

V1.0.1

SUB TERRA

Kural Kitapçığı





SUB TERRA

GENEL BAKIŞ

Sub Terra bir ila altı kişiyle oynanabilen kooperatif bir hayatta kalma korku oyunudur.

Oyuncular, daha önce haritalanmamış bir mağara sistemini keşfederken büyük bir tünelden aşağıya düşmüş ve yer altında mahsur kalmış mağara kaşifleri, yani mağaracılarıdır.

El fenerlerinizin pili bitip sonsuza kadar karanlıkta gömülü kalmadan önce birlikte bir çıkış yolu bulmalısınız. Takım olarak hızlıca hareket etmeli ve çeşitli tehlikelerden kaçınmalısınız. Ve de en kötüsü sanırım burada yalnız değilsiniz...

İÇİNDEKİLER

- 64 Mağara Karosu
- 1 Başlangıç Karosu
- 1 Çıkış Karosu
- 30 Tehlike Kartı
- 1 "Zaman Kalmadı" Kartı
- 8 Mağaracı Kağıdı
- 1 İlk Mağaracı Pulu
- 12 Göçük Pulu
- 8 Sel Pulu
- 1 Kabus Pulu
- 1 Gaz Pulu
- 6 İp Pulu
- 3 Patlayıcı Pulu
- 1 Altı Yüzlü Zar
- 8 Mağaracı Figürü
- 3 Kabus Figürü
- 20 Can Pulu



KURULUM

1. Birer mağaracı kağıdı seçin ve seçtiğiniz kağıda karşılık gelen figürü alın. Mağaracı kağıdı üzerindeki can alanlarının üzerine can pullarını koyun (genellikle 3 adet). Kullanılmayan can pullarını, mağaracı kağıt ve figürlerini kutuya geri koyun.
2. Başlangıç karosunu masanın ortasına yerleştirin ve üstüne mağaracı figürlerinizi koyun.
3. Çıkış karosunu kenara ayırın ve kalan 64 mağara karosunu karıştırarak yüzü kapalı bir deste yapın. En alttaki beş karoyu alın ve çıkış karosunu aralarına karıştırın. Bu altı karoyu destenin altına geri koyun. Çıkış karosu son altı karodan biri olacaktır.
4. Bir zorluk seviyesi seçin - Normal, Zor veya Uzman. Tehlike kartlarına bakın ve seçtiğiniz zorluğa uymayan kartları desteden çıkarın.
5. Kalan tehlike kartlarını karıştırın ve aşağıda belirtilen sayıda kartın yer aldığı kapalı bir deste oluşturun:

	NORMAL	ZOR	UZMAN
4 Mağaracı	22 kart	20 kart	18 kart
5 Mağaracı	19 kart	17 kart	15 kart
6 Mağaracı	17 kart	15 kart	13 kart

“Zaman Kalmadı” kartını tehlike destesinin en altına koyun.

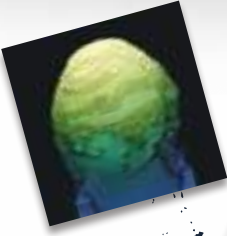
Kalan kartları bakmadan kutuya geri koyun.

6. En son yer altına inmiş oyuncuya ilk mağaracı pulunu verin.

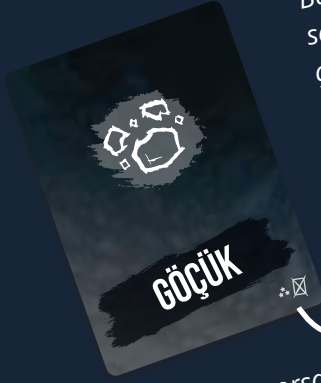


Eğer sadece iki veya üç oyuncu varsa, her oyuncu iki tane mağaracı seçer ve karşılık gelen mağaracı sayısının (4 veya 6) kuralları uygulanır. Eğer oyunu tek başınıza oynuyorsanız; 4, 5 veya 6 adet mağaracı seçin ve seçtiğiniz sayının kurallarını uygulayın.

3.



4.

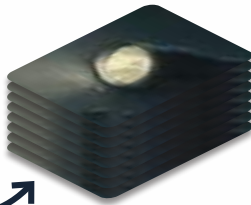


Bazı kartlarda bazı zorluk seviyelerinden oyundan çıkarılmaları gerektiğini anlatan simgeler vardır.

- ★ ☒ Normalde Çıkar
- ★/★ ☒ Zor ve Uzmanda Çıkar
- ★★ ☒ Uzmanda Çıkar

Eğer ilk oyununuzu oynuyorsanız Normal zorlukta oynamanızı tavsiye ederiz. Eğer birkaç oyun sonra bu zorluk seviyesi size zor gelmeye devam ediyorsa, kurulumun 5. adımında tehlike destesine 3 kart daha ekleyin.

5.



6.



Her tur bir tehlike kartı açılacak ve uygulanacaktır. Bu yüzden tehlike destesinde kalan kart sayısı mağaradan kaçmak için kalan zamanınızı göstermektedir.

NASIL OYNANIR

AMAÇ

Ekip olarak amacınız olabildiğince çok mağaracıyı zamanınız bitmeden çıkış karosuna ulaştırmak.

Oyun tehlike destesine göre yaklaşık 20 tur sürmektedir ve her tur 4 aşamadan oluşur:

1. AKSİYON AŞAMASI

Mağaracılar saat yönünde ilerleyerek istedikleri aksiyonları uygular.

2. KABUS AŞAMASI

Mağaradaki tüm kabuslar en yakınlarındaki kurbanı doğru bir karo ilerler.

3. TEHLİKE AŞAMASI

Tehlike destesinin en üstündeki kart uygulanır ve mağaracıların başına kötü şeyler gelir.

4. TUR SONU AŞAMASI

İlk mağaracı pulu saat yönünde sıradaki oyuncuya verilir.

OYUNUN SONU

Oyun aşağıdaki iki durumdan biri gerçekleşene kadar turların oynanmasıyla devam eder:

- Tüm ayık mağaracılar çıkış karosunda
- VEYA: Mağarada ayık mağaracı kalmadığında

Bu durumlarda çıkış karosunda olan mağaracıların puanı hesaplanır. Arkada kalan mağaracı sayısını sayın:



ALTIN

0 Mağaracı arkada kaldı



GÜMÜŞ

1 Mağaracı arkada kaldı



BRONZ

2 Mağaracı arkada kaldı



BAŞARISIZLIK

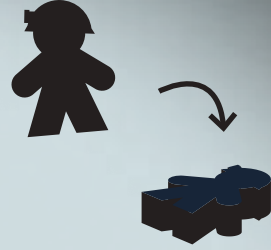
3+ Mağaracı arkada kaldı

BAYGIN MAĞARACILAR

Can puanı (**+**) kalmamış mağaracılar bayılırlar. Bunu mağaracının figürünü yatırarak temsil edin.

Baygın mağaracılar aksiyon kullanamazlar ve pasif yetenekleri çalışmayı bırakır. Eğer bir mağaracı kendi sırasını oynarken bayılırsa, kalan aksiyon haklarını kullanamaz ve sırasını pas geçer.

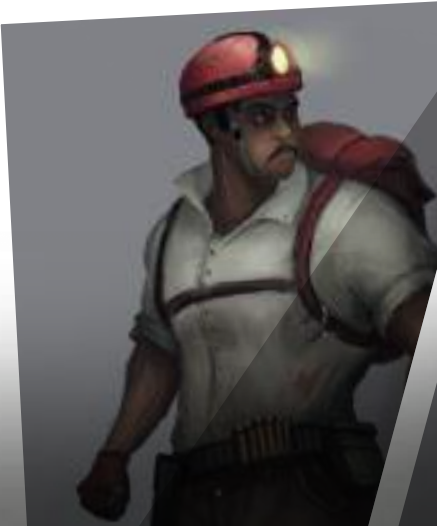
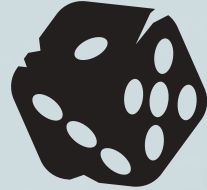
Baygın bir mağaracı, bir veya daha fazla can puanı geri kazandığı anda ayılır. Figürünü tekrardan ayağa kaldırın.



YETENEK ZARLARI

Bazı aksiyonlar veya olaylar mağaracıların mağaracılık yeteneklerini test etmeyi gerektirir (). Bunun anlamı: "Zarı at. Eğer 4 veya daha yüksek attıysan, başarılı oldun. Yoksa başarısız oldun."

Bir yetenek zarından başarılı veya başarısız olmanın sonuçları, ilgili aksiyon veya olayda belirtilir.

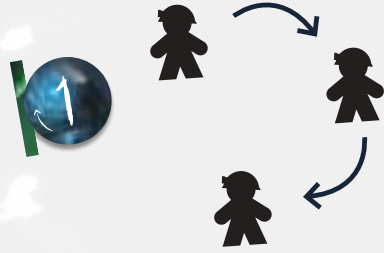


1. AKSİYON AŞAMASI

İlk mağaracıdan başlayarak ve saat yönünde ilerleyerek, her mağaracı iki aksiyon puanı (🕒🕒) alır ve bunları istediği gibi harcar.

Bazı aksiyonlar bir (🕒), bazıları ise iki (🕒🕒) aksiyon puanı gerektirir. Tüm mağaracıların yapabildiği temel aksiyonlar aşağıda anlatılmıştır. Bazı mağaracılar özel aksiyonlar yapabilir. Bunlar kendi özel mağaracı kağıtlarında belirtilmiştir.

Aksiyonlar sıralı olarak uygulanır ve bir mağaracı ilk aksiyonunun sonucunu gördükten sonra ikinci aksiyonuna karar verir. Aynı aksiyon aynı turda, aksi belirtilmemişse, birden fazla kere kullanılabilir. Mağaracılar tüm aksiyon puanlarını kullanmak zorunda değildir.



GAYRET +🕒(🎲🎲)

Kendi sırasında bir mağaracı isterse ek gayret sarf edip üçüncü ve son bir aksiyon puanı daha kazanabilir. Bu puanı istediği aksiyona harcayabilir veya "normal" aksiyon puanıyla beraber iki (🕒🕒) gerektiren bir aksiyon için kullanabilir.

Eğer mağaracı ek gayret sarf ederse sırasının sonunda bir yetenek zarı (🎲) atmalıdır. Eğer bu zar başarısız olursa, mağaracı bir can puanı (+) kaybeder.

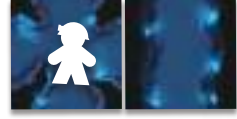
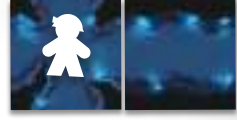


TEMEL AKSİYONLAR



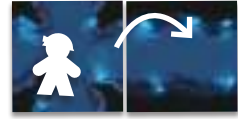
İncele ⌚

Bulunduğunuz karonun açık bir tarafını seçin. Karo destesinin en üstündeki karoyu alın ve incelediğiniz boşluğa, bulunduğunuz karoya bağlanacak şekilde yerleştirin. (Bağlantı kurulduğu sürece karoyu istediğiniz şekilde çevirip yerleştirebilirsiniz.)



Yürü ⌚

Bulunduğunuz karodan bitişik ve bağlı bir karoya hareket et. Bazı karolara (tünel, üstünde sel pulu olan su karosu ve üstünde göçük pulu olan karolar) bu aksiyon ile girilemez. (bknz. Mağara Karoları)



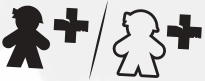
Keşfet ⌚ (İncele + Yürü)

Bir karoyu **İncele** ve hemen o karoya **Yürü**. İkisi birleşik bir aksiyon sayılır. Bu iki ayrı aksiyon olarak karo yerleştirip, ardından hareket etmenin çok daha hızlı bir yolu ancak aynı zamanda, özellikle yakınlarda arkadaşlarınız yoksa, oldukça riskli. Tercihinizi dikkatli yapın.



Koş ⌚ ⌚

Yürü aksiyonunu üç kere tekrar et.



İyileştir ⌚ ⌚

Ya kaybettiğin bir **+** geri al, ya da aynı karodaki başka bir mağaracı bir **+** alsın.

(Başlangıç **+** sayınızın üstüne çıkamazsınız.)

TEHLİKE AKSİYONLARI

Bu aksiyonlar, belirli karolar veya tehlikelerle alakalıdır.



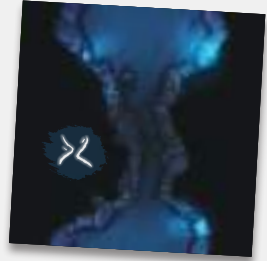
Yüz ⌚ ⌚

Bulunduğun karodan bitişik ve bağlı bir sel pullu karoya hareket et. Sel basmış karolara girmenin tek yolu budur.



Eğil ⌚ ⌚

Bulunduğun karodan, bitişik ve bağlı bir tünel karosuna hareket et. Bu tünel karolarına girmenin tek yoludur.



Kaz ⌚ ⌚

Bulunduğun veya bitişik ve bağlı bir karodan bir göçük pulu kaldır. Bu aksiyon karoyu açar ve tekrar girilebilir yapar.

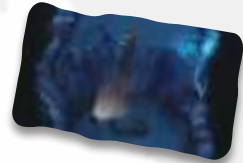
İp As ⌚ ⌚ + 🌐

Bir yetenek zarı at. Eğer başarılı olursan, bulunduğun yamaç veya yokuş karosuna bir ip pulu yerleştir.



Gizlen ⌚ ⌚ + 🌐

Bir yetenek zarı at. Eğer başarılı olursan, bu tur herhangi bir kabus seni en yakın kurban olarak seçemez (bkzn. Kabuslar).



(Eğer bir kabus sen gizlenmişken bulunduğun karoya girerse, gene de can kaybedersin.)

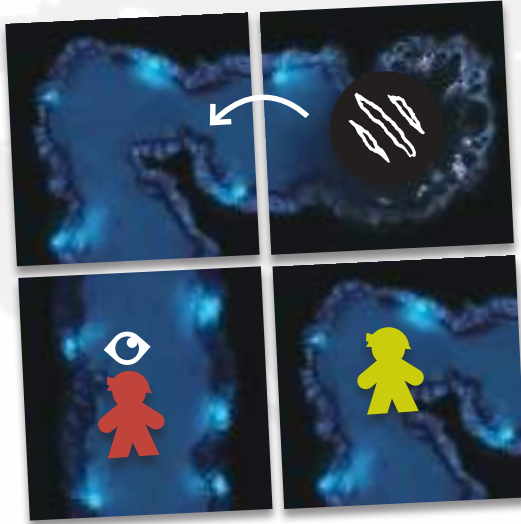
2. KABUS AŞAMASI

Eğer mağarada herhangi bir kabus varsa en yakın kurbanı doğru bir karo hareket ederler. Kabuslar duvarların içinden geçemez ama sel, göçük, tünel, yokuş ve yamaçlardan etkilenmeden hareket ederler.

7 karo mesafede herhangi bir kurban yoksa, kabus hareket etmek yerine mağaradan kaybolur (kaldırılır).

Eğer bir kabus bir mağaracı ile aynı karoda bulunursa, o mağaracı hemen tüm **+** puanlarını kaybeder ve bayılır. Dikkatli olun!

(Daha fazla detay için Kabuslar bölümüne bakın. Eğer mağarada kabuslar varsa, size her tur hareket ettirmeyi hatırlatmak için kabus pulu tehlike destesinin üstüne konmalıdır.)



3. TEHLİKE AŞAMASI

Tehlike destesinin en üst kartını açın, kartta yazanı uygulayın ve kartı ıskartaya çıkarın.

Tehlike kartları 5 farklı tiptedir:



Sarsıntı

Tüm ayık mağaracılar bir yetenek zarı (🎲) atmalıdır. Başarısız olan tüm mağaracılar bir + kaybeder.



Sel Baskını

Üstünde zaten sel pulu olmayan tüm su karolarına sel pulu koyun. Sonra su karosu üzerinde olan tüm mağaracılar bir + kaybeder.



Sel pulu içeren su karolarına **Yüz** aksiyonu (🌀🌀) hariç girilemez.



Gaz Kaçağı

Gaz karolarında olan tüm mağaracılar ++ kaybeder.

Ayrıca bir sonraki tehlike aşamasına kadar gaz karosuna giren mağaracılar da hemen ++ kaybeder.

Gaz kaçağı olduktan sonra gaz karosuna girip ++ kaybetme kuralı yeni karoları keşfederken de geçerlidir. O yüzden keşif yapacaksanız dikkat edin. Bunu hatırlatması için gaz hatırlatma pulunu mağara karolarının yanına veya üstüne yerleştirebilirsiniz.





Göçme

Zar atın. Göçme riski olan tüm karolara bakın ve attığınız zarla uyuşan tüm karolara (eğer zaten bir göçük pulu yoksa) bir göçük pulu koyun. Göçük pulu konan karolardaki tüm mağaracılar +++ kaybeder.



Mağaracılar üstünde göçük pulu olan karolara giremez. Göçük pulları **Kaz** aksiyonu (🕒🕒) kullanılarak kaldırılabilir.



Kabus

Mağaradaki tüm kabuslar en yakın kurbanda doğru bir adım daha atarlar (bkz. Korku Aşaması).

Daha sonra eğer mağarada üçten az kabus varsa, tüm kabus karolarına bakın ve en yakındaki ayık mağaracıların mesafelerini kontrol edin. En kısa mesafede olan kabus karosu üzerine kabus figürü yerleştirin.

Bir kabusla aynı karoda bulunmak mağaracının **tüm** + puanlarını kaybettirir. Dikkat edin!

Kabuslar mağaradayken kabus hatırlatma pulunu tehlike destesinin üstüne koyun. Bu size kabus aşamasında kabusları hareket ettirmeyi hatırlatacaktır.



Zor ve uzman oyun zorluklarında tehlike kartlarının beş adet "daha güçlü" (x2) hali bulunur. Kabus x2 dışındakilerin hepsinde, tehlike kartının etkisini iki kere uygulamanız gerekir. Kabus x2 kartında ise, önce tüm kabusları iki kere yürütün sonra mağaraya iki tane kabus yerleştirin.

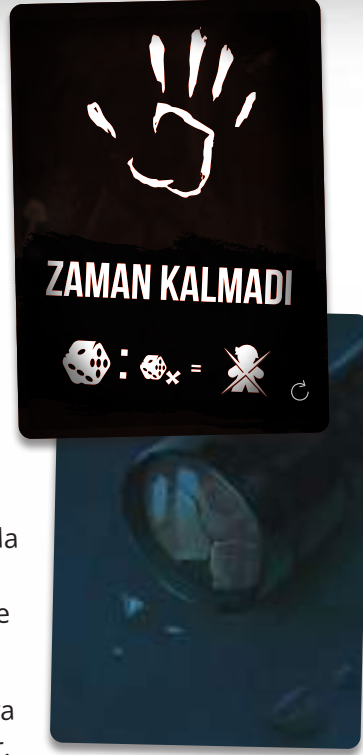


ZAMAN KALMADI

Tehlike destesinin son kartı her zaman "Zaman Kalmadı" kartıdır. Bu kart açıldığında el fenerlerinizin bataryası bitmiş demektir. Karanlık artık her tarafı kaplamaya başlar ve oyun bitmek üzeredir.

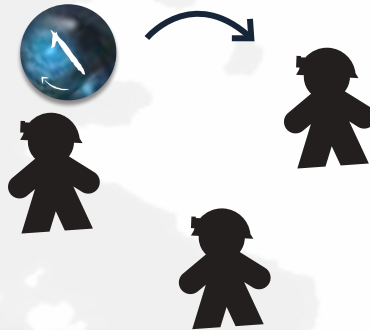
Bu kart açıldığında ve bundan sonraki tüm tehlike aşamalarında, çıkış karosunda olmayan tüm mağaracılar (baygın veya ayık) bir yetenek zarı (🎲) atmalıdır. Bu zarda başarısız olan mağaracılar karanlıktan gelen kabuslar tarafından sonsuza dek yakalanır ve figürleri mağaradan kaldırılır.

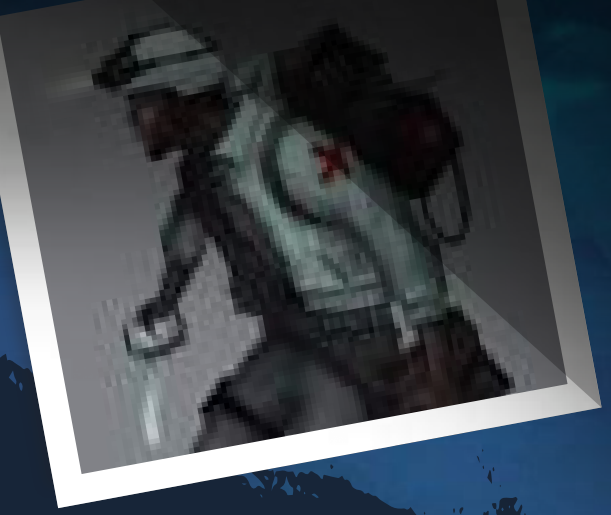
Kalan tüm mağaracılar çıkış karosundaydı veya mağarada hiç mağaracı kalmadıysa oyun biter.



4. TUR SONU AŞAMASI

Tur sonunda ilk mağaracı pulu saat yönünde bir sonraki oyuncuya geçer.





HAYATTA KALMA İPUÇLARI

Bayılmak dünyanın veya oyunun sonu değildir, ama başka bir mağaracının yanınıza gelip sizi iyileştirmesi gerekir. Bu, grubun mağarayı keşfetmek için kullanabileceği zamanın başka şeylere harcanmasına sebep olur. İyi düşünün.

- Tehlikeli karolarda çok durmayın
- Boş yere “gayret” sarf etmeyin
- Kendinizi önden iyileştirin (Bir can puanınız kalınca çok kırılgan oluyorsunuz.)
- Diğer mağaracılardan çok uzaklaşmayın
- Hamlelerdeki amaçlarınızı paylaşın – arkada kalmayın!

Ayrıca Tehlike destesinde ne kadar kart ve mağara karosu destesinde ne kadar karo kaldığını arada kontrol edin. Unutmayın, olabildiğince fazla mağaracıyı dışarıya çıkarmaya çalışıyorsunuz.

- Çıkış karosunun nereye açılacağı hakkında bir miktar kontrolün var. Çıkış karosu son 6 karodan biri
- Tekrar toplanmak için çok geç kalmayın
- Bazen arkadaşlarınızı kurtarmak için kendinizi feda etmek doğru tercihtir

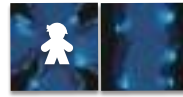
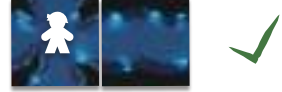
İyi şanslar!



MAĞARA KAROLARI

Sub Terra'da çeşit çeşit mağara karosu vardır. Bazıları zararsız, bazıları tehlikeli, bazılarını ise aşması zordur. Karolar sahaya incele ve Keşfet aksiyonları sonucunda açılırlar ve her zaman onu keşfeden/inceleleyen oyuncuya bağlı olarak açılmalıdır.

Eğer iki karonun açık mağara tarafları yan yana ise karolar birbirine bağlı sayılır. (Yani iki karoyu ayıran bir duvar yoksa.) Karolar hiçbir zaman çapraz bağlanmaz. Bir karoyu yerleştirirken diğer açık tarafı, başka bir karonun açık tarafıyla bağlanmak zorunda değildir. Ama yarım bir bağlantı (birinin açık tarafı diğerinin duvarına denk geliyorsa) karoları "bağlı" yapmaz.

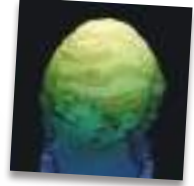


BAŞLANGIÇ

Bu karo mağaracıların oyuna başladığı karodur. Başka bir özelliği yoktur.

ÇIKIŞ

Bu karo mağaranın çıkışıdır ve mağaracılar buraya gelerek oyunu kazanır. Bu karodaki mağaracılar hiçbir sebepten ötürü can puanı kaybetmezler ve kabuslar bu mağaracıları en yakın kurban olarak seçemezler. (Hareket ve yeni kabus için.)

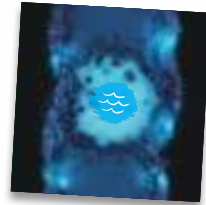


BOŞ/NORMAL KAROLAR (x16)

Bu karoların herhangi bir özelliği yoktur.

SU (x8)

Bu karolar sel basmamış şekilde oyuna girer ve herhangi bir boş karo gibidir. Ama bir Sel Baskını tehlike kartı açıldığında, tüm boş su karolarına bir sel pulu konur ve su karolarındaki mağaracılar birer + kaybeder.



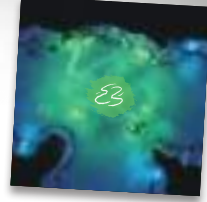
Üstünde sel pulu olan karolara **Yüz** aksiyonu (🕒🕒) kullanılmadan girilemez.

Eğer yerleştirilecek bir karo yüzünden mağaranın hiç açık tarafı kalmayacak ise o karo yerleştirilmez, iskartaya çıkarılır ve yerine yeni bir karo çekilir.

GAZ (x8)

Gaz tehlike kartı açıldığında gaz karolarında duran tüm mağaracılar   kaybeder.

Ayrıca bir sonraki tehlike aşamasına kadar gaz karolarına giren mağaracılar da girdikleri anda   kaybederler. Bu kural o tur sırasında yeni açılacak gaz karoları için de geçerlidir. Bu **Keşfet** aksiyonunu daha riskli hale getirir.



Gaz tehlike kartı açıldıktan sonraki tur, bu kuralı unutmamak için mağara karosu destesinin yanına veya üstüne gaz pulu koyabilirsiniz



GÖÇME RİSKLİ KAROLAR (x12)

Göçme tehlike kartı açıldığında bu karolarda üçte bir şansla bir göçük olur. Bu durumda bu karoya göçük pulu koyulur ve o karodaki tüm mağaracılar    kaybeder.

Mağaracılar göçük pulu olan karolara giremezler ama o karolardan çıkabilirler. Göçük pulları **Kaz** aksiyonu () kullanılarak kaldırılabilir.



KABUS KAROLARI (x8)

Kabus tehlike kartı açıldığında, bir kabus ayık bir mağaracıya en yakın kabus karosuna yerleştirilir. Dikkat edin! Bir kabusla aynı karoda bulunmak mağaracının **tüm**  puanlarını kaybettirir. Bu karolarda turunuzu bitirmek çok risklidir.



TÜNEL (x3)

Mağaracılar tünellere **Yürü** aksiyonuyla giremezler. Bunun yerine **Eğil** aksiyonunu ( ) kullanmalıdırlar.

Eğer bir tünel karosu **Keşfet** aksiyonunun bir parçası olarak yerleştirilmişse, mağaracı o aksiyonun parçası olarak karoya girebilir.



YAMAÇ ↑ (x3)

Yamaç karoları üstlerindeki ok karoyu açan mağaracıdan başlayıp dışarıyı gösterecek şekilde yerleştirilmelidir. Mağaracılar bu karoya iki taraftan da normal şekilde girebilir ama yamacın diğer tarafına doğru bir **İncele, Yürü** veya **Keşfet** aksiyonu kullanabilmek için yamaçta bir ip pulu olmalıdır. (Bu ipi yerleştirmek için **İp As** aksiyonu kullanılmalıdır.)

YOKUŞ {↑} (x3)

Aynı yamaç karoları gibi, yokuş karoları da üstlerindeki ok karoyu açan mağaracıdan başlayıp dışarıyı gösterecek şekilde yerleştirilmelidir. Mağaracılar bu karoya iki taraftan da normal şekilde girebilir ancak yokuşu geçtikten sonra, bu karodaki okun ters yönüne **Yürü** aksiyonunu kullanmak isterlerse yokuşta bir ip asılı olmalıdır. (Bu ipi yerleştirmek için **İp As** aksiyonu kullanılmalıdır.)

ENGEBELİ YOL ✖ (x3)

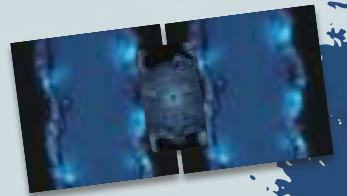
Bu karoya giren mağaracı hemen bir yetenek zarı (🎲) atmalıdır. Başarısız olursa bir + kaybeder.



PATLAYICI PULLARI

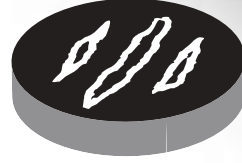
Mühendisin duvarları yok etmek için kullanabildiği özel bir aksiyonu vardır. Bu aksiyon mağaraya patlayıcı pulu yerleştirir. Bu pullar iki komşu karonun ortak kenarına yerleştirilir ve bu kenarı açık bir yola çevirerek bu karoları bağlar. Ayrıca bu pullar yanında karo olmayan bir duvara yerleştirilebilir. İleride bu açıklıktan inceleme veya keşif yapılabilir.

Bir kere yerleştirildikten sonra patlayıcı pulları oyun sonuna kadar mağarada kalır.



KABUSLAR

Kabuslar, kabus tehlike kartı ile kabus karolarına () yerleştirilir. Mağarada belirdikten sonra kabus aşamasında en yakın kurbanı doğru hareket ederler.



Eğer bir kabus, bir mağaracı ile aynı karoda bulunursa, o mağaracı o anda kalan tüm **+** puanlarını kaybeder ve bayılır.

Aynı anda mağarada en fazla 3 kabus olabilir.

EN YAKIN KURBAN BULMAK

Kabuslar tek tek hareket eder ve duvarlardan geçemezler. Ama sel, gaz, göçük, tünel, engebeli yol, yokuş ve yamaçlardan etkilenmeden hareket ederler.

Bir kabusa en yakın kurban, kabusa yukarıdaki hareket kurallarına göre en az adım uzaklıkta olan ayık mağaracıdır.

Eşitlik durumunda en yakın kurban mağaracıların kağıdında belirtilen sayılara göre belirlenir. Kabus kurban olarak en düşük sayıya sahip mağaracıyı seçer:



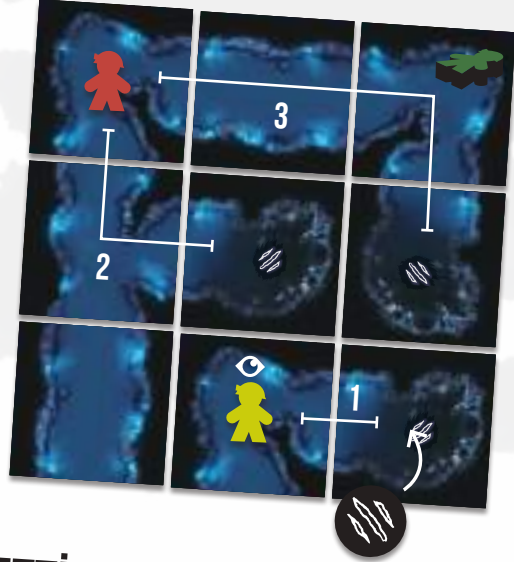
Bir mağaracı aşağıdaki durumlarda en yakın kurban olamaz:

- Baygınsa
- Bu tur başarılı bir şekilde **Gizlen** aksiyonunu kullandıysa
- Çıkış karosundaysa

KABUS YERLEŐTİRMEK

Bir kabus tehlike kartı açıldığında eğer mağarada üçten az kabus varsa:

1. Aşağıdaki şartlara uyan kabus karosunu bulun:
 - Şu an bir kabus figürü içermeyen, ve
 - Bir kurbanı en yakın mesafede olan
2. Eğer bu şartlara uyan karo, kendisine en yakın kurbanı 7 veya daha az adım uzaklıktaysa oraya bir kabus yerleştirin. Yoksa mağaraya yeni bir kabus yerleştirilmez.



KABUSLARI HAREKET ETTİRMEK

Bir Kabus tehlike kartı açıldığında ve Kabus Aşamasında, mağaradaki tüm kabuslar aşağıdakileri uygular:

1. Kabusa en yakın kurbanı bulun.
2. Eğer bu kurban 7 adımdan uzaktaysa bu kabusu mağaradan kaldırın.
3. Aksi taktirde kabusu, kurbanına en kısa yoldan bir adım ilerletin.



Eğer bir kabusun nereye hareket edeceği ve yerleşeceği ile ilgili birden fazla eşit seçenek varsa, kararı ilk mağaracı puluna sahip oyuncu verir. Genelde kabusların hangi sırayla hareket ettiği önemli değildir. Önemli olduğu durumlarda, ilk hangi kabusun oynayacağına yine ilk mağaracı puluna sahip oyuncu karar verir.



insidethebox.games



Daha birçok harika oyun için sitemizi ziyaret edin
www.NeoTroyGames.com

JENERİK

Oyunu test edenler:

Arun Advani, Rebecca Advani, Tom Ana, Caezar Al-Jassar, Greg Albiston, Anna Beck-Thomsen, Simon Bishop, Peter Blenkharn, Emily Brown, Vicky Buckley, Charlie Cole, Sophie Colverson, Rachel Furnish, Tim Furnish, Andy Grant, Colin Gulliver, John Harrison, Kieran Harvey, Anthony Howgego, Dunc Huxley, Ed Huxley, Nathan Miller, Jeppe Norsker, Ben Parbury, Jonathan Pinder, Joyce Pinder, Roger Pinder, Charlie Ringer, Marielle Reuser, Jake Savile-Tucker, Christoph Schlicht, Lewis Shaw, Bez Shahriari, Emily Silcock, Phil Stocks, Matthew Usher, Jenny Walker, Stephanie Wohlgemuth

Güncellenmiş grafik tasarım: Archie Edwards

Oyun Tasarım

Tim Pinder

Çizimler

David Franco Campos

Grafik Tasarım

Zak Eidsvoog

Proje Yöneticisi

Peter Blenkharn

Çeviri

Metin Ünüvar

Minyatür Figürleri

Nassos Apollonatos

Kabus Figürleri

Juhana Hirvonen

MAĞARACI ÖZELLİKLERİ



#1 DALGIÇ

DALIŞ: ⌚ ⌚

Bir su karosundaysan , mağaracı figürünü mağaradan kaldır. Bir sonraki turunda aksiyon almak yerine mağaracı figürünü istediğin bir su karosuna koy.

SU ALTI EKİPMANI:

PASİF: Sellerden  kaybetmezsin ve Yürü aksiyonu ile sel pulu olan karolara girebilirsin.

#2 GÖZCÜ

YOL BULUCU:

PASİF: Bir karo yerleştirecek iken, dilerse ilk çektiğin karoyu iskartaya çıkarıp sıradaki karoyu yerleştirebilirsin. (ikinci karoyu kabul etmek zorundasın.) Bu özelliği oyunda 3 defa kullanabilirsin.

GİZLİ:

PASİF: Herhangi bir kabus seni en yakın kurban olarak seçemez ve kabuslarla aynı karoda olmak sana  kaybettirmez.



#3 JEOLÓG

HIZLI KAZ: ⌚

Bulunduğun veya bitişik ve bağlı bir karodan bir göçük pulu kaldır.

İÇGÜDÜ:

PASİF: Oyunun başında en üstteki mağara karosunu al ve yüzüstü kenara ayır. Ne zaman mağara karosu destesinden bir karo çekersen, onu da kenara ayır. Sonra ikisinden birini mağaraya yerleştir.

#4 MÜHENDİS

PATLAT: ⌚ ⌚

Yanındaki bir duvarı patlatıp açmak için üstüne bir patlayıcı pulu yerleştir. Ve ardından hemen bir göçme olayı uygulayın. (Zarı atın, zarda gelen göçme tehlikesi olan karolara göçük pulu yerleştirin, o karolardaki mağaracılar  kaybeder). Bu özelliği oyunda 3 defa kullanabilirsin.

DİKKATLİ:

PASİF: Göçmeler sana sadece  kaybettirir.





#5 TIRMANICI

HIZLI DÜĞÜM: ⌚

Bulunduğun yamaç  veya yokuş  karosuna bir ip pulu yerleştir.

ÇEVİK:

PASİF: Yürü aksiyonu ile dar mağara karolarına  veya üstünde göçük pulu olan karolara girebilirsin.

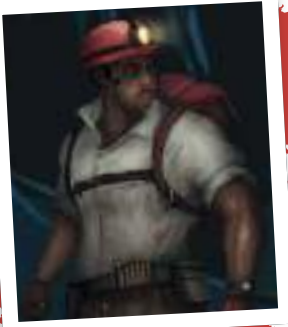
#6 DOKTOR

İLK YARDIM: ⌚

Senle aynı karodaki bir mağaracı seç. Seçtiğin mağaracı  kazanır.

DEPAR: ⌚

İki Yürü aksiyonu kullan.



#7 KORUMA

DEFET: ⌚

Yanındaki bir karodan bir kabus figürü kaldır.

KORUYUCU:

PASİF: Oyuna      ile başlarsın.

Seninle aynı karodaki mağaracılar Sel Baskını, Gaz, Göçme veya Sarsıntıdan  kaybetmezler.

#8 LİDER

YÖNLENDİR: ⌚

Başka bir ayık mağaracı seç. Seçtiğin mağaracı anında  puanlık bir aksiyon kullanabilir. Bu özelliği turda bir kere kullanabilirsin.

YETENEKLİ:

PASİF: Yetenek zarlarına  +1 ekle.



SSS

AKSİYONLAR

Nereye yerleştireceğimi seçmeden önce bir mağara karosuna bakabilir miyim?

Hayır. Karoyu çevirmeden önce hangi boş alana incele veya Keşfet aksiyonunu kullandığınızı belirtmeniz gerekir. Ayrıca yeni karoyu yerleştirecek (bitişik ve bağlı) bir alan da gereklidir. Böyle bir alan yoksa bu aksiyonları gerçekleştiremezsiniz.

Eğer yerleştireceğim karonun bir açık tarafı, var olan bir duvara denk gelecek ise o karoyu yerleştirebilir miyim?

Evet. Bu "yarı bağlantılar" normal bir duvar sayılır. Oradan geçmenizi engellerler ama Mühendis patlayıcılarıyla bir delik açabilir.

Sel basmış karolardan Koş aksiyonuyla geçebilir miyim? Peki ya tünellerden?

Hayır. Koş aksiyonu sadece normal hareket için kullanılabilir. Yüz veya Eğil yerine kullanılamaz. Ama eğer Dalgıçsanız sel basmış karolardan koşarak geçebilirsiniz. Çünkü Dalgıcın özelliği hareket kurallarını değiştirmektedir. Aynı durum Tırmanıcı için tünel karolarında ve göçüklerde geçerlidir.

Gayret sarf edersem hasar almak için ne zaman zar atmalıyım?

Kendi sıranın sonunda tüm aksiyonlarını bitirdikten sonra. Hasar için zar atmadan önce gayretten kazandığınız üçüncü aksiyon puanını kullanırsınız. Zarda başarısız olmak size can kaybettirir, aksiyon puanı değil.

TEHLİKELER

Yeni bir Sel Baskını kartı çekildiğinde hali hazırda sel basmış karolara ne olur?

Sel pulları oldukları yerde kalır ama kart çekildiği sırada o karolarda olan şansız mağaracılar bir can kaybeder. (Aynı bu karttan önce üstünde sel pulu olmayan su karolarında olduğu gibi.) Başka bir sel pulunun karoya konmasına gerek yoktur.

Ne zaman Yüz aksiyonunu kullanmam gerekir?

Eğer bir karonun üstünde sel pulu varsa o karoya girmek için Yürü veya Koş aksiyonlarını kullanamazsınız. Onun yerine daha fazla puan harcatan Yüz aksiyonunu kullanmanız gerekir. Sel pulu olan bir karodan çıkarken Yüz aksiyonu kullanmanıza gerek yoktur (eğer yeni bir sel pullu karoya girmiyorsanız). Ayrıca daha sel basmamış su pullarına girerken de Yüz aksiyonunu kullanmanız gerekmez.

Göçük pulları ne işe yarar?

Göçme sırasında göçük pulu konan karolardaki mağaracılar can kaybeder. Eğer bir göçme riskli karoda zaten göçük pulu varsa o pul kaldırılana kadar orada tekrar göçme olmaz. Mağaracılar göçük pulu olan karolara giremezler. Önce Kaz aksiyonu ile pulu kaldırmaları gereklidir. Göçük pulu olan bir karodaki mağaracılar eğer ayık iseler (mesela göçükten Mühendis olduğu için kurtulan bir mağaracı) hiçbir ek bedel olmadan o karodan çıkabilirler.

"x2" tehlike kartları nasıl çalışıyor?

Bu kartlar aynı tehlike etkisini art arda iki kere uygularlar. Sadece "Kabus x2" kartı farklı çalışmaktadır. Bu kartta önce kabuslar iki kere hareket eder sonra iki kabus mağaraya yerleştirilir. Yani "Sel Baskını x2" ve "Gaz Kaçağı x2" kartları iki katı hasar verirken, "Sarsıntı x2" ve "Göçme x2" kartları zarı iki defa attırır.

KABUSLAR

Kabuslar nerelere yerleştirilir?

Kabuslar bir ayık mağaracıya en yakın olan kabus karosuna yerleştirilir. Bu mağaracıların üstünde durdukları kabus karolarını da kapsar ki böyle bir durum mağaracı için iyi sonuçlanmaz. Başka yerde durmanızı tavsiye ederiz.

Mağarada kabusları durdurabilen bir şey var mı?

Hayır, yok. Kabuslar duvarların içinden geçemez ama onun dışında karolardan ve üstlerindeki pullardan etkilenmezler. Sel, gaz kaçağı, göçme, sarsıntı ve engebeli yollar kabuslara zarar veremezler. Sel baskını ve göçük pullarının içinden geçebilirler ve tünel, yokuş, yamaç karoları hareketlerini etkilemezler.

Peki kabuslarla başa çıkmanın herhangi bir yolu var mı?

Şansınıza kabuslar çok yavaşlar. Eğer en yakın ayık ve gizlenmemiş mağaracı, bir kabusla arasına 7 karodan fazla mesafe açabilirse kabus hareket etmek yerine mağaradan kaybolur. Yani koşarak kaçmak ve gizlenmek işe yarayan çözümlerdir. Son çare olarak Koruma karakteri, Defet özelliğini kullanarak yan karosundaki bir kabusu ortadan kaldırabilir.

Gizlenmek daha da ilgi çekici olmaya başladı. Peki gizlenmek nasıl çalışıyor?

Eğer Gizlen aksiyonunu kullanır ve yetenek zarında başarılı olursanız, o turun sonuna kadar gizlenmiş olursunuz. Kabuslar kasıtlı bir şekilde gizlenmiş mağaracılara doğru ilerlemezler. Eğer bir şekilde bir kabus gizlenmiş bir mağaracının karosuna girerse, o mağaracı gene de can kaybeder (mesela kabus başka gizlenmemiş bir mağaracıya doğru ilerlerken denk gelirse.) Gizlenmek koşarak uzaklaşmaktan daha riskli bir seçenektir. Dikkatli olun.

KARAKTERLER

Doktor kendisine İlk Yardım uygulayabilir mi?

Hayır. Doktor İlk Yardım özelliğini sadece başka mağaracıların yararına kullanabilir. Ama bir Doktor her zaman kendisini, iki aksiyon puanı kullanarak iyileştir aksiyonu ile iyileştirebilir.

Dalgıç dalış yapmışken tehlikelerden etkilenir mi?

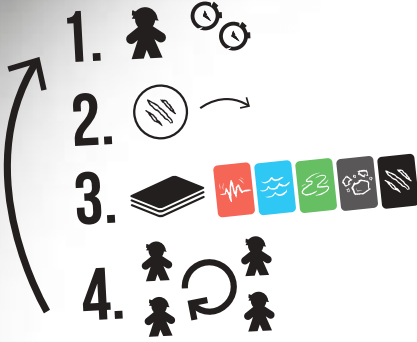
Evet ama bu durum sadece Sarsıntı ve Zaman Kalmadı kartları için geçerlidir. Çünkü mağaracı dalış yaptığı zaman bir karoda durmamaktadır. Eğer bir Sarsıntı Dalgıç bayılırsa, Dalgıç kendi sırasının başında istediği bir su karosundan su üstüne baygın bir şekilde çıkar.

Koruma tehlikelerden etkileniyor mu?

Evet hepsinden etkileniyor. Korumanın özelliği aynı karodaki diğer mağaracıları korumaktadır ve bu özellik sadece Koruma ayık iken çalışmaktadır. Koruma normal bir şekilde can kaybeder.



TUR AKIŞI SAYFA 6-12



- 1. Aksiyon Aşaması:** İlk mağaracıdan başlayarak ve saat yönünde ilerleyerek, her mağaracı iki aksiyon puanı (🕒) alır ve bunları istediği gibi harcar.
- 2. Kabus Aşaması:** Kabusları en yakın ayık mağaracıya doğru bir adım ilerletin. 7 adım mesafesinde ayık mağaracı olmayan kabusları mağaradan kaldırın.
- 3. Tehlike Aşaması:** Tehlike destesinin en üst kartını çekin ve uygulayın.
- 4. Tur Sonu Aşaması:** İlk mağaracı pulunu saat yönünde sıradaki oyuncuya verin.

TEMEL AKSİYONLAR SF.7



İncele 🕒

Karo destesinin en üstündeki karo al ve bulunduğunuz karonun açık bir tarafına bağlanacak şekilde yerleştirin.



Yürü 🕒

Bulunduğunuz karodan, bitişik ve bağlı bir karoya hareket et.



Keşfet 🕒

Bir karo **İnceleyin** ve hemen o karoya **Yürüyün**.



Koş 🕒🕒

Üç kere **Yürüyün**.



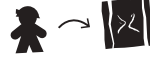
İyileştir 🕒🕒

Ya kaybettiğin bir **+** geri al, ya da aynı karodaki başka bir mağaracı bir **+** geri alsın.



Yüz 🕒🕒

Bulunduğunuz karodan, bitişik ve bağlı bir sel pullu, su karosuna hareket et.



Eğil 🕒🕒

Bulunduğunuz karodan, bitişik ve bağlı bir tünel karosuna hareket et.



Kaz 🕒🕒

Bulunduğunuz veya bitişik ve bağlı bir karodan bir göçük pulu kaldır.



İp As 🕒🕒 + 🎱

Yetenek zarı başarılıysa: bulunduğunuz yamaç veya yokuşa bir ip pulu yerleştir.



Gizlen 🕒🕒 + 🎱

Yetenek zarı başarılıysa: bu tur hiçbir kabus sizi en yakın kurban olarak seçemez.

TEHLİKE KARTLARI SF.10-11



Sarsıntı: Tüm ayık mağaracılar bir yetenek zarı (d6) atmalıdır. Başarısız olan tüm mağaracılar bir + kaybeder.



Sel Baskını: Üstünde sel pulu olmayan tüm su karolarına bir sel pulu yerleştirin. Su karolarındaki tüm mağaracılar bir + kaybeder.



Gaz Kaçağı: Gaz karolarında olan tüm mağaracılar ++ kaybeder. Bir sonraki tehlike aşamasına kadar gaz karosuna giren mağaracılar anında ++ kaybeder.

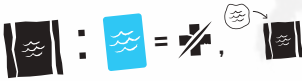


Göçme: Zar atın. Göçme riski olan tüm karolara bakın ve attığınız zarla uyuşan tüm karolara bir göçük pulu koyun (eğer zaten göçük pulu yoksa). Göçük pulu konan karolardaki tüm mağaracılar ++ kaybeder.



Kabus: Mağaradaki tüm kabuslar en yakınlarındaki kurbanda doğru bir karo ilerler. Eğer mağarada üçten az kabus varsa, ayık bir mağaracıya en yakın kabus karosuna bir kabus figürü yerleştirin.

MAĞARA KAROLARI SF.14-16



SU (x8): Sel Baskını kartı çekildiğinde bu karoları sel basar ve mağaracılar + kaybeder. Sel basmış karolara sadece Yüz aksiyonu ile girilebilir.



GAZ (x8): Gaz Kaçağı kartı çekildiği anda bu karolarda olan veya çekildiği tur bu karolara giren mağaracılar ++ kaybeder.



GÖÇME (x12): Göçük kartı çekildiğinde, göçük olup mağaracılar +++ kaybettirme ihtimali olan karolardır. Göçük pulu olan karolara yalnızca Kaz aksiyonu ile göçük kaldırıldıktan sonra girilebilir.



KABUS (x8): Kabus kartı çekildiğinde kabuslar bu karolara yerleştirilebilir.



ENGEBELİ YOL (x3): Bu karoya girerken mağaracılar bir yetenek zarı (d6) atmalıdır. Eğer başarısız olurlarsa bir + kaybederler.



YOKUŞ (x3): Ok işaretli karoyu açan mağaracıdan dışarıya bakacak şekilde yerleştirin. Mağaracılar yokuştan ip pulu olmadan geri dönemezler.



YAMAÇ (x3): Ok işaretli karoyu açan mağaracıdan dışarıya bakacak şekilde yerleştirin. Mağaracılar yamacın diğer tarafına ip pulu olmadan hareket edemezler.



TÜNEL (x3): Bu karolara yalnızca Eğil aksiyonuyla ya da Keşfet aksiyonunun bir parçası olarak girilebilir.



© Inside the Box Board Games LLP, All Rights Reserved