

TARTOZÉKOK

128 kártya és 1 szabálykönyv

HÁTTÉR SZTORI

Tervezte:
Jules Messaud és Anthony Perone
A történetet írta:
Benoit Bannier és Jérémy Ducret
Illusztrációk:
Cyrille Bertin

A dobozban egy kooperatív történetet találtok, amelyben feladatokat kell teljesítenetek, és amelynek aktív részesei lehettek a döntéseitekkel. Általában nincs jó vagy rossz döntés, csak eltérő útvonalak. De ne feledjétek, hogy minden döntésnek vannak következményei! **A történet nincs kőbe vésve, minden rajtatok múlik!**



A kaland előtt ne nézzétek át és ne keverjétek meg a kártyákat. Ha bármilyen okból a kártyák nem sorrendben lennének (például mert már egyszer végigjátszottátok a történetet), rendezzétek össze a kártyákat növekvő számsorrendben. Fontos, hogy a kártyák ugyanabba az irányba nézzenek (a hátoldalon vagy nincs a bal felső sarokban szám, vagy a szám után * látható).

ELŐKÉSZÜLETEK

- Alakítsátok ki úgy a játékkeretet, hogy legyen elég hely egy **játékos területnek**, az asztal közepén a **látképek területének**, valamint a **feladatok** és az **eldobott lapok területének** (ahová azok a lapok kerülnek majd, amelyekre a játék során már nem lesz szükségetek).
- Olvassátok fel hangosan a kaland első lapját, és hajtsátok végre az ott leírtakat. Ezután belevághattok a kalandba.



Azt javasoljuk, hogy hagyjátok a kártyákat a dobozban, és csak akkor és azt a kártyát vegyétek ki, amikor és amelyikre utasítást kaptok.

Eldobott lapok



Látképek



Feladatok



Játékos terület



A KÁRTYÁK TÍPUSAI

A játékban több különböző típusú kártya található. Mindegyik típus más-más szerepet tölt be, és a bal felső sarokban látható színük segítségével különböztethetitek meg ezeket.

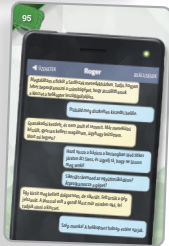


SZEREPLŐ-/FELADAT-/BEFEJEZÉSKÁRTYÁK

Ezek a kártyák mondják meg, hogy mire van szükségetek ahhoz, hogy továbbhaladjatok a történetben.

Ezeket a kártyákat tegyétek a feladatok területére.

A szereplőkártyák segítségével nyomon követhetitek a hősötök állapotát.



NYOMKÁRTYÁK

Ezek a kártyák fontos információkat (szöveget vagy képeket) tartalmaznak, amelyek segítségével megoldhatjátok, vagy jobban megismerhetitek a kaland során felmerülő kihívásokat. Ezeket a kártyákat tegyétek a játékos területre.



TÖRTÉNETKÁRTYÁK

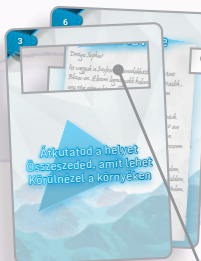
Ezek a kártyák viszik tovább a történetet az alapján, hogy milyen akciókat hajtottok végre. Elolvasás után (hacsak a kártya mást nem mond) tegyétek ezeket a kártyákat az eldobott lapok területére.



HELYZETKÁRTYÁK

Ezen a kártyákon helyszíneket, embereket vagy tárgyakat ábrázoló képeket találtok, amelyeket kombinálhattok a cselekvéskártyáitokkal. Ezeket a kártyákat tartsátok a látképek területén addig, amíg valami azt nem mondja, hogy dobjátok el valamelyiket. A helyzetkártyákból épülnek fel egyes jelenetek.

MEGJEGYZÉS: Amikor felhúztok egy új helyzetkártyát, azt vagy a meglévő kártyáitok mellé, vagy valamelyik kártya helyére tegyétek. A kártya tetején látható ábra mutatja, hová kell tennetek a lapot. Ha ezzel lecseréltek egy korábbi kártyát, azt tegyétek az eldobott lapok területére. Az eldobandó lap száma a kártyán látható.



Bevágás

CSELEKVÉSKÁRTYÁK

Ezek között a kártyák között találhatók azok a cselekvések, tárgyak, szereplők és egyéb dolgok, amelyek segítségével interakcióba tudtok lépni a helyzetkártyákkal. A cselekvéskártyáknak két típusuk van: az ablakos kártyák, amelyeken egy ablak található, és a bevágott kártyák, amelyek oldalán egy bevágás látható. Ezeket a kártyákat kezdetben a játékos területre tegyétek.



Ablak

ÁLLAPOTKÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat a szereplőkártya alá kell tenni úgy, hogy a tetején lévő piros rész látható maradjon. A történet során egyes hatások hivatkozhatnak az aktuális állapotokra (pl. „Ha sérült vagy, húzd fel a XXX lapot.”). Ha a játék egy olyan állapotkártya felhúzására utasít, ami már a szereplőkártya alatt található, akkor a kártyán további utasításokat találtok (általában azt, hogy fordítsátok meg).

A TÖRTÉNET MENETE

A cselekvéskártyáitok segítségével hajtsatok végre akciókat, ez viszi majd tovább a történetet.
Megjegyzés: nem kezdhettek új akcióba, amíg az előzőt teljesen be nem fejeztétek.
Ha többen játszatok, akkor egy csapatként kell dolgoznotok a feladatok teljesítésén. Rendezzék be úgy a játéktérteret, ahogy nektek kényelmes.
Ha szeretnétek rendezettebb játékmenetet: felváltva, egymás után hajtsatok végre akciókat. Megbeszélhetitek egymás között a lehetőségeket, de a döntés mindig azé, aki éppen soron van. Ha végeztél az akcióddal, a téled balra ülő játékos kerül sorra.

AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Válassz a játékoskerületről egy cselekvéskártyát, valamint a látképek területéről egy helyzetkártyát, és vedd a kezvedbe ezeket. Illeszd a cselekvéskártyát a helyzetkártya hátoldalához, majd fordítsd meg azokat, ügyelve arra, hogy a két kártya együtt maradjon. Ha ez egy ablakos cselekvéskártya, olvasd el az ablakban látható szöveget, majd hajtsd végre az esetleges hatásokat.

Ha ez egy bevágott cselekvéskártya, húzd fel a pakliból a bevágásban látható számnak megfelelő sorszámú kártyát. Ha a bevágásban nem szám, hanem egy szimbólum látható, hajtsd végre a hatását. Ha a bevágásban nincs se szám, se szimbólum, semmi nem történik. Tedd vissza a cselekvéskártyát és a helyzetkártyát a játékoskerületre anélkül, hogy a helyzetkártya hátoldalát megnéznéd.



A játékosok hajlamosak az ablakos kártyákra koncentrálni, és megfelekedezni a bevágott kártyákról. Ha elakadtok, próbáljátok meg felhasználni az egyik bevágott kártyát.



HATÁS ALKALMAZÁSA

Egy hatás alkalmazásához kövessétek a színes szövegdobozban látható utasításokat. Ezek a hatások segítenek továbbhaladni a történetben, és az általuk adott tippek segítségével gördülékenyebb lesz a történet.

 Húzd fel: 47	Húzd fel a pakliból a jelzett számú kártyát. <i>Ha olyan kártyát kellene felhúznod, ami már nincs a pakliban, semmi nem történik, folytasd a játékot.</i>	 Dobd el: 4	Tedd a megjelölt sorszámú kártyát az eldobott lapok területére.
 Fordítsd meg ezt a kártyát	Fordítsd meg azt a kártyát, amin ez a szimbólum látható, és olvasd tovább.	 Tedd vissza ezt a kártyát a pakliba	Tedd vissza ezt a kártyát a pakliba. Figyelj, hogy számsorrendben, képpel felfelé kerüljön a helyére.

Egyes hatások egy döntéshez kötődnek:

Ha szeretnél tovább kutatni:  Fordítsd meg ezt a kártyát	Ellenkező esetben:  Tedd vissza ezt a kártyát a pakliba
---	--

Egyes hatásoknak előfeltételük van:

 Ha a felszerelésed az alagsorban van (játékban van a 10-es kártya):  Fordítsd meg ezt a kártyát anélkül, hogy tovább olvasnál.
Ha a feltétel teljesül, kötelező végrehajtani a kártyán lévő hatást.

Ha egy kártyának több hatása is van, a felolvasás sorrendjében hajtsatok végre azokat, nehogy elfelejtésétek valamelyiket, mivel ez befolyásolhatja a történetet. Figyeljete oda, nehogy kihagyjatok valamit!

Minden akció után olvassátok fel hangosan a kártya szövegét, és hajtsatok végre a hatásokat. Ezután olvassátok fel az esetleges új kártyákat, és hajtsatok végre azok hatásait is.
Ne felejtsetek el visszatenni a helyzetkártyát a látképek területére miután végeztetek vele (kivéve, ha azt az utasítást kaptátok, hogy dobjátok el az adott kártyát).

KÁRTYASZÁM MEGTIPPELÉSE

Időnként titkos kódokhoz juthattok majd (például rejtvények, fejtörők megoldásával). Az adott kártyát csak akkor húzhatjátok fel a pakliból, ha a száma mellett egy nagyító látható.

Ha a kártyán, amit fel szeretnétek húzni, nincs nagyító, nem ez a jó kártya.

A TÖRTÉNET VÉGE

A történet akkor ér véget, amikor felhúztok egy befejezőkártyát. A döntéseitektől függően minden történet több lehetséges módon érhet véget.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK EBBEN A KALANDBAN

Ebben a kalandban **állapotkártyákat** kell majd felhúznnotok. Ezeket csúsztassátok a szereplőkártyátok alá. Az állapotkártyák hatásai a kaland végéig érvényben vannak. Egyes hatások utalhatnak az állapotkártyákra (ezt a számuk melletti szimbólum jelzi).

Példa:



Ha olyan kártyát kell felhúznnotok, amit már korábban felhúztatok, kövessétek a kártya utasításait.

