



UNDERGROUND PANIC!



Jön a víz! Menekülni kell! Az apró kis ürgék a kerítés túloldalán lévő kijárat felé igyekeznek, de sajnos a járatokat már rég nem használták, a szél pedig mindenféle szemetet behordott a járatokon keresztül az ürgelyukakba. De van itt ám nem kevés élelem makk és bogyo, valamint más hasznos dolog is, amiket az ürgék valamikor régen itt elraktároztak. Mentsétek ki együtt az ürgecsaldót az ürgelyukakból, és hozzátok ki ezekből a kincsekből minél többet az ürgék pofazacskjában! Igyekeztek, hogy mielőbb kiérjete a szabadba a beözönlő víz elöl, és közben ügyeljete egymásra, mert amikor egy ürge megsérül, azt bizony a többi is megérzi!

A JÁTÉK CÉLJA:

Az a célotok, hogy végigvezessétek az összes ürgét a járatokon, közben minél több pontot hozó terményt összegyűjtsetek, és minden ürgét kiszabadítsatok, mielőtt előnti az ürgelyukakat a víz. Nincs saját figurátok, amikor rátok kerül a sor, bármelyik ürgével léphettek. A játék akkor ér véget, amikor minden ürgének sikerült kijutni az ürgejáratból. Vigyázzatok, nem feltétlenül az a játékos nyer, akinek ez elsőként sikerül! A gyorsaságáért jutalom jár, azonban mindaddig játékban marad, míg van ürge a odalant. A győztes az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

TARTOZÉKOK:

- 1 db játéktábla
- 4 db ürgefigura
- 28 db bónuszkorong
- Akciókártyák – színenként 28 db (piros, kék, zöld, sárga)
- 64 db sérüléskártya
- 12 db vízkorong
- 12 db kavics
- 36 db képességlapka
- 12 db jutalomkártya
- 1 db kezdőjátékos-jelölő
- 1 db színkocka
- 1 db iránykocka
- 1 db húzózsák

ELŐKÉSZÜLETEK:

- Helyezd a **játéktáblát** az asztal közepére!
- Állíts annyi ürgefigurát a játéktábla startmezőjére (a nagy ovális ürgelyukra a 3-as zónában), ahányan részt vesztek a játékban (2 - 4 fő).
- Szórd bele a húzózsákba a bónuszkorongokat és rázd össze alaposan. Húzz egy bónuszkorongot minden ürgelyukra (25 db), és helyezd rá véletlenszerűen az ürgelyukakban megjelölt koronghelyekre.



- Az **akciókártyákat** válogasd szét szín szerint, a paklikat külön-külön keverd meg, és képezz belőlük 4 képpel lefelé fordított paklit a táblán kijelölt, színükkel megegyező helyekre.
- A **sérüléskártyákból** a megkeverésük után képezz egy képpel lefelé fordított paklit a táblán, a bal alsó sarokban kijelölt helyen.
- A **vízkorongokat** készítsd a tábla mellé, közülük egyet helyezz a vízsáv 1-es mezőjére.
- A **kavicsokat** készítsd a tábla mellé egy készletbe.
- A **képességlapkákat** (láda hátlapjal) keverd meg és képezz belőlük egy képpel lefelé fordított paklit majd a tetejéről 4 lapkát fordíts fel a táblán, a láda mellett kijelölt helyekre.
- A **jutalomkártyák** közül válassz véletlenszerűen annyit, ahányan játszotok, és helyezd ezeket a kijárhoz, a kijelölt kártyahelyekre képpel felfelé. A többi jutalomkártyára nem lesz szükségetek.

- Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb járt barlangban, ő vegye magához a **kezdőjátékos-jelölőt**.

- A kezdőjátékosal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos dobjon magának 6-szor a színkockával.

Minden dobás után a dobás színével megegyező színű pakliból kell 1-1 kártyát felhúzni, majd a hatodik kártya felhúzása után, egy hetedik, tetszőleges színű kártyát is húzzanak fel a kezükbe a játékosok.

Ha a dobások során valaki feketét, vagy fehéret dobna, azt újra kell dobni, mert az előkészületek során csak a 4 kártyaszínt kell figyelembe venni.

- A játékosok vegyék kezükbe a lapjaikat, de a többieknek ne mutassák meg, hogy mi van azokon.

Kezdődhet is a játék!





A játék legfeljebb 11 fordulóból áll, és egy forduló során a kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járásával meg-
egyező irányba haladva minden játékos egyszer kerül sorra.

AMIKOR EGY JÁTÉKOS SORRA KERÜL:

- **Választ egy ürgét,** és a többieknek is egyértelműen jelzi, hogy azzal vagy a kijárat irányába (1-gyel nagyobb számú zónába), vagy oldalirányba (ugyanabban a zónában maradván) egy járaton keresztül a **szomszédos mezőre kíván lépni.** Egyetlen ürge sem mozgatható az indulási mezőjéhez képest kisebb számú zónába.
 - **Választ egy járatot,** amit a többieknek is egyértelműen jelez.
- 1 A lépésnek mindig van valamilyen **költsége,** amit **ki kell fizetni,** ez a használni kívánt járaton kis kerek ikonok formájában látható. A költségeket a megfelelő lapokból álló **kártyák eldobásával** kell kifizetni. A kezünkben befizetett lapokat az akciopaklik fölött képzett dobópaklikra kell eldobni képpel felfelé.
 - 2 Az új mezőbe érkezéskor a játékos **megkapja az érkezési mezőn látható jutalmakat** és a bónuszkorong jutalmát (amennyiben van a mezőn bónuszkorong). Miután a játékos elvette a jutalmat, a bónuszkorongot bedobja a húzózsákba. Amennyiben a mozgatott ürgénél volt **kavics,** azt a játékos maga elé helyezi a saját készletébe.
- A játékos a lépése végén mérlegel, és ha van olyan lap a kezében, amit a játék végi pontozásra szeretne félretenni, **legfeljebb kettőt félrerakhat** az úgynevezett **pofazacskó pakliba** (helyezze maga elé képpel lefelé). Ide csak ponttal rendelkező kártya kerülhet (makk = 1p, vagy bogyo = 2p), és csak a soron lévő játékos a lépése végén rakhat ide lapot, de ez nem kötelező. Az a kártya, ami ide került, a játék végéig már nem használható.
 - Ezt követően az aktív játékosnak le kell ellenőriznie a kezében lévő kártyák számát, és amennyiben 7-nél több van nála, **el kell dobnia** annyit, hogy végül **legfeljebb 7 maradjon** a kezében.

HELYBEN MARADÁS:

Előfordulhat, hogy egy játékos egyik ürgét sem tudja mozgatni, mert nincs megfelelő kártyája a járatokon történő átlépéshez. Az is megtörténhet, hogy a járat kiválasztása után a színek által dobott színű kártyával nem rendelkezik. De a soron következő játékos egyszerűen úgy is dönthet, hogy a beömlő víz sürgetése ellenére még az adott mezőn marad, gyűjtögetni. Bármelyik eset is áll fenn, a játékosnak a körében a következőket kell tennie:

- 3 **Kiválaszt egy ürgefigurát és elfekteti** azt, ezzel jelezve, hogy helyben marad.
- Ekkor az ürge mezőjén feltüntetett teljes kártyafelhúzási lehetőség (jutalom) közül **eggyel kevesebbet választ,** és az ennek megfelelő kártyákat magához veszi (pl. ha 3 kártya a teljes jutalom, akkor csak 2 kártyát választhat). Amennyiben egy játékos a helyben maradás mellett dönt, és az elfektetett ürge mellett **kavics és/vagy bónuszkorong** van, azokat **NEM veheti el.**
 - Ezek után minden úgy történik, mintha lépett volna, azaz legfeljebb két kézben tartott lapját a **pofazacskó pakliba** helyezheti, illetve el kell dobnia annyi kártyáját, hogy **legfeljebb 7 maradjon** a kezében.

További fontos szabályok a helyben maradással kapcsolatban:

- A játékosok amikor sorra kerülnek, **már fekvő ürgét nem választhatnak** sem mozgásra, sem helyben maradásra.
- Amennyiben ez az elfektetés a **startmezőn** (a 3. zónában) történik (itt nincs jutalom), akkor az akciót végrehajtó játékos **lecserélheti legfeljebb 3 kézben tartott lapját** 3 tetszőleges színű akciókártyára.
- Akkor, ha egy játékosnak egy útvonal kiválasztása után **nem sikerül áthaladnia** azon a járaton (kedvezőtlen szín dobása esetén), akkor helyette **automatikusan a helyben maradás/fektetés** akciót kell végrehajtania, nem választhat más járatot.

Miután egy játékos végzett a körével, a tőle balra ülő játékoson a sor, és amikor az adott fordulóban mindenki sorra került, a fordulónak vége.



UNDERGROUND

PANIC!

EGY FORDULÓ VÉGÉN:

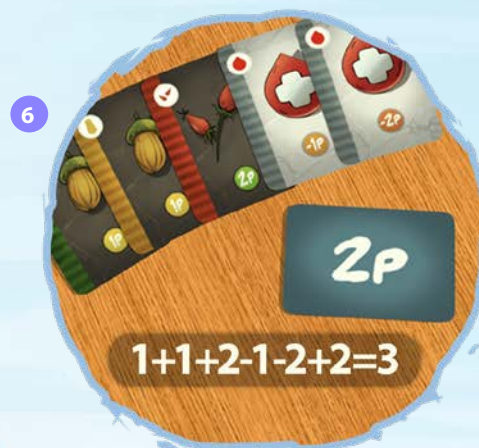
- **A víz terjed: helyezz** a következő, még nem letakart számú vízmezőre **egy vízkorongot**. Az 1. és 2. vízkorong még nem éri el a járat egyetlen mezőjét sem, de a 3.-tól kezdve minden fordulóban újabb zónát önt el a víz, azon belül pedig minden mezőt, azaz járatot és ürgelyukat.
- 4 Amennyiben a forduló végén egy, vagy több ürge olyan zónában lévő mezőn áll, amelyet elöntött a víz (vízkorong látható a zóna mellett), **a játékosok sérülnek**. Minden játékos húzzon annyi sérüléskártyát a sérüléskártyák pakliból, amennyi ürge áll a vízzel elöntött zóna mezőiben. A sérüléskártyák képpel lefelé a pofazacskó pakliba kerülnek, a rajtuk lévő pontok (0/-1/-2/-3p) a játék végén csökkenthetik az elért pontszámot.
FONTOS! – Egy-egy sérüléskártya felhúzása kiváltható egy-egy dióhéj eldobásával. A dióhéjak akciókártyákon és képességlapkákon fordulnak elő.
- Sérülés esetén minden játékos, aki sérüléskártya felvételére kényszerül, **húz** a felhúzott sérüléskártyák számával megegyező számú, **szabadon választott akciókártyát** (legfeljebb annyit, hogy a kártyahúzások után 7-nél több kártya ne legyen a kezében).
FONTOS! – Ilyenkor nem rakható kézben lévő lap a pofazacskó pakliba.
- Vízzel teli zónában nem maradhat ürge, **a víz áttaszítja az elöntött mezőkön álló kis ürgéket** a következő zóna egyik mezőjére. Az, hogy egy elöntött ürge melyik mezőbe halad tovább, kockadobással dől el. Minden érintett ürge esetében **dobjatok az iránykockával**, és az ürge a dobott eredménynek megfelelő (**L** vagy **R**) járaton halad tovább a következő szomszédos mezőig. Amennyiben ezen a mezőn van bónuszkorong, az ott marad, a jutalmat senki sem kapja meg. Tehát az új fordulót az elöntött ürgék már a következő zónában, még száraz mezőről kezdik.
- Azokról a mezőkről, amelyek elöntött zónában vannak, **le kell venni a bónuszkorongokat és a kavicsokat**.
- 5 A forduló végén keressétek meg azokat az ürgéket akik többiekől lemaradva a leghátsó zóna ürgelyukaiban állnak, és **tegyetek melléjük egy-egy kavicsot**. Egy ürgéhez kizárólag egy kavics tartozhat, és amennyiben egy ürge teljesen kijutott, azt már nem szabad beszámítani a bábuk sorrendjébe. Amikor egy játékos kaviccsal rendelkező ürgét mozgat a köre során, maga elé veszi a kavicsot, és a készletébe helyezi azt. **Egy** saját készletből eldobott **kavicccsal** nem kedvező szín dobása esetén **újra lehet dobni a színekockát** (kavicsonként egyszer, de több kavics eldobásával akár többször is). **Két kavics** együttes eldobásával pedig egy **kockadobást teljesen figyelmen kívül lehet hagyni**, az automatikusan teljesítettnek tekinthető.
- **Minden fekvő ürgét fel kell állítani**.
- A **kezdőjátékos-jelölő** a jelenlegi kezdőjátékos **bal oldali szomszédjához** kerül, ő, a következő forduló kezdőjátékosaként elkezd az új fordulót.

A JÁTÉK VÉGE:

Amikor egy játékos az egyik ürgét az utolsó mezőről (12-es zónából) a szabadra lépteti, **felveheti a** szabadulásért járó egyik még elérhető **jutalomkártyát** a tábla tetejéről, és azt a pofazacskó pakliba helyezi képpel lefelé, de csak akkor ha az azon látható **feltételt az elvétel pillanatában teljesíteni tudja**. A jutalomkártya feltételével elég csak rendelkezni, nem kell költségként eldobni az azon látható elemeket. A kártyán látható pontszám a játék végén hozzáadódik a pofazacskó pakli pontszámához. A játék azonban ezzel nem fejeződik be; a szokott módon folytatódik addig, amíg az utolsó ürge is ki nem kerül a föld alatti járatrendszerből. Ez történhet amiatt, mert vagy minden ürgét kijuttattak a játékosok, vagy pedig amiatt, mert a 11. forduló végén az utolsó ürgét is kilöki a víz.

FONTOS! Minden játékos a játék befejezéséig játékban marad, és egy játékos akár több ürgét is kijuttathat, így a játék végén egy játékosnál akár több jutalomkártya is lehet. Emellett, ha a játék úgy ér véget, hogy az utolsó zónából a víz löki ki a még bent lévő ürgéket, minden játékos sérül (mindenki kilökött ürgéenként 1 sebesüléskártyát húz), vagy 1-1 dióhéjat dob el sérülésenként, emellett pedig senki sem jut jutalomkártyához.

A játék végeztével a játékosok összeadják a pofazacskó paklijukban lévő **makkok** és **bogyók** pontértékét, valamint az esetleges **jutalomkártyák** értékeit, majd levonják ebből a pontszámból a **sérüléskártyák** értékeit. Az így kapott pontszámot összehasonlítják: **a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos lesz a nyertes.** 6





UNDERGROUND PANIC!



SZÍNEK ÉS JELEK:



A táblán lévő járatokon, mezőkön látható **ikonok színei** az eldobandó/felhúzendó akciókártyák színeire utalnak. A **fekete színű kártyalap** egy bármilyen színű lap felhúzását (jutalom) vagy eldobását (költség) írja elő, a **fehér kocka** pedig azt, hogy az eldobandó/felhúzendó kártyalap színét a színekocka dönti majd el.

A **toboz, levél vagy dióhéj ikonok** azt jelzik, hogy a színtől függetlenül milyen tartalmú kártyát kell eldobni az adott helyen.

Az **akciópaklik alatt 3-3 ikon** látható, ezek azok az elemek, amelyek előfordulhatnak az adott pakliban. A sorrendjük egyben a gyakoriságukat is jelzi: az első elemből van a legtöbb, a másodikból kevesebb, a harmadikból a legkevesebb.

Amikor **láda jelölésű bónuszkoronghoz** jutsz, azt ugyanúgy dobd vissza a zsákba, cserébe pedig válassz a tábla jobb alsó sarkában lévő 4, képpel felfelé lévő képességlapka közül egyet, és azt helyezd magad elé képpel felfelé! A helyére fordíts fel egy újabb lapkát a lapkapakliból! Az előtted lévő lapkákat a rajtuk szereplő ikon alapján használhatod.

A dobókocka színjelölései:

- **Piros, sárga, zöld kék:** Húzz fel jutalomként, vagy dobj el költségként a kezedből egy adott színű kártyát!
- **Fehér:** Semmilyen kártyát nem húzhatsz jutalomként, vagy nem kell eldobnod költségként.
- **Fekete:** Egy tetszőleges színű kártyát húzhatsz jutalomként, vagy dobhatsz el költségként.

Ábrák a kártyákon:



LEVÉL/TOBOZ: Fontos elem lehet a továbbhaladáshoz.



MAKK/BOGYÓ: 1/2 pontot érő, a pofazacskó pakliba helyezhető elem.



DIÓHÉJ: Eldobásával elkerülhetjük 1 sebesüléskártya felhúzását.



KÉK/ZÖLD és PIROS/SÁRGA átalakító: A látható színek bármelyiként kijátszhatók.



TOBOZ/LEVÉL választó: A kártya kijátszható levélként vagy tobozként is.



DIÓHÉJJA átalakító: Egy másik kártyával együtt kijátszva azt dióhéjja alakítja.



LEVÉLLÉ átalakító: Egy másik kártyával együtt kijátszva azt levéllé alakítja.



HÁROMFÉLE átalakító: Egy másik kártyával együtt kijátszva azt levéllé/tobozzá/dióhéjja alakítja.

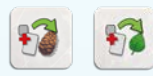
Ábrák a bónuszlapkákon:



LEVÉL vagy **DIÓHÉJ:** A lapkát kártya helyett használhatod. Nem számít bele a kézlimitbe.



PIROS/SÁRGA és **KÉK/ZÖLD** átalakító: Egy piros/kék kártyával együtt kijátszva az sárga/zöld lesz, vagy fordítva.



TOBOZZÁ és **LEVÉLLÉ** alakító: Bármely vele együtt kijátszott kártyát tobozzá/levéllé alakít.



KAVICS: A lapka egy kavicsként használható.



KAVICS átalakító: a lapka eldobásával egy kavicsodat dióhéjja alakíthatod.



ÁTHÚZOTT színekocka: A lapka beadásával elkerülhetsz egy kötelező színekockadobást.



ALVÓ ÜRGE: Akkor is megkapod a mező összes jutalmát, ha elfektetsz egy ürgét.



TOBOZ/LEVÉL: A lapkát tobozként vagy levélként is kijátszhatod (kártya helyett).



SZÍNES KÁRTYÁK: Adott színű kártyát helyettesítő lapka. Birtoklása nem számít bele a kézlimitbe.



FEKETE KÁRTYA: Bármilyen színű kártyát helyettesítő lapka.



Jutalomkártyák magyarázata:



Feltétel nélkül pontosan 2 pontot kapsz.



Ha üres kézzel hagyta el a járatot, 3 pontot kapsz.



Ha a kezekben legalább 2 levél maradt, 3 pontot kapsz.



Ha a kezekben legalább 2 tobozkártya maradt, 3 pontot kapsz.



Ha a kezekben legalább 2 makos kártya maradt, 3 pontot kapsz.



Ha maradt legalább 2 kavicsod, 3 pontot kapsz.



Ha maradt legalább 1 képességlapkad, 4 pontot kapsz.



Dobj a színekockával! Ha a dobott színből van legalább 1 kártyád, 3 pontot kapsz.



Ha az adott színű kártyák vannak a kezekben, 4 illetve 5 pontot kapsz.



Minden, a játék végén kézben maradt kártyádért 1 pontot kapsz.



Minden, a játék végéig szerzett 2 sérüléskártyádért 1 pontot kapsz.



Játékterv: Pierrot
Illusztráció: Nagy Zoltán
Játékszabály: Szekeres Ferenc
© 2019 Piatnik, Wien • Printed in Austria