



A BÁZIS



 Petr Czerny

Soha nem vezetett ide út, egyetlen térképen sem találod meg. A bázis mélyen a föld alá épült, mérföldekre egy bezárt bányától. Néhány eredménytelen, a keresésre elvesztegetett nap után egy katonákból álló kutatóegységnek végre sikerült megtalálnia. A bejárat le volt zárva, betemette egy felrobbantott szikla.

Órákon át tartó megfeszített munkával sikerült feltárni egy alagutat, amely a szikla pereméig nyúlt. Az alján egy sérült végállomást találtak, a közeli bányákhoz vezető vasúti pálya egykori végpontját. A padlót ismeretlen opálos ércdarabkák borították.

A csapatnak nem mondták el, hogy mire használták a bázist, és azt sem, hogy mit kell keresniük. De talán sikerül találni néhány régi, elveszettnek hitt feljegyzést. A feladat egyértelmű: a hátrahagyott minták begyűjtése. Előkerült egy részletesebb leírás, ami alapján biztos, hogy „valami gyanús” dolgot kell keresni.

Amint a katonák beléptek a Bázisra, annak minden rendszere újra indult. Előkeresték a sérült archívum adatait, hogy átfussák a kutatások feljegyzéseit. A titokzatos érc egy ismeretlen kémiai anyagot tartalmaz, amely egyedi sejtmutációkat okoz.

Valaki új fajt próbált létrehozni, manipulálva az állati és emberi DNS-t. És sikerrel járt!

Mindeközben a folyosók és laboratóriumok kusza labirintusának mélyén valami hirtelen felébredt évszázados álmából.

Egy figyelmeztetés jelent meg a képernyőkön:

FIGYELEM!

**Önmegsemmisítő protokoll
aktiválva!**

**A módosított életformák
megszöktek!**

**Késedelem nélkül
hagyják el a bázist!
Visszaszámlálás indul!**

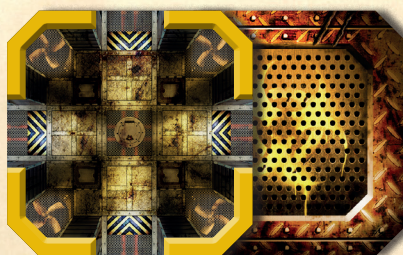
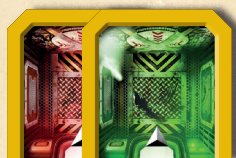
A Bázis egy taktikai játék két játékos részére. Mindkét játékos egy három főből álló egységet irányít. Vezethetik a romok között rekedt kutatócsapatot, akik megpróbálják megmenteni az életüket, vagy a genetikailag módosított humanoidok irányítójává válhatnak, akik ösztönösen szabadulni próbálnak.

A játékosok felváltva mozgathatják bábuikat a táblán, hogy elsőként és a határidő lejárta előtt jussanak át egyik oldalról a másikra. Egy ideig minden rendben megy. De a Bázison nincs elég hely. Minden apró kellemetlenség ürügy lehet egy heves konfliktusra. Az idő pedig egyre fogy, és a Bázis pusztulása egyre közeledik!

A doboz tartalma

25 játéktábla lap (a továbbiakban: lap)

10 startmező



6 fabábu matricákkal két különböző színben (3 darab színenként)



1 két részből álló visszaszámláló tábla

1 visszaszámláló zseton

4 bónusz zseton



A játék célja

Célad, hogy elsőként juttasd el mindhárom bábudat a bázis túlsó oldalára. Egy bábu akkor ért célba, ha rálép az ellenfél egyik startmezőjére.

A rendelkezésre álló idő húsz forduló. Ezt követően a Bázis felrobban. Ha az idő letelte előtt egyik játékosnak sem sikerült megmentenie a teljes csapatát, akkor a nyertes az, akinek több bábut sikerült megmentenie.

Előkészületek

1. Válasszátok ki, és tegyétek az asztalközepére a négy utat tartalmazó kezdőlapot.
2. Keverjétek meg a többi játéktábla lapot, és képpel lefelé fordítva rakjátok őket egy 5x5-ös négyzet formában a kezdőlap köré. Hagyjatok némi helyet a lapok között a könnyebb kezelhetőség érdekében. A bázis elkészült.
3. Válasszátok, vagy sorsoljátok ki az egységeket, és tegyétek magatok elé a csapatotok tagjait ábrázoló három bábút. Az első játék előtt ragasszátok rá a bábukra a matricákat - piros a kutatóknak, zöld a mutánsoknak.
4. A kutatókat irányító játékos (piros bábuk) felveszi és megkeveri az 5 piros startmezőt. Ezután képpel felfelé, a tábla szélénél rakja le őket. Ezek lesznek a kutatók startmezői. Ezután a mutánsokat irányító játékos is megkeveri és lerakja a startmezőket.
5. Helyezzétek a bábukat a számozott startmezőkre úgy, hogy a bábuk és a kezdőhelyek számai megegyezzenek. A fennmaradó (számozatlan) startmezők üresen maradnak.
6. Készítsétek elő a visszaszámláló táblát, és helyezzétek a visszaszámláló zsetont a 20-as számra.
7. Fordítsátok meg a foglalt startmezőkkel szomszédos játéktábla lapokat (így a bábuk látják a szobát, ahová belépnek). A lapok tetszés szerint forgathatóak, de a startmező felé eső oldalon útnak kell lennie.
8. Készítsétek elő a bónusz zsetonokat, és tartsátok kéznél.



Viasszaszámlálás indul!

1. A mutáns csapatot irányító játékos kezd, ezt követően a játékosok felváltva következnek.

2. A játékosok körönként 3 akciót hajthatnak végre.

Kétféle akció létezik:

a) A bábuk mozgatása

b) A játéktábla lapok mozgatása

Az adott körben a játékos eldöntheti, hogy a két akciótípust hogyan kombinálja. Nem kötelező minden körben bábukat mozgatni. A játékosnak mindhárom akciót végre kell hajtania, kivéve, ha ez a körülmények miatt lehetetlen (lásd: egy bábu bezárása).

3. Ha az mindkét fél végrehajtotta mindhárom akcióját, a körnek vége, a viasszaszámlálón a zsetont egy időegységgel lejjebb kell rakni.

Javasoljuk, hogy a második játékos kezelje a viasszaszámlálót. Amint befejezi a körét, a viasszaszámlálót egy lépéssel lejjebb mozgatja.

A nem a szabad egyik startmezőről a másikra átlépni. A bábuk nem tudnak közvetlenül átugrani egyikről a másikra. Kizárólag egymás melletti lapokra lehet lépni, amennyiben ezt az utak lehetővé teszik. A startmezőket nem lehet áthelyezni vagy más módon mozgatni.

Irány előre

Egy akció során egy figura egy mezőt léphet.

1. Csak a már felfordított lapokra és a startmezőkre lehet rálépni.
2. Egy szomszédos lapra csak akkor lehet rálépni, ha a két lapot azok szomszédos szélein átjáró köti össze. Ez a szabály a startmezőkre is vonatkozik. Ha a szomszédos lapon egy fal van a bábu felőli oldalon, a játékosnak az egyik akcióját arra kell használnia, hogy a cél lap egyik átjáróját a bábu felé forgassa (lásd: lapok forgatása).
3. A kiinduló- és a cél lapon is egyszerre csak egy bábu állhat.
4. Egy mezőn egyszerre csak egy figura állhat.



A BÁBUK
SZOMSZÉDOS
LAPOKRA VALÓ
ÁTHELYEZÉSÉNEK
MÓDJAI

5. Egy játéktábla lap csak akkor ugorható át, ha egy másik, ugyanahhoz az egységhez tartozó bábu áll rajta. A céllapnak üresnek (más bábuktól mentesnek) kell lennie, és a belépő bábu felől átjáróval kell rendelkeznie. A kiütéseket lásd a Bábuk kiütése című fejezetben.
6. Bármelyik bábu, amelyik már elhagyta a saját startmezőjét, a fent leírt szabályok szerint beléphet csapata bármelyik másik startmezőjére (szükség esetén lépés előtt forgatni kell a lapot), és a következő akció vagy kör folyamán visszaléphet onnan.
7. Ha egy figura a célvonalra (az ellenfél egyik startmezőjére) lép, megmenekült, de innen már nem mozdítható el.

A mutánsok kezdőhelyei a felfedezők célpontjai és fordítva.

Játéktábla lapok mozgatása

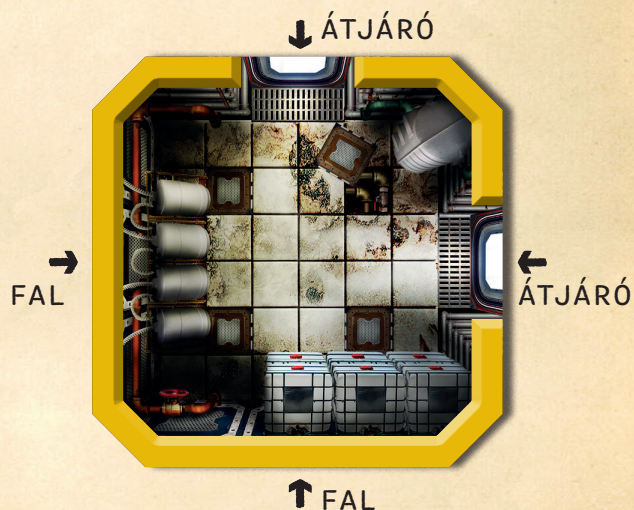
A lapok mozgatása kulcsfontosságú művelet. A játékosoknak meg kell ismerniük a lapokat, és meg kell tervezniük akcióikat a jelenlegi és a lehetséges jövőbeli helyzetükre vonatkozóan, hogy nyerni tudjanak.

Két lehetőség van a lapok mozgatására, mindkettő egy-egy akciót igényel:

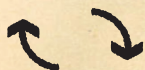
- 1) Egy lap felfordítása
- 2) Egy már korábban felfordított lap elforgatása

A mozgatás a lap felfedezésével, azaz a lap megfordításával kezdődik. A fel nem fedezett lapokat nem lehet mozgatni. A lapokat csak vízszintesen vagy függőlegesen lehet megfordítani. A játékos nem módosíthatja a pozíciót vagy az irányt. Ha a lapot egyszer felfedtek, az további mozgatásig úgy marad.

A lapok szegélye sárga. A folyamatos vonal falat jelöl, az átjárókat megszakított vonal jelzi.



FELFEDÉS



90°-OS, 180°-OS VAGY
270°-OS ELFORDÍTÁS

1. A játékosok csak olyan lapokat mozgathatnak (beleértve a felfedést is), amelyek legalább egy bábujukhoz átjáróval kapcsolódnak. Nem szabad olyan szomszédos lapot mozgatni, amelyen egy figura áll, vagy fallal van elzárva. A mozgatott lap pozíciója nem fontos. Nem számít, hogy az elfoglalt lap egy folyosóval vagy egy fallal szomszédos.
2. Soha nem lehet olyan lapot mozgatni, amelyen figura áll.
3. A lapok soha nem cserélhetők. Csak megfordítani vagy elforgatni lehet őket.
4. Egy akcióval tetszőleges mértékben (90°-kal, 180°-kal vagy 270°-kal) lehet elforgatni a lapokat.



ÖTLET: A célod az, hogy a lapok forgatásával utat nyiss figuráid számára, hogy mielőbb célba érjenek, illetve, hogy megnehezítsd ellenfeled útját. Az ügyesen elforgatott lapok megnehezítik, vagy akár átmenetileg lehetetlenné teszik az ellenfél haladását.

Azok a lapok, amelyek úgy vannak elforgatva, hogy az ellenfél nem férhet hozzá, vagy amelyeken a saját figurád állnak, technikailag zárolva vannak, és nem forgathatók. Bár a játék későbbi szakaszában a zárlat megszűnik, egy ideiglenesen zárolt lap bosszantó akadályt jelenthet!



Bábuk kiütése

Ritkán fordul elő, hogy valaki békésen, harc nélkül szállíthassa át csapatát a Bázison. A játékosok kölcsönösen beavatkoznak a másik terveibe, elállják egymás útját, és megnehezítik ellenfelük életét. Előbb-utóbb eljön az a helyzet, amikor a harc elkerülhetetlen, és az átkelést csatában kell biztosítani.

Azonnali fenyegetést jelent, ha a soron lévő játékos egyik figurája legfeljebb három lapnyi távolságra van, és nem akadályozzák falak.

A játékos a saját körében a három akció egyikében ugyanarra a lapra lépve megtámadhatja és megsemmisítheti az ellenfél bábuit. A bábuk az ellenfélnek a lapra belépésekor automatikusan megsemmisülnek, nincs szükség külön akcióra. Ha egy bábu három lapnál közelebb kerül, akkor „menet közben” is kiiktatható, és a támadó bármilyen irányba tovább léphet, akár vissza is fordulhat.

A kiiktatott bábút vissza kell helyezni a megfelelő számmal ellátott startmezőre, ahonnan újramezheti a játékot.

Ha a megfelelő startmezőt egy másik bábu foglalja el (akár az ellenfélé, akár saját), a kiütött bábu az eredeti pozícióhoz legközelebbi, számozatlan startmezőre kerül. Ha két hely is megfelel ennek a feltételnek, a játékos választhat.

Ha nincs szabad számozatlan startmező, akkor a bábu egy olyan számozott startmezőre kerül, amelyet eredetileg egy olyan bábué volt, amelyik már elérte a célt.

Amennyiben ezek a feltételek nem teljesíthetők, a játékos a bábuját tetszőleges startmezőre rakhatja.

Megjegyzés: A figurák kiiktatása része a stratégiának, célunk haladni, és blokkolni ellenfelünket. A kiütésért nem jár plusz pont vagy egyéb bónusz.

ÖTLET: Néha a bosszú nevében ádáz csaták folynak a Bázis körül, miközben a visszaszámlálás könnyörtelenül folytatódik. Ne felejtse el a célodat: a teljes csapatot el kell juttatnod a biztonságos zónába.

Védelmeső bábuk

Egy bábu akkor tud megvédeni egy másikat, ha egymástól mért távolságuk nem haladja meg a három lapot. Egy bábu a startmezőről is elláthat védelmi feladatokat.

A csapat tagjai egymást őrzik, ha egy körön belül elérhető távolságra vannak egymástól. Az őrzés valójában fenyegetést jelent az ellenfél számára. Ha kiiktatja egy őrzött bábút, azt kockáztatja, hogy a következő körben az ő bábujja is ki hasonló sorsra jut.

ÖTLET: Javasoljuk, hogy óvatosan haladj előre, és próbáld mindig védeni csapatod tagjait. A gyorsan előrenyomuló magányos bábuk könnyű prédává válhatnak, és könnyedén visszaküldhetik őket a startmezőre.

Van olyan helyzet, amikor egy bábu képes önmagát megvédeni. Ez a startmezőtől legfeljebb háromig lap távolságban lehetséges. Ha a bábu kiesik, és az ellenfél bábujja védtelen marad a kiesett bábu kiindulási helyétől számított hatótávolságon belül, akkor a következő körben könnyen kiiktatható.

Bábuk blokkolása

Egy kiesett bábút a startmezőn blokkolhat egy fal a szomszédos lapon vagy az ellenfélnek a szomszédos lapon álló bábuja. A blokkolt bábu esetében nincsenek lehetőségek. Előbb fel kell szabadítani a lapot. Erre célszerű nagyon odafigyelni, mert egy ilyen helyzet jelentős taktikai előnyt jelenthet az ellenfél számára. Ha a játékos összes többi bábuja már elérte a célt, és a megmaradt bábút az ellenfél blokkolja, akkor a körben a játékos nem tud akciót végrehajtani. Az ellenfél tetszés szerint folytathatja a játékot. A játékosnak meg kell várnia, amíg az ellenfél elhagyja a lapot.

Ugyanez a szabály érvényes akkor is, ha egy bábút az ellenfél bábui blokkolnak.

Visszaszámlálás

A visszaszámláló tábla és a zseton jelzik a bázis automatikus megsemmisítésének várható idejét. A visszaszámlálás a játék elején indul, és le nem állítható, de meghosszabbítható.

A játék elején a zseton a 20-as számra kerül. Minden kör után a zsetont eggyel lejjebb, a nulla irányába kell mozgatni.

Ha az egyik játékosnak sikerül a bábuit a célba juttatni, megnyeri a játékot, és a visszaszámlálás leáll, kivéve, ha a másik játékos meg akarja próbálni befejezni a küldetését (lásd: Időkihívás).

Ha a zseton a nullához ér, a játéknak vége (lásd: Játék vége).

A visszaszámlálás meghosszabbítható a „+1” bónusz zseton használatával (lásd Bónusz akciók).

A visszaszámlálás jelzője nem áll meg a nulla felé haladva!



Bónusz akciók

Ha a játékos egy bábujaival célba ér, kap egy „+1” bónusz zsetont. A játékos elveszi és maga elé teszi a bónusz zsetont. Ezt a zsetont bármelyik következő kör elején felhasználhatja (az aktuális körben még nem) a rendelkezésre álló bónusz akciók egyikére.



A bónusz akciók típusai:

1) A játékos egy extra akciót kap.

Abban a körben, amikor úgy dönt, hogy használja a zsetont, a játékos három helyett négy akciót hajthat végre. Lehetséges egy körben két zsetont felhasználása is, így a játékosnak öt akcióra van lehetősége.

2) A játékos a visszaszámlálón a zsetont egy számmal feljebb, a hús felé mozgatja.

Minden játékos legfeljebb két bónusz zsetont kaphat a játék során. Amint a játékos harmadik bábuja is célba ér, a játéknak vége. Ha a zsetont bónusz akcióra használják, felhasználás után vissza kell adni. A bónusz akciók jelentősen hozzájárulhatnak a végső győzelemhez, ezért ajánlott körültekintően használni őket.

A bónusz zsetonokat külön-külön vagy egy körön belül is fel lehet használni, és a kiválasztott bónusz akciók tetszés szerint kombinálhatók (egy extra akció vagy/és az idő visszaszámlálásának meghosszabbítása). Ha az idő meghosszabbításra kerül, a jelző a forduló végén akkor is egy lépéssel közelebb kerül a nullához.

ÖTLET: Ha ellenfelednek van bónusz zsetonja, minden körben tartsd szem előtt a megnövekedett hatótávolságot. Ez egy kicsit megnehezítheti a tervezést és a legjobb stratégia kiválasztását.

A játék vége

A játék többféleképpen is véget érhet. Azonnal véget ér bármelyik változatban:

1) Az egyik játékosnak sikerült minden bábuját a célba juttatnia.

A harcnak vége. A csapatból mindenki eljutott a Bázis másik oldalán lévő kijáráshoz. Mögöttük minden lángokban áll. A tűz felemészti azokat, akik nem értek ki időben.

2) A visszaszámlálásnak vége. Az időjelző elérte a nullát. Az a játékos nyer, akinek több bábuja van a célban. Döntetlen esetén, az a játékos nyer, akinek a megmaradt bábuja közelebb van a célvonalhoz.

A céltól való távolságot a bázison belüli aktuális pozíciójukból számítják ki. A céltól számított első oszlopban elhelyezett bábu közelebb van, mint a második, harmadik stb. oszlopban elhelyezett bábu. Itt az oszlopok száma a kulcs, nem pedig a célpozíció eléréséhez esetlegesen szükséges akciók száma.

Ha mindkét játékosnak két bábuja maradt a táblán, akkor a távolabbi bábu helyzete számít. Ez azt jelenti, hogy még akkor is, ha a játékos egyik bábuja éppen a célvonal előtt áll, a játékos elveszíti a játékot, ha a másik bábuja a legtávolabb van a célvonalától.

Akiknek sikerült időben elérniük a kijáratot, hallják a folyosókon visszhangzó zajokat - társaik kiabálását és nehéz lépteit, azokét, akiknek nem sikerül kijutniuk. Lejárt az idő. A túlélőknek sikerül az utolsó pillanatban elhagyni a Bázist. Egy sötét alagutakba menekülnek, a robbanás hatósugarán kívülre. Egy rövid villanás megmentette a hátramaradottakat a további szenvedéstől.

3) Ha a bent maradt bábuk száma és a céltól való távolságuk is megegyezik, a játék döntetlen.

Idő kihívás

Ha a játék az egyik játékos győzelmével ér véget, és a visszaszámláló még nincs nullán, a vesztes játékos dönthet úgy, hogy „Idő kihívás” módban fejezi be a játékot, azaz megmenti a bábuait a pusztulástól. Minden forduló (három akcióból álló sorozat) után a zseton a visszaszámlálón eggyel lejjebb kerül. A játékos már nem kaphat bónusz zsetonokat. Ha sikerül csapatának minden tagjával elhagyniuk a bázist, mielőtt a számláló elérné a nullát, megmenti a csapat életét, megmenekülnek a végzetes robbanástól.

Egy pillanattal ezelőtt az utolsó megmaradt élőlény is elhagyta a Bázist. A Bázis mozdulatlan és elhagyatott. Mindenki a föld alá igyekszik, hogy biztonságban legyen a lángoló robbanástól. De nincs robbanás. Amint az utolsó élőlény is elment, a visszaszámlálás leállt. A fények kialudtak, és a Bázis visszasüllyedt a hosszú, mozdulatlan csendbe.

Sok szerencsét és jó szórakozást a játékhoz!

Szerzők: Jan Fiala, Karolína Holerová, Štěpán Peterka, Lukáš Louda és sokan mások, akik részt vettek a Bázis tervezésében és tesztelésében.



Petr Czerny



regiojatek.hu

Importálja/forgalmazza: REGIO Kft
1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25.

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.mojedino.cz



XXXXXXXXXX