



2

### Siker!

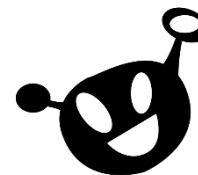
A játéknak vége, ha **nyersz**:

- **megjavítod a csészealjád**, úgy hogy visszatérsz a roncsoshoz az összes szükséges tárgyal, vagy
- **felveteted magad** egy elhaladó úrjárművel, azáltal hogy az esemény összes feltételét megteremted (ez egy sokkal nehezebb ügy).

Nyilvánvalóan, **vesztesz**, ha a helyi életformák elfognak vagy megölnek... LOL!



11



**Blog Vidéken**  
John Kean játéka  
© 2017 CC BY-NC-SA 4.0  
version 20170411



## Vészhelyzeti tudnivalók Lezuhanás esetére



**Galaktikus Biztosító Zrt.**  
oktatóanyag

### Felfedezés

A felfedezés három lépésben történik.

1. Először, **léphetsz**:  
a) eldobhatsz egy tárgyat, és  
b) helyet változtathatsz, vagy  
c) felvehetsz egy tárgyat (ha tudsz).

Nem kell minden körben lépned.

2. Ezután végre kell hajtanod minden **eseményt**, ami körülötted történik.
3. Végül, az **idő halad**, azáltal hogy az idővonalon tovább mozgatod a kártyákat.

6

### 1. Lépések

a) Bármikor önként **eldobhatsz** egy vagy több tárgyat a kezedből, a húzópakli aljára rakva, bármelyik választott oldalával. Figyelj, mert ha egy esemény hatására kényszerítve dobod el (lásd lejjebb), akkor nem fordíthatod meg az eldobásnál.

Ezután végrehajthatsz egyet a következőkből:

b) **Helyet változtathatsz**, megfordítva a hely kártyádat, vagy kicserélve egyel az idővonalról. Mindig pontosan egy hely kártyának kell a kezében lennie.

7

Az Emléktörő eldobása azt feltételezi, hogy megláttak, és elindítja a hajtóvadászatot, ami leszűkíti a céljaid eléréséhez rendelkezésre álló köröket.

### 3. Halad az idő

Ha az idővonal 4-es helyén van kártya akkor megfordítva rakd a húzópakli aljára.

A maradék lapokat (és lyukakat, ha vannak) léptesd egyel jobbra, és a húzópakliról rakj egy lapot az 1-es helyre (megfordítás nélkül). Ha nincs lap a húzópakliban, akkor a 4-hely lapját fordítsd át az 1. helyre.

10

Először is, vedd leltárba a környezetet.

- Milyen helyek vannak a közeledben? Ezek a „Hely” jelzésűek.
- Van körülötted valami hasznos dolog, vagy valami amivel más tárgyakhoz juthatsz? Ezeket a kártya bal oldalán lévő ikonok mutatják.
- Mi történik, vagy mi fog történni körülötted? Ezeket a kártya alsó része mutatja.
- Mi van a túloldalon? Ezt a kártya alján, jobb oldalon találod.

3

**Jogi nyilatkozat:** Ennek a tájékoztatónak a tartalma nem minősül tanácsadásnak, és nem tükrözi a Intergalactic Insurance Incorporated hivatalos álláspontját.

Az I.I.Inc. nem vállal semmilyen felelősséget, bárminemű sérülés, veszteség vagy csillagközi háborúért, ami ezen tanácsokkal összefüggésbe hozhatóak. Legyen szép napod.

## Készülj fel

Rakd félre a Roncs és az Emléktöröltő kártyákat. A maradék 7 kártyát keverd és forgasd meg, majd rakd félre **húzópaklinak**.

A húzópakli mellé csapd fel, és rakd sorba a felső 4 lapot, **idővonalnak**; ezek a lapok a környezeted és a körülötted történő események. Ezekkel a kezekben tartott lapjaidtól függően kerülhetsz kapcsolatba.

A **kezekben** kezdésnek csak a Roncsot és az Emléktöröltőt tartod. Az Emléktöröltő nagyon hasznos lesz, tehát csak végső esetben kéne eldobnod, (vagy ha kényszerítenek rá).

## Köszönet

A játék sokat fejlődött a játékesztelések és a visszajelzéseknek hála. Köszönet Dan Nace, Nick Shaw, C.L., Orlando Hill, dark yeoman, Benjamin Wack, G. Uitz, Mark Tuck, Tomas Uhlir, Mark Fuhrman, Jason Meyers and Eric Miller, barátainknak.

Az összes ikon a Noun Projekt hozzájárulásával (és néhány esetben módosítva) lett felhasználva. (thenounproject.com), köszönettel: Aaron K Kim, Alex Bu, Alexander Skowalsky, Arthur Shlain, Bonnie Beach, Creative Stall, Curve, Delwar Hossain, Dolly Vu, Gan Khoon Lay, Hea Poh Lin, icon 54, lastspark, Luis Prado, Nesdon Booth, Numero Uno, Oksana Latysheva, Petr Papasov, ProSymbols, Pumpkin Juice, Sam Smith, Tawny Whatmore, Tom Glass Jr, Umut Büyükekmecki, Vicons Design, és William J Salvador.

## 2. Események

Nézd meg, hogy történik-e valami esemény, azáltal hogy összeveted az esemény idejét a helyével az idővonalon. Balról jobbra haladva (1-től 4-ig), ha az esemény ideje egyezik a helyével, akkor az esemény megtörténik. Több esemény is történhet egy körben.

Az esemény kimenetele általában a kezekben tarott kártyák ikonjaitól függ.

Ha el kell dobnod egy tárgyat, akkor megfordítás nélkül rakd a húzópakli aljára.

## Nehézségi szintek

**Normál:** Használd a fent leírt szabályokat.

**Újjonc:** Szabadon használhatod az Emléktöröltőt – nem kell hozzá energiaforrás. A használatához bármelyik kártyát megfordíthatod a kezedből. Ezzel akár további tárgyak is elérhetőek lesznek, anélkül, hogy várnod kéne az idővonalon a feltűnésükre.

**Szakértő:** Ha egyszer eldobtad az Emléktöröltőt, többet nem veheted fel.

c) Vagy, ha 4-nél kevesebb tárgyad van (plusz 1 hely) a kezekben, akkor **felvehetsz egy tárgyat** az idővonalról, hogy a rajta lévő ikonokat megkapd. Általában kell valamilyen kártya a kezekben, hogy hozzáférj a tárgyakhoz, vagy egy adott helyen kell lenned, amit az ikonok is mutatnak.

A felvett kártya helyén lyuk marad az idővonalon, és ez addig halad körönként, amíg a sor végére érve el nem tűnik.

Figyelj oda, hogy egyszerre soha nem lehet nálad több mint négy tárgy plusz a hely kártyád.

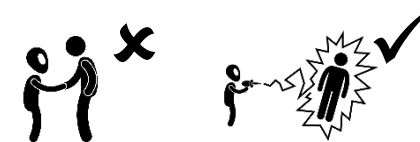
Tehát, lezuhantál a hajóddal valami távoli bolygón... LOL!

Szerencsédre ez kézikönyv majd segít a túlélésben, és hogy épségben hazakeveredj.

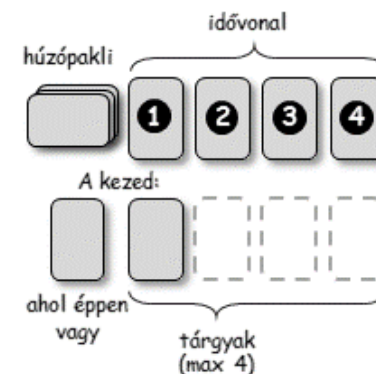
Két opciót javasolunk:

- 1 – javítsd meg a csészealjad, vagy
- 2 – kérekedj fel egy elhaladó űrhajóra

Néhány dologra szükséged lesz majd, de ezalatt kerüld a helyi életformákkal való barátkozást.



Kényelmesebb lehet, ha lerakod a kártyáidat az idővonal alá. Ez mutatja majd, hogy hol vagy (mindig kell lennie nálad, egy hely kártyának, és csakis egynek) és hogy mi van nálad (max. 4 tárgy).



**Hely: RONCS**

Térj vissza, hogy , , , és -al megjavítsd a hajód és **NYERJ!**

Másik oldal: kukoricás

**Hely: ISTÁLLÓ**

**4 Bizalmatlan eb**

Kell egy , hogy ne ugasson. Különbönb dob el , mivel felfedeztek.

Másik oldal: fészker

**Hely: KERT**

**3 Gazda**

Kell + hogy kitöröld az agyát. Különbönb dob el , és hívja a rendőrséget.

Másik oldal: tanyaház

**EMLÉKTÖRLŐ**

Ahhoz, hogy megszerezd, kell

**1 Egy rendőr érkezik**

**4 Észrevett!**

Ha van nálad Ki tudod iktatni és megfordítás nélkül dobhatod el.

**KULCSOK**

Itt találd

**2 Nagymosás**

A Gazdasszony jön a mosott ruhát teregetni. Ha van nálad el kell ijesztened, eldobva ha van nálad.

Másik oldal: szigszalag

**FOGASKERÉK**

Szereld ki ebből ezzel , majd dob el ezt.

**1 Über-fasza ürverda**

Kell + hogy felpattanj, hazadobjon és **NYERJ!**

Másik oldal: gabonakör

**TRAKTOR**

Itt találd . Kell hogy elvidd. Nem megy, ha nálad van v.

**1 Gazdasszony**

Kell + hogy kitöröld az agyát. Különbönb dob el , és hívja a rendőrséget.

Másik oldal: rádió

**JELADÓ**

Használd és dob el + ezzel hogy jelezz

**1 Tornádó**

Ha nálad van : keverd össze (átfordítás nélkül) és rakd újra a húzó paklit és az idővonalat, megtartva a réseket; több esemény nem történik a körben, de az idő normálisan telik.

Másik oldal: vekker

**SZERSZÁMOS**

Itt találd

**1 „MÁK” virág**

Több esemény nem történik a körben, kivéve a rendőrség és az FBI által.

Másik oldal: aksi

**Hely: TANYAHÁZ**

**3 Labilis tehén**

Kell hogy megetesd a tehenet, vagy elvesztesz (dobj el) egy tárgyat.

Másik oldal: kert

**Hely: FÉSZER**

**2 Gazdasszony**

Kell + hogy kitorökd az agyát. Különböen dobd el , és hívja a rendőrséget.

Másik oldal: istálló

**Hely: KUKORICÁS**

**1 Idegtépő varjú**

Elveszi egy random tárgyadat: Keverd meg a tárgyaidat és az elsőt dobd el.

Másik oldal: roncs

**GABONAKÖR**

Vezesd a a -n, hogy elkészítsd, de felfigyelnek rád. (dobd el -ha nálad van). Ezt a lapot nem dobhatod el.

**1 Veszett csirke**

Fordítsd át a helyedet, hogy megmenekülj.

Másik oldal: fogaskerék

**SZIGSZALAG**

Itt taláod v.

**4 Bagzó macska**

A macska sarokba szorított. Ha több mint 2 tárgyad van, egyet el kell dobnod.

Másik oldal: kulcsok

**1 Mejött az FBI**

nyomkereső kutyákkal **2**

**4 Elkaptak!**

Élve... boncolnak... fel **BUKTA!**

**AKSI**

Kell és hogy kiszereled, utána dobd el .

**3 Ellenséges malac**

Dobj el egy tárgyat minden után.

Másik oldal: szerszámos

**VEKKER**

Itt taláod

**2 Luxus űrjacht**

Kell + hogy kényelmesen hazautazz és **NYERJ!**

Másik oldal: jeladó

**RÁDIÓ**

Itt taláod v.

**4 Űrkukás**

Kell + hogy felvegyen egy emélyítő hazaútra és **NYERJ!**

Másik oldal: traktor