



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 katonából 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!**

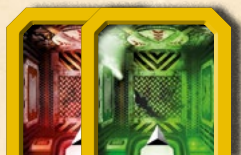
A Bázis egy taktikai játék két játékos részére. Mindkét játékos egy három főből álló egységet irányít. Vezethetik a romok között rekedt kutatócsapatot, akik megpróbálják megmenteni az életüket, vagy a genetikailag módosított humanoidok irányítójává válhatnak, akik ösztönösen szabadulni próbálnak.

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 fogyni, 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

Célod, 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 mozgatásaAz 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 szomszédosszélein 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.



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 mozgítható el.

A mutánsok kezdőhelyei a felfedezők célpontjai és fordítva.

Játéktábla lapok mozgatása

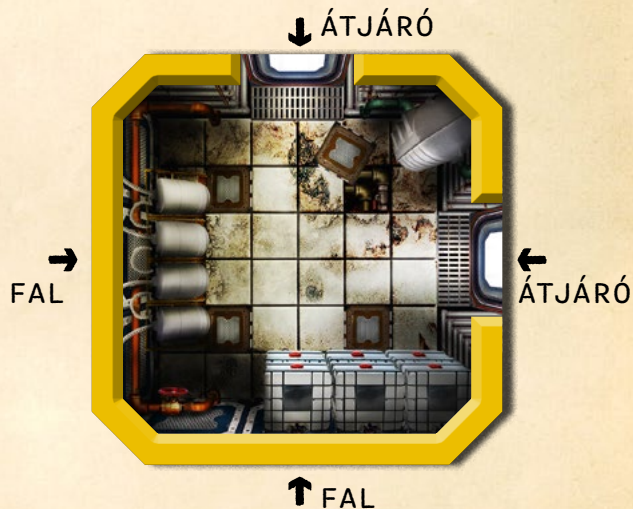
A lapok mozgatása kulcsfontosságú művelet. A játékosoknak meg kell ismerniük a lapokat, és meg kell tervezniük akcióikat a jelenlegi és a lehetséges jövőbeli helyzetükre vonatkozóan, hogy nyerni tudjanak.

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

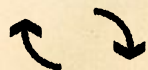
- 1) Egy lap felfordítása
- 2) Egy már korábban felfordított lap elforgatása

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!



A MUTÁNSOK EGY FIGURÁJA BESZORULT A STARTMEZŐRE

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 bábú 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 újrakezdheti a játékot.

Ha a megfelelő startmezőt egy másik bábú foglalja el (akár az ellenfélé, akár saját), a kiűtött bábú 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 bábú egy olyan számozott startmezőre kerül, amelyet eredetileg egy olyan bábúé 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 célot: a teljes csapatot el kell juttatnod a biztonságos zónába.

Védelmező bábuk

Egy bábú akkor tud megvédeni egy másikat, ha egymástól mért távolságuk nem haladja meg a három lapot. Egy bábú 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 bábúja 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 bábú képes önmagát megvédeni. Ez a startmezőtől legfeljebb háromig lap távolságban lehetséges. Ha a bábú kiesik, és az ellenfél bábúja védtelen marad a kiesett bábú kiindulási helyétől számított hatótávolságon belül, akkor a következő körben könnyen kiiktatható.

Bábuk blokkolása

Egy kiesett bábut 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 bábut 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 bábut 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 húsz 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 kijáráthoz. 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.

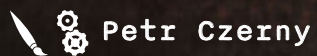
Idő kihívás

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 viasszasüllyedt 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

Importálj/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



OTL000261 / MA01122