	Teljesíts 4+ különböző élőviláglapkát.	170	
9	Közepes	A1, A3, B2, C1, C2, C3, C4, E1, E3, F1	02 Korallpár	07 Sokszínű peremvidék	A játék végén válassz egy szintet. 1-5 teljesített hallal kell rendelkezned ebből a színből.	175	
10	Közepes	A2, A3, A4, B2, C2, D3, D4, E3, E4, F2	06 Hatalmas korallzátony	06 Tündöklő barlangok	Teljesíts 5+ különböző élőviláglapkát.	175	
11	Nehéz	A2, A4, D2, D3, D4, E1, E2, E3, E4, F2	04 Diverzitás	02 Virágzó barlangok	Teljesíts 6+ különböző élőviláglapkát.	180	
12	Nehéz	A3, A4, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4	01 Rejtőzködő színek	04 Fénysugár	Szerezz 30+ GYP-t az ökoszisztéma-kártyákból.	180	
13	Nehéz	A1, A4, B1, C2, C4, D1, D3, E2, E4, F2	05 A mélység harmóniája	01 A mélység kincsei	2+ kagylóval fejezd be a játékot.	185	
14	Nehéz	A1, A2, B4, C3, C4, D1, D2, E3, E4, F1	07 Triók	05 Tengeri duett	A narancs ökoszisztéma-kártya (07 Triók) dupla GYP-t ér. Legyen 5+ teljesített halad ugyanabból a színből.	185	
15	Nehéz	A2, A4, B2, C2, C4, D2, D4, E2, E4, F2	03 Uszonyok szimfóniája	04 Fénysugár	A játék végén válassz egy szintet. A kiválasztott színű teljesített korallok után nem kapsz GYP-t.	190	

## KIHÍVÁS JÁTÉKVÁLTOZAT - NORMÁL JÁTÉK

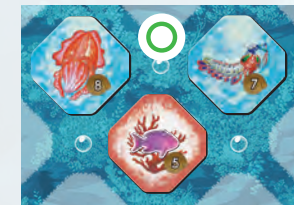
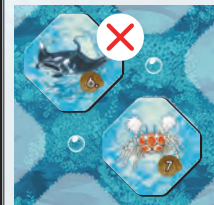
Játssz a normál szabályok szerint. Egy játék során több kihívást is teljesíthetsz.

#	CÉL	TELJESÍTVE
1	Szerezz 130+ GYP-t.	
2	Szerezz 145+ GYP-t.	
3	Szerezz 160+ GYP-t.	
4	Szerezz 170+ GYP-t.	
5	Szerezz 180+ GYP-t.	
6	Szerezz 190+ GYP-t.	
7	Teljesítsd az összes korall-lapkát az óceánodban.	
8	Teljesítsd az összes élőviláglapkát az óceánodban.	
9	Teljesítsd az összes lapkát az óceánodban.	
10	5 kagylóval fejezd be a játékot.	
11	Szerezz 20+ GYP-t buborékban lévő halakkal.	
12	Teljesíts 6+ különböző élőviláglapkát.	
13	Teljesíts 8+ élőviláglapkát.	
14	Minden teljesített élőviláglapkad legyen különböző.	
15	Szerezz 20+ GYP-t a narancs ökoszisztéma-kártyával.	
16	Szerezz 15+ GYP-t a kék ökoszisztéma-kártyával.	
17	Szerezz azonos pontszámot a narancs és a kék ökoszisztéma-kártyával.	
18	Legfeljebb 3 különböző színben legyen teljesített korall-lapkad.	
19	Legfeljebb 3 színben legyen teljesített halad.	
20	Legfeljebb 2 színben legyen teljesített halad.	
21	Legfeljebb 3 színben legyen teljesített halad és korall-lapkad.	
22	A játék végén az üres mezők nincsenek egymás mellett.	
23	Legyen teljesített lapka az óceánod mind a 12 külső mezőjén (a külső mezőket lásd a 17. oldalon).	
24	Teljesíts 9 GYP-s korall-lapkát mind a 4 színben.	
25	Teljesíts 3 korall-lapkát mind a 4 színben.	

## KIHÍVÁSOK JÁTÉKVÁLTOZAT - SZABÁLYMÓDOSÍTÁSOK

A módosított szabályok szerint játszátok a játékot. Ha valaki megszegi a módosított szabályokat, nem teljesítheti a kihívást.

#	CÉL	TELJESÍTVE
1	A korall-lapkákat egy másik korall-lapka mellé kell lehelyezni, kivéve az első korall-lapkát.	
2	Csökkentsétek 5-ről 3-ra a lapkák és a halak kínálatát.	
3	Nem mozgathatod a halakat kagyló elköltésével, ehelyett elkölthetsz 2 kagylót, hogy mozgass vagy elforgass egy nem teljesített korall-lapkát.	
4	A „Kínálat frissítése”, a „Vegyél el 1 tetszőleges lapkát és halat a kínálatból” és a „Mozgass egy halat” szabad akciók 1 kagylóval többre kerülnek.	
5	A halakat a zsák helyett tegyétek egy kupacba a játéktábla mellé. A választáskor vegyetek el egy lapkát a kínálatból és egy tetszőleges halat a kupacból.	
6	Egyik kínálatot sem frissíthetitek.	
7	2 narancs és 2 kék ökoszisztéma-kártyát használjatok. A játék végén minden játékos választ 1 narancs és 1 kék kártyát a pontozáshoz.	
8	Nincs elérhető kínálat, ehelyett mindig húzzatok 1 véletlenszerű lapkát és halat a zsákokból. Amikor lehelyeztek egy lapkát vagy halat az óceánba, azokat nem kötelező egy másik lapka mellé lehelyezni.	
9	A játék végén a buborékban lévő halak pontozásakor 1 GYP-vel többet kaptok az olyan szomszédos teljesített korall-lapkák után, amelyek színe megegyezik a hal színével.	
10	A teljesített élőviláglapkák nem lehetnek szomszédosak más teljesített élőviláglapkákkal. <b>MEGJEGYZÉS:</b> A teljesített élőviláglapkák nem lehetnek élszomszédosak egymással, de a sarkuk érintkezhet.	



## NARANCS ÖKOSZISZTÉMA-KÁRTYÁK

**#01. Rejtőzködő színek:** 2 GYP-t kapsz az óceánod minden olyan teljesített koralljáért, amelyekre vele azonos színű teljesített halat helyeztél át.  
Pl.:



**#02. Korallpár:** 3 GYP-t kapsz minden azonos színű teljesített korall-lapka párért az óceánodban. A lapkák elhelyezkedése nem számít.  
Pl.: Ha van 2 piros, 5 sárga, 1 zöld és 2 lila teljesített korall-lapka az óceánodban, akkor 1 piros, 2 sárga és 1 lila korall-lapka párod van, amiért  $4 \text{ pár} \times 3 \text{ GYP} = 12 \text{ GYP-t}$  kapsz.

**#03. Uszonyok szimfóniája:** 3 GYP-t kapsz minden teljesített halért abból a színből, amelyikből a legtöbb van az óceánodban (legfeljebb 18 GYP). Ha egynél több színből van egyszerre a legtöbb, csak az egyik színt veheted figyelembe.  
Pl.: Ha van 4 sárga, 2 lila, 1 zöld és 2 piros teljesített hal az óceánodban, akkor 4 (sárga) hal  $\times 3 \text{ GYP} = 12 \text{ GYP-t}$  kapsz.

**#04. Diverzitás:** 2 GYP-t kapsz az óceánod minden olyan teljesített koralljáért, amelyekre tőle különböző színű halat helyeztél át.  
Pl.:



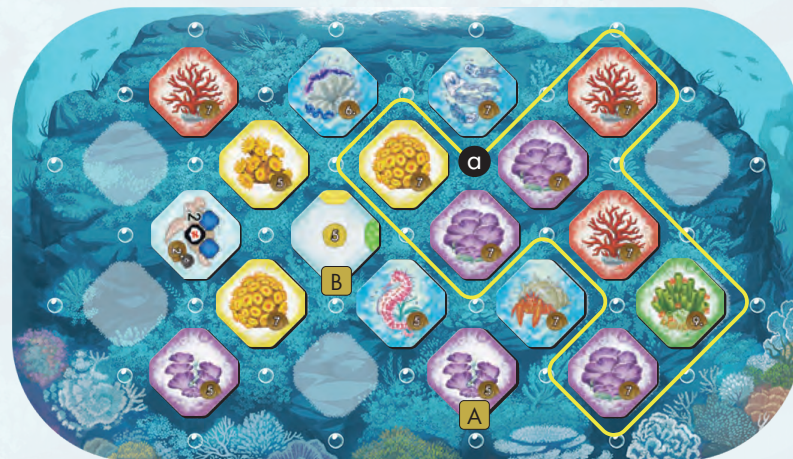
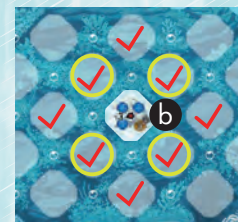
**#05. A mélység harmóniája:** 4 GYP-t kapsz az óceánod minden olyan vízszintes soráért, amelyekben van legalább 2 azonos színű teljesített korall-lapka.  
Pl.: Az alábbi óceánban 3 olyan sor van, ahol van legalább 2 azonos színű korall-lapka, ezért  $4 \text{ GYP} \times 3 \text{ sor} = 12 \text{ GYP-t}$  kapsz.



**#06. Hatalmas korallzátony:** 2 GYP-t kapsz minden teljesített korall-lapkáért az egymással élszomszédos teljesített korall-lapkák legnagyobb csoportjában.  
Pl.: Az alábbi óceán **a** csoportjában összesen 7 egymással élszomszédos korall-lapka van, így ez a legnagyobb csoport, vagyis  $7 \text{ lapka} \times 2 \text{ GYP} = 14 \text{ GYP-t}$  kapsz. Az **A** lapka nem része az **a** csoportnak, mivel nem élszomszédos vele. Az **B** lapka sem része a csoportnak, mivel nincs teljesítve.


### MEGJEGYZÉS:

- : élszomszédos **a** **b** lapkával
- ✓: **a** **b** lapka mellett van

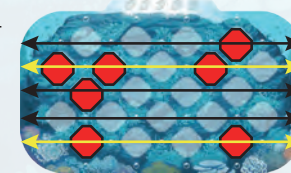


**#07. Triók:** 4 GYP-t kapsz minden olyan színért, amelyikből van legalább 3 teljesített hal az óceánodban.  
Pl.: Ha van 2 piros, 9 sárga, 3 zöld és 3 lila teljesített hal az óceánodban, akkor 3 színért kapsz GYP-t (sárga, zöld és lila), vagyis  $3 \text{ szín} \times 4 \text{ GYP} = 12 \text{ GYP-t}$  kapsz.


## KÉK ÖKOSZISZTÉMA-KÁRTYÁK

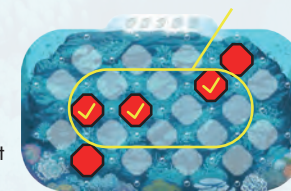
**MEGJEGYZÉS:** Az egyértelműség kedvéért a teljesített élőviláglapkákat  ikonnal jelöljük.

**#01. A mélység kincsei:** 4 GYP-t kapsz az óceánod minden olyan vízszintes soráért, amelyekben van legalább 2 teljesített élőviláglapka.  
Pl.: Az óceán 5 sorából 2-ben van legalább 2 teljesített élőviláglapka, ezért  $2 \text{ sor} \times 4 \text{ GYP} = 8 \text{ GYP-t}$  kapsz.




Belső mezők

**#02. Virágzó barlangok:** 3 GYP-t kapsz az óceánod 10 belső mezőjén lévő minden teljesített élőviláglapkáért.  
Pl.: Ha 3 teljesített élőviláglapka  van az óceánod belső mezőin, akkor  $3 \text{ lapka} \times 3 \text{ GYP} = 9 \text{ pontot}$  kapsz.



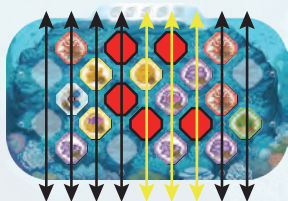
**#03. Víz alatti közösség:** 2 GYP-t kapsz minden olyan teljesített élőviláglapkáért az óceánodban, amelyik legalább 1 másik teljesített élőviláglapka mellett van.

Pl.: Ha 5 élőviláglapka  van az óceánodban, amelyek mellett van legalább 1 másik élőviláglapka, akkor 5 lapka x 2 GYP = 10 pontot kapsz.

**MEGJEGYZÉS:** A lapkák akkor vannak egymás „mellett”, ha élszomszédosak vagy sarkosan érintkeznek egymással.








**#04. Fénysugár:** 2 GYP-t kapsz az óceánod minden olyan függőleges oszlopáért, amelyikben pontosan 1 teljesített élőviláglapka van. A korall-lapkák, valamint a nem teljesített élőviláglapkák nem számítanak, vagyis ha egy oszlopban 1 teljesített élőviláglapka van, az akkor is 2 GYP-t ér, ha van benne korall-lapka és/vagy nem teljesített élőviláglapka.



Pl.: A 9 oszlopból 3-ban van pontosan 1 teljesített élőviláglapka, ezért 3 oszlop x 2 GYP = 6 GYP-t kapsz.

**#05. Tengeri duett:** 4 GYP-t kapsz minden egymással élszomszédos teljesített élőviláglapkából álló párért. Minden élőviláglapkát csak egy párban vehetsz figyelembe.

Pl.: 2 teljesített élőviláglapka párod van, amiért 4 GYP x 2 pár = 8 GYP-t kapsz. A  élőviláglapka az  és a  lapkával is élszomszédos, de csak 1 párban veheted figyelembe. A  és az  élőviláglapkák nem élszomszédosak, így nem alkotnak párt.



**#06. Tündöklő barlangok:** 2 GYP-t kapsz az óceánod 10 belső mezőjén lévő minden különböző típusú teljesített lapkáért. A különböző színű korall-lapkák és a különböző típusú élőviláglapkák egyaránt különböző típusú lapkának számítanak.

Pl.: Ha van 3 különböző színű teljesített korall-lapka (sárga, lila és piros) és 3 különböző típusú teljesített élőviláglapka az óceánod belső mezőin, akkor 2 GYP x 6 különböző lapka = 12 GYP-t kapsz.



**#07. Sokszínű peremvidék:** 2 GYP-t kapsz az óceánod 12 külső mezőjén lévő minden különböző típusú teljesített lapkáért. A különböző színű korall-lapkák és a különböző típusú élőviláglapkák egyaránt különböző típusú lapkának számítanak.

Pl.: Ha van 4 különböző színű teljesített korall-lapka (piros, sárga, zöld és lila) és 3 különböző típusú teljesített élőviláglapka az óceánod külső mezőin, akkor 2 GYP x 7 különböző lapka = 14 GYP-t kapsz.



## A KÍNÁLAT FELTÖLTÉSÉNEK KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI

Ha nincs több élőviláglapka a zsákban az élővilág kínálatának feltöltésekor, húzzatok helyette egy korall-lapkát, és tegyétek a megüresedett helyre.



Ha már van korall-lapka az élővilág kínálatban, többé már nem frissíthetitek az élővilág kínálatot.

**MEGJEGYZÉS:** Ha 4 vagy több azonos színű korall-lapka van a korall kínálatban, dönthetsz úgy, hogy frissíted a korall kínálatot (lásd a 4. oldalt). A frissítési feltételek meghatározásakor az élővilág kínálatban lévő korall-lapkákat nem veheted figyelembe.

**MEGJEGYZÉS:** A korall kínálat frissítésekor csak a korall kínálatban lévő 5 korall-lapkát frissítheted, az élővilág kínálatban lévő korall-lapkákat nem.



## RÓKAFEJŰ NYÚLHAL

A gyönyörű színei miatt közkedvelt rókafejű nyúlhal általában élénk sárga színű, de fenyegetés hatására sötétbarna rejtőködő színt ölt magára. Mérete körülbelül 20 cm, de akár 25 cm hosszúra is megnőhet. Főként algákkal és planktonokkal táplálkozik.



## NARANCSPETTYES VÉRTESHAL

A harlekinhalként is ismert vérteshal könnyen felismerhető jellegzetes narancs pettyes mintázatáról. Étrendje rendkívül egyoldalú, mivel kizárólag egyetlen korallfajjal táplálkozik. Az egyedek legfeljebb 12 cm hosszúak, és természetes élőhelyükön általában párban mozognak.



## VARIOLA ALBIMARGINATA

A variola albimarginata nőtényként születik, de ahogy feljebb lép a hierarchiában, idővel természetes nemváltáson megy keresztül. Ennek a természetes halfajnak a hossza akár a 60 centiméteres hosszúságot is meghaladhatja. Bár az íze kiváló, viszonylag alacsony egyedszáma miatt nem számít a halászok fő célpontjának.



## BOHÓCHAL

A bohóchalak erős szimbiózisban élnek a tengeri rózsákkal, amik védelmet nyújtanak számukra a ragadozókkal szemben. A bohóchalak viszonzásul táplálékkal látják el a tengeri rózsákat, és megvédik őket a parazitáktól. A bohóchalak szigorú hierarchiában élnek, amely élén az uralkodó nőtény egyed áll.



## LAP MONTIPORA

Ez a korall különleges formáiról és mintázatáról ismert: szétterülő, tányérra vagy levélre emlékeztető alakzatai finoman borítják be a tengerfenéket. Sajátos szerkezetének köszönhetően hatékonyan képes elnyelni a napfényt. A lila, zöld, rózsaszín és vörös árnyalataiban pompázik, ami rendkívül látványossá teszi megjelenését.



## TUBASTRAEA

A napra emlékeztető alakja és színe miatt napkorallként is ismert tubastraea különlegessége abban rejlik, hogy nem fotoszintetizál. Ehelyett éjszakai életmódot folytat, és sötétedés után kinyújtja csápjait, hogy planktonokra vadásszon. E tulajdonságának hála a mélytengerek sötétjében is képes életben maradni.



## CALLISPONGIA ACULEATA

Ugyan nem tartozik a korallak közé, a callispongia egy rendkívül érdekes élőlény. Egy egyszerű többszélű organizmus, amelynek a koralloktól eltérően nincsenek csápjai, idegei vagy izmai. Elsősorban az Atlanti-óceánban fordul elő, csak az esztétikai egyensúly megteremtése céljából került a játékbá.



## UJJAS MONTIPORA

Ez a korallfaj jellegzetes, fához hasonló elágazó növekedési mintázatáról ismert. Energiájának nagy részét a vele szimbiózisban élő dinoflagelláták révén, fotoszintézis útján szerzi, emellett étrendjét planktonfogyasztással egészíti ki. Ágszerű szerkezete menedéket nyújt az apró tengeri élőlényeknek és halaknak.



## CETCÁPA

A cetca pápa hossza a 18 métert is elérheti, amivel a legnagyobb halnak számít a világon. Rendkívül hosszú ideig, akár 130 évig is élhetnek, és csak 30 évesen válnak ivaréretté. Óriási mérete ellenére a cetca pápa meglepően szelíd, gyakran bocsátkozik játékbá a búvárokkal.

A1



## FEHÉR CÁPA

A 4-5 méter hosszú fehér cápa az óceánok csúcsragadozója. Bár az időnként előforduló ember elleni támadások hozzájárultak a faj hírhedségéhez, az ember mégsem tartozik a természetes zsákmányai közé. Körülbelül 300 pengeéles foggal rendelkezik, amik folyamatosan cserélődnek, ezzel biztosítva állandó halálos harapását.

A2



## SZEMFOLTOS BAMBUSCÁPA

A szemfoltos bambuscápa különlegessége, hogy az uszonyai segítségével képes „sétálni” a sekély vízben. Bár tud úszni, mégis gyakrabban figyelhetjük meg a homokos tengerfenéken vagy a korallak között sétálva. Ez a mindössze 70-90 cm hosszú cápa faj bájos megjelenése miatt különösen közkedvelt.

A3



## PÖRÖLYCÁPA

A pörölycápa könnyen felismerhető jellegzetes kalapács formájú fejről, amely szélein elhelyezkedő szemei különösen széles látómezőt biztosítanak a számára. Különböző tengeri állatokkal, többek között halakkal, tintahalakkal, polipokkal és rákfélékkel táplálkozik.

A4



## DUGONG

A tengeri emlősök közé tartozó dugong akár 39 méter mélyre is le tud merülni, és 6 percig képes visszatartani a lélegzetét. Főként tengeri fűvel táplálkozik, amiből naponta akár 40-50 kilogrammot is elfogyaszt, emiatt gyakran nevezik „tengeri tehénnek” is.

B1



## PALACKORRÚ DELFIN

Ez a rendkívül intelligens delfinfaj hangok segítségével kommunikál, és egyedi sípszókat használ egymás azonosítására. Az emberénél is nagyobb méretű agyával magas szintű kognitív képességeket igénylő komplex feladatokat is képes elvégezni.

B2



## HOSSZÚSZÁRNYÚ BÁLNA

A him hosszúszárnyú bálnák a párzási időszakban bonyolult énekeikkel kápráztatják el a nőtényeket. Ezek a dalok akár 33 perc hosszúak is lehetnek, és 10 kilométernél továbbra is elhallatszanak. A hosszúszárnyú bálnák felnőtt korukra 14-17 méter hosszúra is megnőhetnek, emiatt a kifejlett példányoknak nincsenek természetes ragadozói.

B3



## MIGALOO

Migaloo egy teljesen fehér színű hosszúszárnyú bálna, amelyet 1991-ben fedeztek fel. A tudósok szerint fehér színe albinizmusnak, vagyis hiányzó pigmentációnak köszönhető. A „migaloo” Ausztrália Queensland tagállamának őslakosai nyelvén „fehér embert” jelent.

B4



### ZÁTONYI MANTA

A zátonyi manta egy hatalmas rájafaj, ami jellemzően 3–3,5 méter hosszú, de akár 5 méteresre is megnőhet. A halak között a legnagyobb agy-testtömeg arányának köszönhetően rendkívül intelligens, és képes összetett társas kommunikációra. A zátonyi manták legalább 50 évig élnek.

C1



### KÖZÖNSÉGES CSEREPESTEKNŐS

A közönséges cserepesteknősök jellegzetes csőrszerű szájukkal könnyedén hozzáférnek a zátony repedéseiben megbúvó táplálékhoz, amit más tengeri állatok nem érnek el. A többi tengeri teknősfajhoz hasonlóan többnyire magányos életmódot folytatnak, fajtársaikkal rendszerint csak a párzási időszakban találkozhatnak.

C2



### SÁRGAJKÚ TENGERIKÍGYÓ

Ez a tengeri kígyó ideje nagy részét a vízben tölti, táplálék után kutatva, utána azonban a szárazföldön pihenne emészti meg az áldozatát. Erős mérge miatt rendkívül veszélyes, de alapvetően szelíd természetű, és ha nem provokálják, inkább kerüli az embereket. A nőstények nagyobbra nőnek a hím egyedeknél.

C3



### TÜSKÉS CSIKÓHAL

A tuskés csikóhal egy kisméretű tengeri állat. Szaporodása rendkívül különleges, mivel a hímek hozzák világra az utódokat. A párzás során a nőstény a hím hasoldali költőerszényébe préseli az ikrákat, ahol a hím védelmezi őket a kikelésükig. A tuskés csikóhal képes megváltoztatni a színét, hogy jobban beleolvadjon a környezetébe.

C4



### POMPONRÁK

Ez a rákfaj a nevét onnan kapta, hogy a szurkolólányok pomponjaihoz hasonló tengeri rózsákat hordoz az ollói között. Veszély esetén meglengeti a tengeri rózsákat, hogy a csalánsejtjei csipésével elriassza a ragadozókat. Ez a kapcsolat a tengeri rózsák számára is hasznos, mert így sokkal nagyobb távolságra juthatnak el.

D1



### REMETERÁK

A remeterákok elhagyott csigaházakban élnek, így védekezve a ragadozók ellen. Ahogy növekednek, egyre nagyobb házra van szükségük, így nagy a verseny a legkiválóbb lakóhelyekért, ami gyakran heves harcokba torkollik. A megfelelő csigaház hiányában a remeterákok növekedése lelassul, és kiszolgáltatottabbá válnak a ragadozókkal szemben.

D2



### SZIRTI HOMÁR

A szirti homárok az élénk színeiknek köszönhetően rendkívül népszerűek az akvarisztikában. Színük a vörös és a narancs árnyalataitól a lila és fehér színéig terjedhetnek, emellett gyakran színes csíkok vagy pettyek díszítik őket. A 10–13 cm közötti hosszúságával a szirti homár jóval kisebb, mint a közismertebb tengeri homárok.

D3



### SÁSKARÁK

A sáskarák híresek erőteljes ütésükről, amivel képesek áttörni akár a keményebb korallok vázát is. Bár mérete mindössze 10 cm, 23 m/s gyorsaságú ütése olyan lökéshullámokat generálnak, amivel képes megölni vagy megbénítani a zsákmányát.

D4



### KÉKGYŰRŰS POLIP

A mindössze 10 cm hosszú kékgyűrűs polip a világ egyik legmérgezőbb tengeri élőlénye. Kemény harapásokkal támad, és közben mérget permetez az áldozatára. Kiváló álcázásának köszönhetően nehezen észrevehető, de fenyegetettség esetén megvillantja élénk kék színű gyűrűit, hogy figyelmeztesse támadóját.

E1



### TINTAHAL

A „tenger kaméleonjának” is nevezett tintahal tetszés szerint tudja változtatni a színét. Másodpercek alatt képes a színváltoztatásra, amit álcázásra, társas kommunikációra vagy a ragadozók elrettentésére egyaránt használhat. A tintahalak kivételesen intelligensek, és a memóriájuk is kiváló.

E2



### CHROMODORIS ANNAE

Ez a tengeri csiga akár 5 cm hosszúra is megnőhet. Bár élénk színei rendkívül látványosak, valójában figyelmeztetésként szolgálnak a tengeri ragadozók számára. Teste különleges vegyi anyagokat bocsát ki, amivel kellemetlen élményt okozhat a támadójának.

E3



### KOCKAMEDÚZA

A kockamedúzák egyes fajainak csápjai olyan erős mérget tartalmaznak, ami az emberre is veszélyes lehet. Rendkívül gyorsan mozognak a vízben, akár a 1,5–2 m/s sebességet is elérik, és közben hirtelen irányváltásra is képesek. Kiváló ragadozó, főként kisebb halakra vadászik.

E4



### NAUTILUSZ

A nautilusz, amelyet gyakran „élő kövületnek” is neveznek, több százmillió éve szinte változatlan formában létezik. Bár külső megjelenése kagylóra emlékeztet, a nautilusz a fejlábúak osztályába tartozik, így közelebbi rokonságban áll a tintahalakkal és a polipokkal. Fajtól és nemtől függően akár 90 csápjja is lehet.

F1



### ÓRIÁSKAGYLÓ

Az óriáskagyló 1,2 méteresre is megnőhet, a súlya pedig meghaladhatja a 200 kg-ot. A faj egyes egyedei a természetes élőhelyükön akár több mint 100 évig is élhetnek. Az óriáskagyló jellemzően a tengerfenéken lévő korallhomokon vagy törött korallokkal tarkított élőhelyeken fordul elő. Populációja gyors ütemben csökken, ezért veszélyeztetett fajnak számít.

F2



### CHARONIA

A charonia természetes ellensége a töviskoronás tengeri csillagnak, ami étrendje miatt jelentős károkat okozhat a korallzátonyokban. Azzal, hogy a charonia tengeri csillagokkal táplálkozik, hozzájárul a tengeri ökoszisztéma egyensúlyának fenntartásához. A természetes élőhelyén több mint 20 évig is élhet.

F3



### TŰZHÁL

A tűzhalak falánk ragadozók, amik főként zátonyi halakkal és gerinctelenekkel táplálkoznak, amivel felboríthatják az ökoszisztéma törékeny egyensúlyát. Ha túlszaporodnak, drasztikusan csökkenthetik azoknak a halaknak a populációját, amik kulcsszerepet játszanak a korallzátonyok fenntartásában.

F4

## ÚTMUTATÓ AZ ÉLŐVILÁGLAPKÁK ELŐKÉSZÍTÉSÉHEZ

A játékban 22-féle élőviláglapka található, amiből minden játékhoz 10-et kell kiválasztanotok.

Bármelyik élőviláglapkákat választhatjátok, de a kiegyensúlyozott játékelmény érdekében javasoljuk, hogy kövessék az alábbi útmutatót.

Használjátok ezt az útmutatót a saját készletek megalkotásához.

**1** A lapkákat az egyes osztályokhoz ajánlott mennyiségek szerint válasszátok ki. Ügyeljetek arra, hogy legalább egy F osztályba tartozó típust válasszatok.

**2** Legyenek egyensúlyban a korall-lapkákra és a halakra vonatkozó élőviláglapkák.

OSZTÁLY	ÉLŐVILÁGLAPKÁK	MIN	MAX
A	 A1  A2  A3  A4	-	2 típus
B	 B1  B2  B3  B4	-	2 típus
C	 C1  C2  C3  C4	-	3 típus
D	 D1  D2  D3  D4	-	2 típus
E	 E1  E2  E3  E4	-	3 típus
F	 F1  F2	1 típus	1 típus

**MEGJEGYZÉS:** Ez az útmutató csak egy javaslat, nem kötelező betartanotok. Ha összeállítottok egy saját egyedi készletet, osszátok meg velünk a BGG fórumon!