

Tartalomjegyzék

A játékról	1
Bevezetés	1
A cél	1
A pakli	1
Az aranyszabály	1
Kártyatípusok	2
Legénység.....	2
Kapitány.....	2
Hajó.....	3
Cselekvés.....	3
Csatolt kártyák.....	3
Kaland.....	3
A játékban használt kifejezések.....	4
Tenger	4
Kijátszási költség	4
Semlegesítés	4
Egyediség	4
Hűség	4
A kártyák elforgatása	4
Találat elszenvedése.....	4
Eldobás és elsüllyedés.....	5
Csáklázás	5
Cselekvések és reakciók	5
Kézben tartott lapok maximális száma	5
A játék menete	6
Előkészület	6
Körfolyamat.....	6
Szószedet	7

A játékról

Bevezetés

A 7 tenger egy tengereken játszódó hajós-kalózos kalandos kártyajáték. A 7 tengerben egy hajó kapitánya vagy, és a theai tengerek irányításáért harcolhatsz. Megcsáklázhatod ellenfeled hajóját, és pengéiddel mórésre taníthatod őket, vagy hajóddal egyszerűen csak nekironthatsz, ezzel elsüllyesztve az egészet a legénységgel, rakománnyal együtt, a lényeg az, hogy toborozd össze a saját legénységed, és a tengeren kalandozva találd meg a megfelelő időpontot a rajtaütéshez.

A 7 tenger egy gyűjthető stratégiai kártyajáték, ami azt jelenti, hogy több száz fajta kártyalap áll a rendelkezésedre, melyeket bevethetsz, ha kell. Jelenleg ebből 60 lap tulajdonosa vagy, és ahogy egyre többet játszol, ki fog alakulni, hogy melyek azok a lapok, melyek a leghasznosabbak, vagy amelyek tetszenek, és ezeket lesz érdemes beszerezned. Rendszeres időközönként újabb 7 tenger kiegészítők fognak megjelenni, melyekben új lapokat találsz majd, és ezekkel még erősebbé teheted a csapatod.

A 7 tenger játékpakliban (mint amiben ez a szabálykönyv is van), és kiegészítőben kapható. Minden flotta megtalálható az egyes paklikban, melyekben megtalálsz a kapitányt, a hajót, és a különböző speciális lapokat, melyek flottánként változnak. A kiegészítők nem flotta-specifikusak.

A cél

A 7 tengerben a cél nagyon egyszerű: a tengerek uralma. Ahhoz hogy győzelmet arass, neked kell lenned az utolsó kapitánynak a theai vizeken. Ha a többi kapitány elsüllyed, akkor nyertél. Akármennyi játékos játszhatja a játékot, de legalább kettő szükséges hozzá.

A pakli

A dobozban található kártyák alkalmasak arra, hogy bevezessenek a játék alapjaiba, de a további játékokhoz érdemes olyan lapokat beszerezni, melyek jól kombinálhatóak a meglévőkkel. Egy paklinak minimum 60 laposnak kell lennie. Ebben benne kell, hogy legyen a kapitány, a hajó, és a kezdő legénység. Egyfajta lapból maximum három lehet egy pakliban.

Az aranyszabály

A 7 tenger kártyajátékban találkozhatasz különböző lapokkal, melyek vad dolgokat képesek tenni. Ha ezen kártyák valamelyike ellentmond a szabálykönyvnek, akkor mindig a kártyán leírtaknak van igaza.

Kártyatípusok

A következő oldalakon a különböző lap típusokkal ismerkedhetünk meg:



Legénység

A legénység kártya a játék legalapvetőbb lap típusa. A legénység egy vagy több embert jelöl, akik a hajódon teljesítenek különféle szolgálatokat, kezelik az ágyúkat, a vitorlákat, vagy éppen varázsolnak.

A kártya tetején található a legénység neve. A bal felső sarokban található a legénység ára. Ez azt mutatja, mekkora befolyás kell a legénység felbérlésére a játék elején és a játék folyamán. A legénység felbérlésével majd később foglalkozunk. A legénység ára alatt található a legénység flotta jelzése, ami megmutatja, hogy melyik kapitány alatt teljesítené a legboldogabban a munkáját. Bármilyen legénységet fel lehet bérelni, olyat is, akinek nincs flotta jelzése, de ők nem támogatják a kapitány képességeit.

A kép alatt található a zászlók, melyek az öt képességet jelölik. Ezek balról jobbra a következők: tüzéség, hajózás, kalandvágy, befolyás, és merészség.

Ha pontosra van szükség a különböző képességekből (pl. ha egy kártyát játékba akarsz hozni, vagy semlegesíteni akarod egy másik játékos akcióját), akkor el kell fordítani a

legénység azon tagját, akinek a képességét használni szeretnéd. A legénység annyi pontot tud generálni, amekkora a képességének az értéke.

A képességszázlók alatt található a szövegmező. Ebben megtudhatsz többet a legénységről, és a különleges képességekről, ha vannak. A szövegmező tetején előfordulhatnak kövérbetűs „ismertetőjegyek” – néhány lap csak akkor játszható ki, ha van a legénységnek olyan képessége (pl.: a „Megmondtam, hogy ne bízz benne!” nevű lap csak olyan legénységre játszható ki, aki gazember).

Az ismertetőjegyek alatt találhatóak azok a cselekvések, amiket a legénység végre tud hajtani. A szövegmező legalján idézetek találhatóak, melyeknek nincs jelentőségük a játék szempontjából, csupán élvezetesebbé teszik azt. Végül a bal alsó sarokban találhatóak a csáklázó kockák, melyek a csáklázás fejezetben lesznek kifejtve.

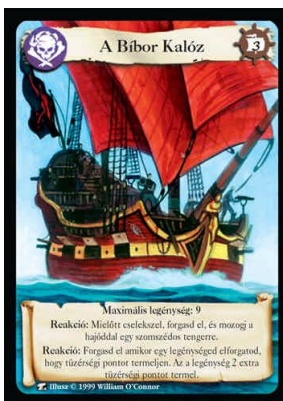


Kapitány

A kapitány egy különleges legénység kártya. A játékot a kapitánnyal a játékban kezded, aki meghatározza, hogy milyen flottát képviselsz. A kártya tetején található a kapitány neve. A bal felső sarokban található a kapitány kezdő vagyona – mely meghatározza, hogy mekkora befolyása van, vagyis hogy mennyi legénységet tud toborozni a játék elején. Az érme alatt található a kapitány flotta jelzése, ami megmutatja, hogy melyik csoportosuláshoz lojális. A szimbólum színe azt is meghatározza, hogy a kapitány hajója és a legénység melyik tengeren kezdjék a játékot.

Hasonlóképp a legénység kártyához, a kapitány is rendelkezik képességszázlókkal, melyek a kép alatt találhatóak, a képességpontokkal együtt. A kapitányt is el lehet forgatni a képességei használatához, akár a legénységet. Ha a kapitányt legénységként használod, akkor ki lehet rá játszani olyan lapokat, amelyeket legénységre lehet kijátszani, viszont a normál legénység kártyák nem hatásosak olyan kártyákra, melyek csak a kapitányra hatásosak. A szövegmező tetején, a képességek alatt található a kapitány kezdő tengersége. A

kapitány különleges képességeinek a használata attól függ, hogy mekkora legénysége van a hajón.



Hajó

A hajó neve is a kártya tetején található, a flottajelzés mellett. Egy hajót csak olyan kapitány képes irányítani, akinek a flottajelzése megegyezik a hajó jelzésével. A hajó nevével jobbra található a hajó mozgásértéke – ennyi hajózás pontérték kell ahhoz, hogy a hajóval lehessen haladni.

A kártya alján a hajó szövegmezője. Az első sorban található az, hogy hány fő lehet a hajó maximális legénysége. Ez a szám azt mutatja, hogy hány ember lehet a hajóban egyszerre (a kapitányt is beleszámítva), miközben a hajó a tengereken van. Ha a hajón annyi legénység van, amekkora ez a szám, nem lehet újabb legénységet toborozni. Ezen kívül a hajó különleges képességei is itt találhatóak.

A hajók első képessége a legtöbb esetben a „szabad mozgás”. Mivel ez a mozgás nem kerül hajózás pontba, csak azelőtt lehet használni, mielőtt bármilyen más cselekvést végrehajtanál. A szabad mozgás nem lehet egyedüli cselekvés. Követnie kell egy ágyúzásnak, vagy egy legénységtoborzásnak, vagy bármilyen más cselekedetnek. Mivel

más cselekvéssel együtt lehet használni, ezért alkalmas arra, hogy az elszökött hajókat beérd és megtámadd, hiszen van egy mozgás és egy támadás lehetőséged.



Cselekvés

A cselekvés kártya minden olyan lap, mely segítségével a legénység és a kapitány az ellenfelet a tenger fenekére küldheti, vagy éppen megakadályozhatja azt. Minden cselekvés kártyának van neve, és csáklázó kockája, mint a legénység kártyáknak. A szövegmezőben megtalálod, hogy mit csinál pontosan a cselekvés kártya.

Ha ki akarsz játszani egy cselekvés kártyát, akkor annyi, vagy több képességpontra lesz szükséged (lásd: „Kijátszási költség”, 14. o.), amekkora a lap sárga költségzászlójában található.

Némely cselekvés kártyának van semlegesítő zászlója, amely vörös színű. Ha a lapnak van semlegesítő zászlója, akkor az a játékos, aki ellen használják a lapot, semlegesíteni tudja, ha annyi képességpontot tud fizetni, amennyi a semlegesítéshez kell (lásd: „Semlegesítés”, 25. o.).

A cselekvés lapok két típusát különböztetjük meg. A legtöbb cselekvés kártyát mindenki a saját cselekvés fázisában játszhatja ki. Némely cselekvés kártyán „reakció” felirat látható.

Ezen kártyák kijátszásakor nem kell ragaszkodni a játék haladási menetéhez, bármikor ki lehet játszani őket, de mindegyiken fel van tüntetve, hogy mely esetben lehet azt a bizonyos lapot használni. Ha kettő vagy több játékos egy időben akar kijátszani egy lapot, akkor az teheti meg először, aki előbb van a haladási sorrendben, utána a következő, aki a sorban következik, az óramutató járásával megegyező irányban.



Csatolt kártyák

A csatolt kártyák segítségével lehet megváltoztatni a kártyák alap képességeit. A csatolt kártya lehet egy szörny, aki a tengereket szeli, egy papagáj a kapitány vállán, vagy egy extra kiképzés a legénység részére.

Akkor játszhatasz ki csatolt kártyákat, ha uralod az öt tenger valamelyikét. A csatolt kártya csak olyan típusú kártyához csatolható, mint amilyen a lap tetején fel van tüntetve. Például a „legénység csatolást” valamelyik emberedre (beleértve a kapitányt is) rakhatod rá. De például a „Montaigne kapitány felszerelése” csak Montaigne kapitányra rakható rá.

A csatolt kártya jobb oldalán található a kártya „bónusz zászlója”, mely megmutatja, milyen pluszt ad a csatolt kártya ha ad. A csatolt kártyát általában a lap alá helyezzük, hogy lássuk, mit tud a lap, amihez csatoltunk valamit.

Mint a cselekvés kártyáknak, a csatolt kártyáknak is van költség zászlójuk, amiből megtudhatjuk, mennyi a lap kijátszási költsége (lásd: „Kijátszási költség”, 14. o.). Ha a csatolt kártyát az ellenfél valamelyik kártyájára rakhatod ki, akkor rendelkezik semlegesítő

költséggel, melyet az ellenfél semlegesíthet, a kellő számú képességpont elköltésével, ilyenkor a csatolt kártya a kidobott lapok közé kerül. A csatolt kártyákat nem lehet átmozgatni másik lapra, csak egy kijátszott lap hatásával.



Kaland

Rengetegfajta kaland létezik, melyet a hajód megpróbálhat teljesíteni. Ha sikeresen teljesítesz egy kalandot, akkor a kaland kártyából csatolt kártya lesz.

Ha egy kalandot akarsz a játékba rakni, akkor nézd meg a szövegmezőjét – a tetején elolvashatod, hogy hány tengerrel kell odébb helyezned a kalandot (se többel, se kevesebbel). Például ha a hajód a Tajtékos-tengerben van, és ki akarsz játszani egy olyan kalandot, amelyre „2 tengerrel odébb” van írva, akkor ezt a kártyát a Tiltott-tengerre kell helyezni, mivel a Tajtékos-tengerhez viszonyítva csak ebbe az irányban van tenger.

Ha sikerül eljutni arra a tengerre, ahol nem teljesített kaland kártya van, akkor megpróbálhatod teljesíteni azt. Minden kalandkártya teljesítése bizonyos számú kalandvágypontba kerül. Ha sikerül teljesíteni a követelményeket, akkor a kaland kártyát hozzácsatolhatod egy kártyához, és megkapod a bónuszt, amit nyújt.

Kalandokat lerakni és teljesíteni bármelyik tengeren lehet, de sokkal egyszerűbb, ha a helyes tengeren teszed. Ha a kalandkártyát azon a tengeren próbálsz teljesíteni, ahol kell,

akkor nem szükséges kifizetni annyi kalandpontot amennyibe kerül – a kaland kártyán megtalálható, hogy melyik tengerről van szó.

A játékban használt kifejezések

Tenger

A játékban öt tenger van, ezeket a játék előtt az alábbi sorrendben kell kirakni: Kalmár-tenger, Tajtékos-tenger, La Boca, Tiltott-tenger, és a Tükör. Noha a tengerek nem bírnak különleges képességekkel, vannak olyan lapok melyek bizonyos tengereken jobban működnek.

A tenger kártyák szövegmezőjében egy egyszerű diagram mutatja, hogy a tengereket milyen sorrendben kell a játék elején felrakni. A tengerek nem érnek körbe, tehát a Tükör és a Kalmár-tenger nem szomszédos egymással.

Kijátszási költség

A játék folyamán többször is előfordulhat, hogy a legénység képességeit használni kell valamilyen kártya kifizetéséhez. Képességpontot kell termelni, ha fel szeretnél bérelni újabb legénységet, csatolt kártyát vagy cselekvéskártyát szeretnél kijátszani, semlegesíteni szeretnéd az ellenfél kártyáját, vagy bármilyen más cselekvéshez. Egy kártyának a költsége, mindig a kártyán lévő sárga zászlóban van. Ha a célpontnak lehetősége van a kijátszott lap semlegesítésére, akkor a lap semlegesítő költsége a vörös zászlóban található, amit azután kell kifizetni, miután a kártyát kijátszó játékos kifizette annak költségét (lásd: „Semlegesítés”, 25. o.).

Ha kifizeted valaminek a költségét, forgass el egy olyan legénység kártyát, amelynek legalább egy olyan képességpontja van, amilyen képesség szükséges a lap kijátszásához. Minden egyes elforgatott legénységlap hozzáadja a képességpontját a teljes képességpontokhoz. Amikor összejön a kellő számú képességpont, akkor számít a lap kijátszottnak (ekkor lehet játékba rakni, semlegesíteni). Egy lap költségét csak egyszer lehet kijátszani, és hatását is csak egyszer fogja kifejteni.

Például ha egy hajódnak négyes hajózási képesség szükséges ahhoz, hogy a szomszédos tengerre haladjon, akkor két kettes, vagy egy négyes, vagy akár négy egyes hajózási képességgel bíró legénységet kell elforgatnod. A lapokon a költségeket ugyanolyan zászlóval jelölik, mint a legénységek képességeinél, és létezik egy hatodik ikon is. Ha a költségzászlóban kormánykerék van, az azt jelenti, hogy ki kell fizetned a hajó mozgási költségét (a hajó kártya jobb felső sarkában lévő szám). A hajó mozgásköltségét mindig hajózási képességgel kell kifizetni.

Például ha a hajó mozgásköltsége 3, akkor 3 hajózási képességpontot kell elköltened, ha a költségzászlóban hajókormány van.

Van olyan cselekvés kártya, mely a hajódnak plusz mozgáspontot ad, ugyanakkor plusz 2 hajózáspontot kell ráköltened, és így 5 hajózáspontot kell kitermelned, ha mozgatni akarod a hajódot.

Bármelyik kártyát ki lehet játszani ingyen, ha nem rendelkezik sárga költségzászlóval.

Semlegesítés

Sok cselekvésnek van „semlegesítő költsége” egy vörös zászlóban, vagy a kártya szövegmezőjében. A cselekvés célpontja semlegesítheti a hatást, ha kifizeti a semlegesítő költséget. Minden költség, amibe a cselekvés került az marad, de a hatása a cselekvésnek nem jön létre.

Egyediség

Ha egy lapon az „egyedi” felirat látható, akkor abból a személyből, vagy tárgyból csak egy lehet a Theai-tengereken. Nem rakhatsz játékba egy egyedi lapot, ha már rendelkezzel, eggyel a játékban. Más játékosnak lehet a játékban olyan egyedi lapja, mint neked. A pakliban egyedi lapból tetszőleges számú lehet.

Hűség

Az a legénység, akinek van hűség jegye, az csak olyan kapitánynak dolgozik, akinek a flottája megegyezik a sajátjával. Nem kezdhetsz, és nem rakhatsz a játékba olyan hű legénységet, akinek más flotta jegye van, mint a kapitányodnak.

A kártyák elforgatása

A játék folyamán több esetben is használni kell a kártyák képességeit, vagy ha képességpontokat akarsz termelni, akkor el kell „forgatni” a kártyát. Ilyenkor a lapot 90 fokban el kell forgatni, ezzel azt szimbolizáljuk, hogy a kártyát már használtuk az adott körben. A kártyákat a kör végén lehet visszafordítani, vagy akkor, ha egy másik kártyalap hivatkozik rá. Ha egy lapot „visszaforgatunk”, akkor az eredeti pozíciójába kell állítani, ezzel jelöljük, hogy használni lehet. A kártyák nem elforgatott helyzetben kerülnek játékba, tehát egyből lehet őket használni. Ha egy kártyát elforgatunk, akkor a rajta lévő csatolt kártyát nem kell elforgatni (lásd „Csatolt kártyák”, 10. o.).

Találat elszenvedése

Ha találatot szenvedsz el, valamilyen kiutat kell keresni, hogy kivédd. Három módja van a találat kivédésének: 1. elforgatod a legénységed, 2. elsüllyeszted a legénységed, és 3. cselekvés. Ezeket tetszőleges sorrendben lehet megpróbálni.

Elsősorban tehát, elforgathatsz tetszőleges számú nem elforgatott legénységet, hogy elkerüld a találatot. Ha elforgatsz egy legénységet, annyi találatot fog felfogni, amekkora a merészség képessége.

Másodszorban elsüllyeszthetsz egy legénységet, ami annyit tesz, hogy őt, és a rajta lévő csatolt kártyákat – ha vannak –, az elsüllyedt lapok közé, a hullámsírba kell tenni, ebben az esetben is annyi találatot foghatsz fel, amekkora a legénység merészség képessége. Tehát egy elforgatatlan legénység kétszer annyi találatot tud felfogni, amekkora a merészség képessége, hiszen egyszer elforgathatod, majd elsüllyesztheted.

Végül létezik néhány cselekvés, melyek segítségével felfoghatsz találatokat.

Ha csak egyetlen találat is marad, akkor tovább kell elforgatnod, elsüllyesztened a legénységedet, illetve cselekedeteket kell kijátszanod. Addig kell ezt csinálnod, amíg egyetlen találat sem marad, mindegyiket semlegesítetted. Ha a kapitányt is el kell süllyeszteni, hogy felfogjon találatot, akkor a hajód a tenger fenekére süllyed, és elvesztetted a játékot.

Eldobás és elsüllyedés

Az elhasznált lapoknak két kupaca van, az eldobott, és az elsüllyedt lapok kupaca. A kijátszott cselekvés kártyák használat után a kidobott lapok közé kerülnek. Az elsüllyesztett legénység a rajta lévő csatolt kártyákkal együtt a hullámsírba kerülnek. Ha van rá lehetőség, és visszakeverheted a kidobott lapokat a paklidba, akkor ezt csak az eldobott lapokra érvényes, az elsüllyedt kártyák nem játszanak már, csak akkor, ha valamilyen kártya külön hivatkozik rá.

Csáklázás

Ha abban a tengerben, ahol hajózol, egy ellenséges hajó is tartózkodik, akkor megpróbálhatod megcsáklázni. Először is ki kell fizetni a hajód hajózási költségét a csáklázás elkezdéséhez. Ezután, a célpont hajó azonnal megkísérelheti kifizetni a hajózási költségét, hogy megelőzze a csáklázást. Ha a védekező játékosnak nem sikerül kitérnie, akkor a két hajó csatlakozott egymáshoz, és a támadó legénység elkezdheti a csatát. A csáklázás további szakaszaiban az a játékos, aki a csáklázást kezdeményezte lesz a „támadó”, a másik fél pedig a „védekező” játékos.

A támadó előretolja egy álló, vagyis aktív legénységét, és kijátszhat bármilyen kártyát a kezéből, ezzel kezdetét veszi az átmászás (még nem kell elforgatni a legénységet). A kártyán minden szöveget és jelet figyelmen kívül kell hagyni, kivéve a bal alsó sarokban lévő csáklázó kockát. Ez a kártyán található legnagyobb kocka fekete háttérrel, mely alatt egy szó látható, ami a támadás formáját mutatja (például: „a buccaneersem két találatot vitt be egy ütessel!”). A legénység annyi találatot okoz, amekkora a merészség képessége.

A védekező játékos vagy megkapja a két találatot, vagy előretolhat egy álló, vagyis aktív legénységét, hogy megküzdjön a támadóval (ezért még nem kell elforgatni a legénységet). Ha a védekező játékos elszenvedi a két találatot, akkor a dolog úgy működik, mint egy rendes találat esetében (lásd: „Találat elszenvedése”, 18. o.). Ha a védekező harcolni akar, akkor előretolhatja az egyik aktív legénységét, és végrehajthat egy csáklázó támadást. Csak akkor lehet újabb csáklázó támadást végrehajtani, ha az előző támadás formája megtalálható a lap két kisebb kockájának valamelyikében (csáklázó védekező kocka). Tehát például, ha az ellenfeled előretolja a Puskapor majmát, és azt mondja „A Puskapor majom megállítja a vágásod, és beüt egy találatot). Így az ellenfeled megfordította a csáklázó támadást, és most neked kell új lapot kijátszani, vagy elszenveded a találatot.

Ezt a játékot addig kell játszani a két legénység közt, amíg valamelyik játékos nem tud, vagy nem akar új csáklázó támadást kijátszani. Aki az utolsó csáklázó támadást végrehajtott, az annyi találatot okoz, amekkora a legénységének a merészség képessége; sok legénység és csatolt kártya segít extra sebzéseket okozni a csáklázásnál. Ha két legénység csatázik, akkor a vesztesnek fel kell fognia annyi találatot, amennyit csak tud. Ha csáklázásnál találatot szenvedsz el, akkor azt a találatot nem lehet csökkenteni vagy semlegesíteni, csak azt a legénységet lehet elforgatni, vagy elsüllyeszteni, aki csatázott – a párbaj veszélyes tevékenység. Ha a párbajozó valamelyike elsüllyedt, akkor a fennmaradó találat normál találatnak számít.

Miután a találatok ki lettek osztva, a két párbajozót el kell forgatni (ha még nem fordultak el).

Ha a támadó csáklázó támadása befejeződött (valamelyik fél találatot szenvedett el), akkor a védekező játékos hajthat végre csáklázó támadást, előretolva valamelyik aktív legénységét, ahogyan azt a támadó tette az elején. A támadó ugyanúgy védekezhet, vagy találatot kaphat, ahogy a védekező játékos.

A védekező játékos köre után mindkét játékos húz három lapot (ne felejtsetek el eldobni a lapokat, ha több van belőlük, mint amennyi lehet). Ezután a támadó új csáklázó támadást kezdeményezhet.

Csáklázó támadás helyett, mindkét játékos passzolhat, és nem küld senkit támadni. Ha egyazon körben mindkét játékos passzol, akkor a játékosok húznak három lapot, és a csáklázó támadásnak vége. Az első körben a támadónak mindenképp támadnia kell, ha tud.

Cselekvések és reakciók

Többféle cselekvés létezik. Cselekvés kártyát lehet kijátszani, cselekvést végre lehet hajtani egy játékban lévő kártya képességével, vagy végrehajthatjuk a cselekvés fázisban felsoroltak valamelyikét, ez mind cselekvésnek minősül.

A reakció a cselekvések egyik speciális változata. Bármikor kijátszhatóak, tehát nem szükséges, hogy használójukon legyen a cselekvés joga. Reakció lehet egy cselekvés kártya, vagy egy játékban lévő kártya képessége. A normál cselekvésekkel ellentétben, melyeket csak a saját cselekvés fázisban lehet végrehajtani, a reakciókat akkor kell kijátszani, amikor az arra feljogosít. Minden reakciót máskor kell aktiválni, és az egyes reakciókat csak akkor lehet használni, amikor arra a lap feljogosít. Ha több játékos egy időben szeretne reakciót használni, akkor az a játékos játszhat ki először reakciókat, aki előbb van a körben, és utána a tőle balra következő játékosok jöhetnek.

Kézben tartott lapok maximális száma

A kézben tartott lapok maximális száma alapesetben hét, de vannak olyan lapok, mely segítségével emelni lehet ezt a számot. Ha bármikor több kártya van a kezében, mint hét, akkor azonnal el kell dobni a hét feletti lapokat.

A játék menete

Előkészületek

Minden játékosnak minimum 65 lap kell a kezdéshez (60 + 5 tenger kártya). Az öt tenger kártyát helyezzedek el a két játékos között, a következő sorrendben: Kalmár-tenger, Tajtékos-tenger, La Boca, Tiltott-tenger, és a Tükör. Ezután, a játékosok felfedik, hogy milyen kapitánnyal, és milyen hajóval játszanak (ezek a paklijukból kerülnek elő). Miután minden játékos szemrevételezte a többiek kapitányát és hajóját, minden játékos eldöntheti, hogy milyen kezdő legénységgel fog játszani, ezeket egyidejűleg kereshetik ki a játékosok a paklijából. A kezdő legénység teljes befolyása nem lehet nagyobb, mint a kapitány kezdő vagyona.

Miután minden játékos legénysége a pályán van, minden játékos egy jelzőt helyez a hajójának a kezdő tengerére – a kapitány határozza meg, hogy melyik hajó honnan indul. Ezután minden játékos megkeveri a maradék lapját. Ezután a játékosok elemelhetik egymás pakliját, és húzhatnak hét lapot a saját pakliból. A 16–17. oldalon látható a teljes kezdő állapot.

Körfolyamat

Minden körben minden játékos az alábbi sorrendben cselekedhet, és amikor végzett, a következő játékos köre következik.

- I. Határozzátok meg a sorrendet!
- II. Cselekvések
- III. Húzás
- IV. Visszaforgatás

I. Határozzátok meg a sorrendet!

Minden kör elején, minden játékosnak ki kell számítania a teljes legénységének a hajózáspontját, beleértve a kapitányt is. A legtöbb hajózásponttal rendelkező játékos lesz a körben az első, és hozzá képes az óramutató járásával megegyező irányban következnie a többiek. Ha két játékos egy időben akar valamilyen cselekedetet használni, akkor az a játékos cselekedhet előbb, aki előrébb van a sorrendben.

Ha a hajózáspontok egyenlők, akkor azok, akik ugyanannyi ponttal rendelkeznek, elemelik a paklijukat, és felfednek egy lapot. Akinek a felcsapott lapja előrébb van az ábécében, az lesz az első.

II. Cselekvések

A kezdő játékost követően, minden játékosnak lehetősége van az alábbi cselekedetekre, vagy a passzolásra. Ha minden játékos passzolt, akkor a cselekvés fázisnak vége, és a húzás fázis következhet. A következő cselekvéseket bármilyen sorrendben, és tetszőleges számban lehet végrehajtani (a kijátszási költséget szigorúan betartva) a körben.

1. Legénység toborzása
2. Cselekvéseket hajthatsz végre
3. Kalandot készíthetsz elő, vagy teljesíthetsz
4. Csatolt kártyát játszhatod ki
5. Mozgathatod a hajód
6. Tüzérségi támadást hajthatsz végre
7. Átmászhatod egy másik hajóra
8. Kidobhatsz egy legénységet
9. Kidobhatsz egy kalandot

1. Legénység toborzása.

Ha legénység kártya van a kezdedben, akkor cselekvésképpen felbérlelheted. Ahhoz hogy a játékba rakd a legénységet, ki kell fizetni a legénység befolyás költségét (a sárga zászló a sarokban). Ha kifizetted a költségét, akkor a legénységet a hajódra rakhatod nem elforgatva, hajózásra készen.

2. Cselekvéseket hajthatsz végre.

Kijátszhatod cselekvés kártyákat a kezdedből, vagy cselekedhetsz egy játékban lévő kártyával. Azokkal a játékban lévő lapokkal lehet cselekedni, melyeknek a szövegdobozában az „akció” szó előzi meg a leírást.

3. Kalandot készíthetsz elő, vagy teljesíthetsz.

Cselekedetként játékba rakhatod egy kaland kártyát, olyan módon, ahogy le van írva a kalandozás részénél. Ha arra a tengerre hajózol, ahol a kaland kártya elhelyezkedik, szintén cselekvésnek számít, ha megpróbálsz teljesíteni (kifizeted a kalandköltségét), és utána csatolhatod a lapot a legénységedhez.

4. Csatolt kártyát játszhatod ki.

A csatolt kártyákat kézből lehet kijátszani cselekvésképp, olyan módon, ahogy az a lapon fel van tüntetve.

5. Mozgathatod a hajódat.

Cselekedetként mozgathatod a hajódat, egy vele szomszédos tengerre. Ilyenkor ki kell fizetni a hajó hajózási költségét.

6. Tüzérségi támadást hajthatsz végre.

Ha abban a tengerben, ahol hajózol, egy másik hajó is tartózkodik, akkor cselekedetként tüzérségi támadást hajthatsz végre ellene. El kell forgatnod valamelyik tüzérség képességgel bíró legénységedet. Annyi sebzést okozhatsz, amekkora a legénységed tüzérség képessége (a találat elszenvedése részénél megtalálod, hogy mit kell tennie annak, akit találat ért).

7. Megcsáklázhatod egy másik hajót.

Ha abban a tengerben, ahol hajózol, egy ellenséges hajó is tartózkodik, akkor megpróbálhatod megcsáklázni. Először is ki kell fizetni a hajó hajózási költségét a csáklázás elkezdéséhez. Ezután, a célpont hajó azonnal megkísérelheti kifizetni a hajózási költségét, hogy megelőzze a megcsáklázást. Ha a védekező játékosnak nem sikerül kitérnie, akkor mindenképpen végre kell hajtani egy csáklázó támadást, és ezt egészen addig kell folytatni, amíg egyik játékos sem akar több csáklázó támadást végrehajtani (lásd: „Csáklázás”, 23. o.).

8. Kidobhatsz egy legénységet.

Kidobhatsz egy játékban lévő legénységed.

9. Kidobhatsz egy kalandot.

Kidobhatod egy játékban lévő, nem teljesített kalandod.

III. Húzás

Három lapot kell húzni, melyet a kézbe kell venni.

IV. Visszaforgatás

Minden játékos visszaforgathatja az elforgatott kártyáit.

Szószedet

Ábécésorrend (alphabetical) – Ha el kell dönteni, hogy melyik kártya jön előbb, akkor a nevét kell figyelembe venni, névelő nélkül. A számok megelőzik a betűket. Pl.: A „Fogócska” előbb jön, mint az „A Tükrön keresztül”, de mindkettőt megelőzi a „6 kilós ágyútűz”.

Bajnok (swordsman) – Kiváló párbajozó. Az ilyen legénység extra sebzést okoz csáklázó támadás esetén.

Csáklázás (boarding) – Csáklázásról akkor beszélünk, amikor az egyik játékos csáklázást kezdeményez (mindkét játékos kifizette, vagy megpróbálta kifizetni a hajójának a hajózási költségét), és addig tart, amíg mindkét játékos passzol, vagy egy kártya véget nem vet a csáklázásnak.

Csáklázó kockák (boarding boxes) – A kártya bal oldalán lévő három kocka. A csáklázó támadásnál lehet őket használni. A felső, nagy kocka a csáklázó támadó kocka, a két kisebb, a csáklázó védekező kocka.

Csáklázó támadás (boarding attack) – Minden aktív legénység a csáklázás alatt csáklázó támadásra jogosult. A legénység kártya alsó sarkában lévő csáklázó kocka segítségével lehet az aktuális támadást elkezdni, és meghatározza a támadás formáját is (pl. „csapás” vagy „tör”). A csáklázó támadó kártyákat el kell dobni miután a támadás lezajlott.

Csatolt kártya nélküli (no attachment) – Olyan legénység, akihez nem lehet csatolt kártyát rakni.

Cselekedet (action) – Egy tevékenység, melyet a játékos a saját körében hajt végre, a cselekvés fázisában.

Egyedi (unique) – Egyedi lapból csak egy lehet a Theában, tehát egy játékos egyedi személyből vagy tárgyból csak egyet rakhat a játékba.

Eldobni (discard) – A lapot a kidobott lapok közé helyezni. Cselekvés kártyák ide kerülnek kijátszás után.

Elforgatás (tack) – Egy legénység 90 fokkal való elforgatása, mely azt jelöli, hogy már cselekedett a körben.

Elsüllyedés (sink) – Az elsüllyedt lapok a hullámsírhoz kerülnek. A legénységet el lehet süllyeszteni, hogy találatot fogjon fel. Néhány lap segítségével el lehet süllyeszteni más kártyákat.

Ez a tenger (this sea) – Az a tenger, ahol a hajó épp tartózkodik.

Fedélzet (on board) – Egy olyan kártya, ami a hajódon tartózkodik. A nem teljesített kalandok, és tengeri csatolt kártyák nincsenek a fedélzeten.

Flották (factions) – A játékos flottája a kapitány flottája. A flottajelzés nélküli legénységek se a te csapatod, se más csapat flottájába nem tartoznak.

Fortély (knack) – Egy cselekvés vagy csatolt kártyatípus, melyet csak olyan legénységre lehet kijátszani, akinek az ismertetőjele megegyezik a lapéval.

Gazember (villainous) – A legénység egy gonosz tagja. Sokat segíthet, de célpontot is kínál egyben.

Hullámsír (sunk pile) – Minden elsüllyedt lapot a hullámsírba kell tenni. Az ide került lapokat nem lehet visszakeverni, ha elfogy a pakli. Csak különleges lapok, vagy képességek segítségével lehet a hullámsírból lapot kiszedni.

Húzópakli, vagy pakli (draw deck) – A képpel lefordított kupac, ahonnan a lapokat húzod.

Hű (loyal) – Csak annak a kapitánynak dolgozik, akinek a flottajelzése megegyezik a sajátjával.

Kártyatípusok (card types) – Hatféle kártyatípus létezik: cselekvés, kaland, csatolt kártya, kapitány, legénység és hajó.

Képességek (skills) – Minden legénység és kapitány kártyának öt képessége van: tüzértség, hajózás, kalandvágy, befolyás, és merészség. Ezek a képességek arra valók, hogy kifizessd velük a különféle költségeket.

Kidobott lapok kupaca (discard pile) – A lapokat képpel felfelé kell iderakni, de nem lehet más játékosnak átvizsgálni, csak ha valamilyen kártya erre feljogosítja a játékost. Ha elfogy a pakli, akkor a kidobott lapokat vissza lehet keverni, és új húzópaklit lehet belőlük képezni.

Költség (cost) – Amit ki kell fizetni, ha végre akarsz hajtani egy cselekedetet, vagy ki akarsz játszani egy lapot. Általában ez azt jelenti, hogy egyszerűen kifizetjük a kellő számú képességponttal a költséget. A költség a sárga zászlóban található.

Kör (turn) – Ha minden fázisnak vége van, akkor az egy teljes kör. A kör azzal kezdődik, hogy meg kell határozni a sorrendet, és a lapok visszaforgatásával végződik.

Maximum legénység (crew maximum) – Minden hajóra meghatározott számú legénység fér fel, azaz egyszerre ennyi lehet a játékban. A kapitány is beleszámít.

Mozgásköltség (move cost) – Minden hajónak van mozgásköltsége, amely a lap jobb felső sarkában lévő kormánykerékben található. Ezt a költséget kell kifizetni, ha a hajóddal a szomszédos tengerre szeretnél hajózni. Ez egyben az a költség is, melyet a csáklázás megkezdéséhez ki kell fizetni.

Saját (yours) – Minden kártya, amivel a játékot elkezdted, a paklid, és minden más, ami hozzá tartozik.

Semlegesítés (cancel) – Némely cselekvést lehet semlegesíteni, és megvan a semlegesítő költsége, amit a célpontnak ki lehet fizetnie. A cselekvés kártyán lévő vörös zászlóban található a kártya semlegesítő költsége, amit a célpont kifizethet, ha semlegesíteni akarja a lap hatását.

Szabad mozgás (free move) – A théai tenger legjobb hajóinak van egy olyan képességük, hogy ha elforgatjuk őket, akkor átmozoghatnak a szomszédos tengerre anélkül, hogy ez cselekedetbe kerülne nekik. Ezt a képességet csak valamilyen cselekvés után lehet használni.

Vagyon (wealth) – A legénység és a kapitány teljes értéke, amivel a játékot kezdheted.

Visszaforgatás (untack) – A kártya visszaállítása az eredeti pozíciójába. Néhány hatás következtében a lapok elforgatva is maradhatnak.

A játékot licenz alapján készítette és forgalmazza a **Delta Vision Kft.** 1094 Budapest, Ferenc krt. 27.

Tel.: 216-7053 Fax: 216-7054 E-mail: deltavision@axelero.hu

www.deltavision.hu vagy www.7tenger.hu