

A game by Antoine Bauza



OCEANOS™

PRAVILA

Art by Jérémie Fleury

iello™

Oceanos

U igri Oceanos se nalazite u ulozi Kapetana ekspedicije koja istražuje podvodni svet okeana. Sakupite što više čudesnih životinjskih vrsta, otkrijte najveći koralni greben i pronađite zaboravljenia blaga uz pomoć ronilaca. Ne zaboravite da unapređujete vašu podmornicu tokom putovanja ako želite da sva vaša otkrića bezbedno vratite na površinu. I što je nabitnije, čuvajte se Krakena.



Komponente

75 delova podmornica (15x5 boja)

5 delova 1. nivoa
po podmornici



5 delova 2. nivoa
po podmornici



5 delova 3. nivoa
po podmornici



135 karata istraživanja



40 karata
prve runde

45 karata
druge runde

50 karata
treće runde

15 tokena goriva
(3x5 boja)



15 tokena ronioca
(3x5 boja)



30 tokena blaga



1 neprovidna vrećica



5 pomoćnih karata



Prednja
strana

Zadnja
strana

1 blokčić za bodovanje





PREGLED i CILJ igre

Tokom igre, svaki igrač označava napredak svoje ekspedicije odigravanjem karata istraživanja. Karte se postavljaju u tri niza, jedna do druge, i svaki niz odgovara jednoj rundi. U svakom krugu Kapetan ekspedicije deli karte istraživanja svim ostalim igračima, koji moraju da izaberu samo jednu kartu istraživanja koju će da zadrže, pre nego što ostatak karata vrate kapetanu ekspedicije. Karte istraživanja imaju mnogo različitih elemenata koji vam omogućavaju da osvajate bodove ili unapređujete podmornicu.

Pobednik je onaj igrač koji, na kraju igre, ima najviše bodova (★).

Elementi igre

PODMORNICE

Podmornice određuju vaše mogućnosti i kapacitete tokom istraživanja okeana. Svaka podmornica se sastoji od pet delova koji se sklapaju, i svaki od njih može biti prvog (●), drugog (●●) ili trećeg (●●●) nivoa.



3

Podmornice određuju vaše mogućnosti i kapacitete tokom istraživanja okeana. Svaka podmornica se sastoji od pet delova koji se sklapaju, i svaki od njih može biti prvog, drugog ili trećeg nivoa.

Propeler

- ▶ nema efekat
- ▶ donosi 2 ★ na kraju runde
- ▶ donosi 5 ★ na kraju runde

Motor

- ▶ proizvodi **jedan** token goriva po rundi
- ▶ proizvodi **dva** tokena goriva po rundi
- ▶ proizvodi **tri** tokena goriva po rundi

Kabina

- ▶ ima **jedan** periskop
- ▶ ima **dva** periskopa
- ▶ ima **tri** periskopa

Akvarijum

- ▶ u njemu mogu da se čuvaju **tri** različite životinje
- ▶ u njemu mogu da se čuvaju **pet** različitih životinja
- ▶ u njemu mogu da se čuvaju **osam** različitih životinje

Komora za dekompresiju

- ▶ može da primi **jednog** ronioca
- ▶ može da primi **dva** ronioca
- ▶ može da primi **tri** ronioca

KARTE ISTRAŽIVANJA

Karte istraživanja predstavljaju podvodni svet koji ste otkrili tokom ekspedicije. Svaka karta sadrži različite elemente podeljene u tri kategorije.



Pozitivni elementi (*uokvireni belom bojom*)



ŽIVOTINJE:

na kraju svake runde dobijate 2 ★ za svaku različitu životinju u vašem akvarijumu. Vodite računa o nivou akvarijuma i njegovom kapacitetu.



KORALI:

na kraju igre dobijate 1 ★ za svaki koral u najvećem koralnom grebenu koji ste otkrili, tj. najdužem neprekinutom nizu karata istraživanja koje imaju koral na sebi.



BLAGA:

na kraju igre dobijate onoliko ★ koliko je označeno na tokenima blaga koje ste sakupili. Blaga mogu da vrede od 2 do 4 ★.



Negativni elementi (*uokvireni crvenom bojom*)



Krakenove oči:

igrac koji sakupi najviše krakenovih očiju tokom runde gubi ★. Broj ★ koji gubi određuje se pomoću Kraken tokena, koji postoje u tri veličine i imaju vrednosti 0, -1, -2, -3, ili -4.



Unapređenja (*uokvireni belom bojom*)



Baza:

omogućavaju vam da unapredite podmornicu ako ste prethodno odigrali kartu istraživanja sa kristalom.



KRISTALI:

omogućavaju i određuju nivo unapređenja podmornice koje možete da odradite.



ŽIVOTINJE Pojašnjenje

Postoji osam različitih životinja u dve veličine.

Male životinje

su uobičajene i često se pojavljuju na kartama istraživanja.



Velike životinje

su retke i ređe se pojavljuju na kartama istraživanja.



Pomoćna karta

Pomoćna karta je dvostrana: prednja strana se koristi za prvu i drugu rundu, a zadnja strana za treću rundu. Pomoćna karta se koristi kao baza i za nju važe ista pravila. Takođe, na njoj su označeni elementi na koje treba обратити pažnju prilikom bodovanja, na kraju svake runde kao i na kraju igre.



Postavka igre

1

Svaki igrač izabere boju i uzima sve delove podmornice, tokene ronioca i tokene goriva u odgovarajućoj boji.



2

Sastavite podmornicu od delova nivoa i odložite ostale delove sa strane.



3

Postavite jedan token ronioca i jedan token goriva na njihova odgovarajuća mesta na podmornici. Ostale tokene odložite sa strane.



4

Nasumično izvucite tri Kraken tokena, od svake veličine po jedan, bez da ih gledate, i stavite ih na sredinu stola, tako da je najmanji na vrhu, a najveći na dnu. Ostali Kraken tokeni vam nisu potrebni u toj partiji.



5

Razvrstajte karte istraživanja u tri špila, jedan za svaku rundu. Promešajte ih pre nego što ih postavite na sredinu stola.



6

Stavite sve tokene blaga u neprovidnu vrećicu i odložite je sa strane.



5

**Igrač koji je
najskorije posetio
akvarijum postaje
PRVI Kapetan
ekspedicije**
(pogledajte sledeću
stranu).



Tok igre

Igra traje tri runde, a svaka runda se sastoji od pet krugova.

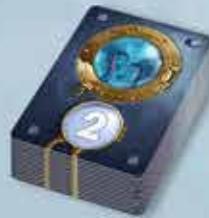
1. RUNDA

Istražite okean ispod površine



2. RUNDA

Isražite dublje delove okeana



3. RUNDA

Isražite najdublje delove okeana



Pažnja: ako izgubite evidenciju o tome koliko ste krugova odigrali, samo prebrojte karte koje nemaju token goriva na sebi.



Ista pravila važe za sve runde i na kraju svake runde dobijaju se bodovi. Na kraju treće runde dobijaju se dodatni bodovi uzimajući u obzir različite elemente.

PREGLED RUNDE

Svaka runda se sastoji od pet poteza kao što je opisano u nastavku:



Kapetan ekspedicije deli karte istraživanja, koje odgovaraju trenutnoj rundi, svim igračima osim sebi. Svaki igrač dobija jednu kartu istraživanja više od broja periskopa koje ima na svojoj podmornici.

PRIMER

Ako vaša podmornica ima kabinu nivoa, imate samo jedan periskop. Zato ćete dobiti dve karte istraživanja (jednu za periskop + jednu kartu)

Ako je vaša kabina nivoa, imate tri periskopa i zato ćete dobiti četiri karte istraživanja (tri za periskope + 1 karta).



Svaki igrač tajno odabere jednu kartu istraživanja koju želi da zadrži, od karata koje je dobio, i spušta je licem prema dole ispred sebe. Ostale karate istraživanja vraćate kapetanu ekspedicije.



Svi igrači istovremeno otkrivaju svoje karte istraživanja i postavljaju ih ispred sebe poštujući pravila postavljanja:

- Karte istraživanja se postavljaju u niz, sa leva na desno: redosled postavljenih karata ne sme da se menja tokom igre.



- Svaka runda ima svoj niz karata: karte iz prve runde se redaju na vrh, karte iz druge runde u sredinu, a karte iz treće runde na dno.



Kapetan ekspedicije bira jednu kartu istraživanja od svih karata koje su mu ostali igrači vratili, i postavlja je ispred sebe, poštujući ista pravila postavljanja. Ostale karte odbacuje, licem prema gore.

Ako, kao kapetan ekspedicije, dobijete manje karata nego što vam omogućava nivo kabine, dopunite ruku kartama sa vrha špila, tako da imate onoliko karata koliko imate periskopa + jedna karta.



Igrač levo od trenutnog Kapetana ekspedicije postaje novi Kapetan ekspedicije za sledeći krug.

U svakom KRUGU možete da radite
sledeće DODATNE akcije:



GORIVO

Možete da iskoristite token goriva da biste zadržali dodatnu kartu istraživanja licem na dole, ispred sebe (tokom faze, opisane na prethodnoj strani). Otkrijte odabranu kartu, kao i obično tokom faze sa prethodne strane. Stavite token goriva na dodatnu kartu kada je postavite.



Ako ste u mogućnosti, možete da iskoristite više od jednog tokena goriva tokom istog kruga, da zadržite jednu dodatnu kartu po tokenu goriva koji iskoristite. Možete da odlučite kojim redosledom ćete da postavite karte ispred sebe, ali jednom kada ih postavite više ne možete da menjate redosled.

Broj tokena goriva koje možete da iskoristite tokom runde zavisi od nivoa motora vaše podmornice. Motor nivoa daje vam jedan token goriva, dva tokena goriva , i tri tokena goriva da koristite po rundi.

Ako iskoristite token goriva koji imate, a onda unapredite motor, dobijate samo jedan dodatni token goriva koji postavljate na odgovarajuće mesto na podmornici.

PRIMER

Vaš motor vam omogućava da koristite jedan token goriva. Iskoristili ste ga da zadržite jednu dodatnu kartu istraživanja i postavili ste ga na tu kartu. Nakon toga unapredili ste motor na nivo. Od sada možete da koristite dva tokena goriva po rundi. Pošto ste već iskoristili jedan token goriva u toj rundi, dobijate samo jedan novi token goriva da ga stavite na vašu podmornicu.



Ronioci

Token ronioca možete da odignite samo na kartu istraživanja koja ima blago na sebi, i samo u trenutku kada postavite tu kartu ispred sebe.

Na kraju igre ronioci vam omogućavaju da pokupite blago sa karte na kojoj se nalazi, ali i sva ostala blaga na koja naiđe tokom povratka na površinu.

PRIMER

Odigrali ste kartu istraživanja sa blagom tokom treće runde i odlučili ste da na nju postavite token ronioca. Na kraju igre roniac se vraća na površinu i skuplja dva blaga. Iskoristili jedan token goriva u toj rundi, dobijate samo jedan novi token goriva da ga stavite na vašu podmornicu.





Unapređivanje podmornice

Kada odigivate kartu istraživanja sa bazom, ako ste već odigrali barem jednu kartu sa kristalom možete da unapredite deo vaše podmornice.



Pažnja: kada igrač unapredi motor ili komoru za dekompresiju, dobija novi token goriva odnosno token ronioca. Novi tokeni mogu da se koriste tek u sledećem krugu.

PRIMER

► Niste odigrali kristal pre baze tako da ne možete da unapredite podmornicu.



► Odigrali ste zeleni kristal pre baze, tako da možete da unapredite podmornicu.



Nivo unapređivanja zavisi od kristala koje ste odigrali pre baze.

Samo jedna boja (zelena ili žuta): možete da unapredite 1 deo podmornice u 1 1 deo, koliko god kristala te boje da ste odigrali.



Dve različite boje (zelena i žuta): možete da unapredite 1 deo vaše podmornice u 1 1 deo ako ste u mogućnosti. Ako niste, i dalje možete da unapredite 1 deo u 1 1 1 deo.



Pažnja:

Nije moguće da unapredite 1 deo podmornice direktno u 1 1 1 deo. Morate prvo da ga unapredite u 1 1 deo pre nego što ga unapredite u 1 1 1 deo.



Baza omogućava jedno unapređivanje! Nije moguće da unapredite dva 1 dela podmornice u dva 1 1 dela sa istom bazom, bez obzira na to koliko ste kristala odigrali pre baze.

Kristali koji su jednom iskorišćeni za unapređivanje ne mogu da se koriste za novu bazu. Ako imate više kristala nego što je neophodno za unapređivanje podmornice, višak kristala propada i ne može da se iskoriste za novu bazu.

PRIMER

Odigrali ste prvu bazu posle dve karte istraživanja sa zelenim kristalima. Iskoristili ste zelene kristale da bi unapredili jedan deo podmornice iz 1 1 u 1 1 1.

Onda ste odigrali drugu bazu, a da pre toga niste odigrali novi kristal. Pošto ste već iskoristili zelene kristale, ne možete ponovo da unapređujete podmornicu.



Kraj runde

Na kraju runde, vraćate se u vašu bazu na površini, da ostavite blaga i da se odmorite pre nego što se otisnete u još veće dubine okeana. To se odvija u tri koraka:

1

Postavite pomoćnu kartu na kraj niza karata istraživanja. Ako imate neiskorišćene kristale, možete da unapredite podmornicu poštujući osnovna pravila.



2

Kada završite sa bodovanjem vratite sve iskorističene tokene goriva sa karata istraživanja na njihovo mesto na podmornici.



Tokeni ronioca, koliko god da ste ih iskoristili, ostaju na kartama istraživanja do kraja igre. Nova runda sada može da počne.



Prebrojte **★** osvojene u rundi i upišite ih u blokčić za bodovanje. Elementi koji donose bodove na kraju runde su:

- ▶ **Sakupljene životinje:** 2★ za svaku različitu životinju u akvarijumu. Obratite pažnju na nivo akvarijuma i koliko životinja možete da držite u njemu.
- ▶ **Propeler podmornice:** 0, 2 ili 5★ u zavisnosti od nivoa propelera.
- ▶ **Odredite igrača sa najviše krakenovih očiju:** igrač koji ima najviše krakenovih očiju na kartama istraživanja trenutne runde okreće kraken token sa vrha i gubi onoliko ★ koliko je označeno na njemu. Nakon tога kraken token se sklanja iz



U slučaju da više igrača ima isti broj krakenovih očiju, svi gube pun broj ★ koji je označen na otkrivenom kraken tokenu.

Kraj igre i bodovanje



**IGRA SE ZAVRŠAVA NA KRAJU TREĆE RUNDE NAKON ŠTO SVAKI
IGRAČ ZAVRŠI POVRTAK na površinu. ODRADITE ZAVRŠNO
BODOVANJE ZA SLEDEĆE ELEMENTE:**

1 Najveći KORALNI GREBEN



1 ★ za svaki koral u najvećem koralnom grebenu, tj. najdužem neprekinitom nizu karata istraživanja koje imaju koral na sebi.

Koralni greben se sastoji od ortogonalno (vertikalno i/ili horizontalno) povezanih karata. Dijagonalna ne povezuje karte istraživanja.

PRIMER

Karte istraživanja formiraju niz od tri karte sa kristalima. Dobijate 1 ★ za svaki kristal u nizu, što je ukupno 3 ★.



2 Blaga koje su SKUPILI RONIOCI



Počevši od kapetana ekspedicije pa u smeru kretanja kazaljke na satu, svaki igrač izvlači onoliko tokena blaga, iz neprovidne vrećice, koliko su blaga skupili njegovi ronioci. Dodajte onoliko ★ koliko je obeleženo na svakom tokenu vašem konačnom zbiru bodova.

PRIMER

Počevši od kapetana ekspedicije pa u smeru kretanja kazaljke na satu, svaki igrač izvlači onoliko tokena blaga, iz neprovidne vrećice, koliko su blaga skupili njegovi ronioci. Dodajte onoliko ★ koliko je obeleženo na svakom tokenu vašem konačnom zbiru bodova.



Igrač koji ima najviše bodova ★ na kraju igre je pobednik.

10

U slučaju istog broja bodova, igrač koji ima više unapređenja ○ podmornice je pobednik. Ako je i dalje nerešeno, igrači dele pobedu.



Varijanta

za DVA IGRAČA

U igri za dva igrača postavka ostaje ista i isto se igra tri runde, svaka od po pet krugova. Jedino se menja tok kruga.

Varijanta

UZBURKANA VODA

Ova varijanta se preporučuje iskusnijim igračima i pre svega ako igrate u 5 igrača.

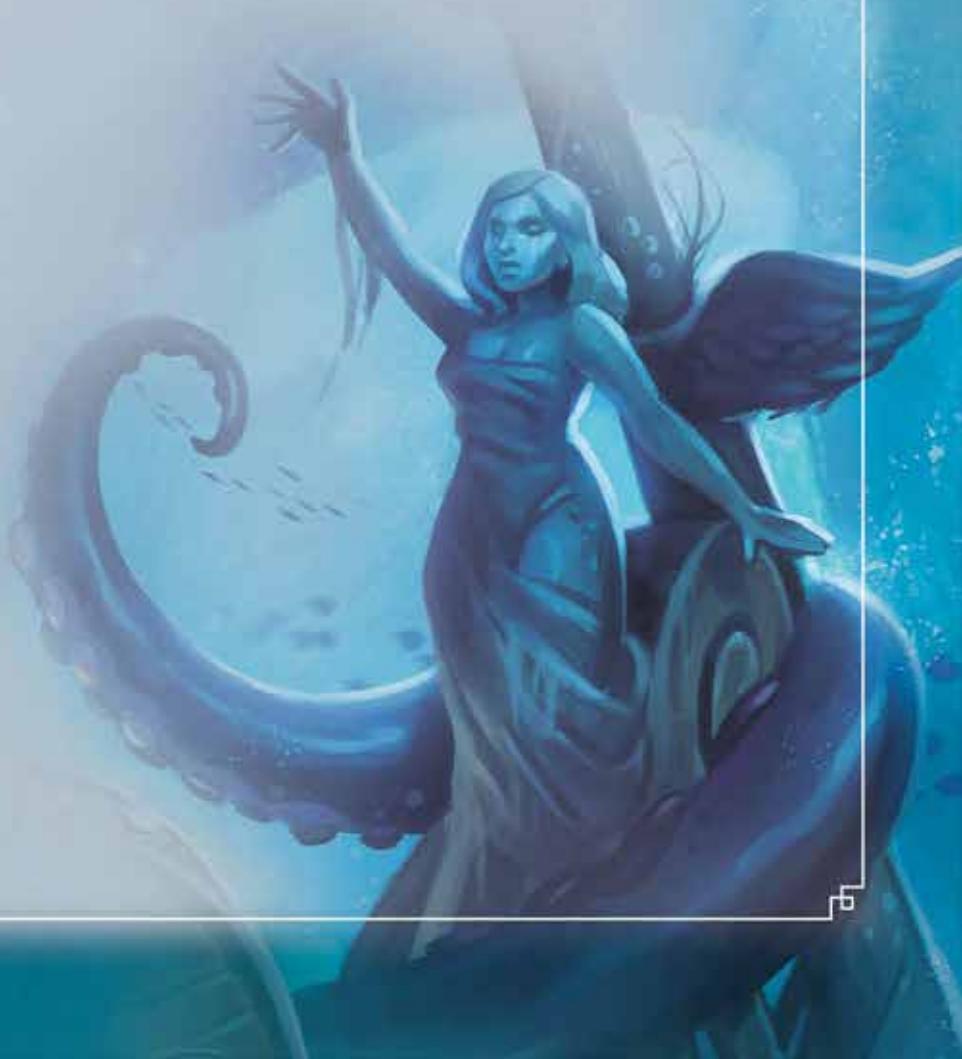
Simultano igrajte sa vašim protivnikom sledeće:

- Vucite karte iz špila sve dok ne budete imali onoliko karata koliko imate periskopa na podmornici + jedna karta.
- Tajno odaberite jednu kartu istraživanja koju želite da zadržite (ili više karata ako želite da iskoristite tokene goriva) i postavite je
- Otkrite vašu kartu istraživanja i postavite je licem na gore ispred sebe poštujući standardna pravila postavljanja.
- Ako želite, možete da izbacite jednu kartu iz ruke i stavite je na dno špila.
- Ostatak karata u ruci prosledite protivniku.

Bodovanje na kraju rundi i na kraju igre ostaje nepromenjeno.



- Kada svi igrači (osim kapetana ekspedicije) odaberu kartu ili karte koje žele da zadrže, kapetan ekspedicije nasumično uzima jednu, i samo jednu kartu svakom igraču, od njegovih preostalih karata.
- Kao i uvek kapetan ekspedicije vuče onoliko karata koliko ima periskopa na podmornici + jedna karta.
- Ostatak karata se vraća na dno špila.



Biografije



ANTOINE BAUZA

Dizajner

Roden u Valensijsi 1987. godine, Antoine Bauza je veoma plodan i međunarodno poznat dizajner društvenih igara. Nakon što je tri godine dizajnirao društvene igre u slobodno vreme dok je bio nastavnik u školi, odlučio je da se u potpunosti posveti pravljenju igara. Kao raznovrsni dizajner postigao je uspeh sa igrama kao što su *Ghost Stories* i *Monster Chase*. Priznanje je stiglo 2010. godine sa igrama *7 Wonders* i *Hanabi*, međunarodnim best sellerima. *Oceanos* su njegova prva igra koju je radio za IELLO, mada je učestvovao u dizajniranju igre *Welcome back to the Dungeon*. Bauza je i autor romana za mlade, RPG igara i video igara.

www.antoinebauza.fr

@toinito



JÉRÉMIE FLEURY

ILUSTRATOR

Odmah nakon što je diplomirao na školi ilustracije, Emile Cohl u Lionu 2010. godine počeo je da radi kao konceptualni umetnik za video igre, a potom i kao ilustrator romana za mlađe (*Azuro le dragon blue*, *Malanfer*, *L'Enfant-dragon...*). Stravstven prema zabavnoj edukaciji 2015. godine se bacio na ilustrovanje društvenih igara - *Little Red Riding Hood* (*Purple Brain*) i *Oceanos* (IELLO). Izmišljeni, fantastični i zaboravljeni svetovi su polje njegovog interesovanja u koje voli da uvuče igrače i čitače preko svojih ilustracija.

www.trefle-rouge.fr

@Trefle_Rouge

Dizajner: Antoine Bauza

Ilustrator: Jeremie Fleury

Menadžer projekta: Ludovic Papais

Probni igrači: Ludovic Maublanc, Mikael Bach, Michael Bertrand, Francoise Sengissen, Corentin Lebrat, Bruno Faidutti, and all the players of La Cafeti  re...

Zahvalnica: Dizajner se zahvaljuje svom sinu, Estebanu, koji ga je nesvesno inspirisao da napravi ovu igru igrajući se plastičnim morskim konjićem u kadi!



Simboli

Pozitivni elementi (uokvireni belom bojom)



Životinje: na kraju svake runde dobijate 2 ★ za svaku različitu životinju u vašem akvarijumu. Vodite računa o nivou akvarijuma i njegovom kapacitetu.



Korali: na kraju igre dobijate 1 ★ za svaki koral u najvećem koralmu grebenu koji ste otkrili, tj. najdužem neprekidnom nizu karata istraživanja koje imaju koral na sebi.



Blaga: na kraju igre dobijate onoliko ★ koliko je označeno na tokenima sa blagom koje ste sakupili.

Negativni elementi (uokvireni crvenom bojom)



Krakenove o  i: igrač koji sakupi najviše o  i tokom runde gubi ★ .



Unapređenja (uokvirena belom bojom)



Baze: omogu  avaju vam da unapredite podmornicu ako ste prethodno odigrali kartu istra  ivanja sa kristalom.



Kristali: omogu  avaju i odre  uju nivo unapređenja podmornice koje mo  ete da odradite.

PRIDEMAGE GAMES

Josifa Runjanina 3
21000 Novi Sad,
Srbija

DRUSTVENEIGRE.RS

Pratite nas na:

