

DOCTOR WHO: Time of the Daleks JÁTÉKTARTOZÉKOK

fordította: **Beorn** (2017)
lektorálta: **PROFUNDUS LIBRUM, SenkifiaSenki**
nem hivatalos és nem szövszerinti fordítás

TARDIS-TÁBLÁK (TARDIS conzoles)

COMPANION - társkártyák helye

DICE POOL - kockatartalék helye

DOCTOR - doktorkártya helye

EQUIPMENT - felszerelés típusú időtörés-kártyák helye

SONIC SCREWDRIVER - szónikus csavarhúzó

A felkészülésfázisod elején kapsz 2 hangtöltetjelzőt. Dobj el 2 hangtöltetjelzőt: dobj újra 1 kockát. Dobj el 3 hangtöltetjelzőt: forgass át 1 kockát az általad választott tetszőleges oldalára.

DOKTORKÁRTYÁK (Doctor cards)

ELEVENTH DOCTOR (TIZENEGYEDIK DOKTOR)

A felszerelés típusú időtörés-kártyákat egy hangtöltetjelzővel kevesebbért tudod kijátszani.

„Túl okos vagyok, így itt nincs senki a környéken, aki lenyűgözne engem. Mi értelme van akkor az egésznek?”

FIRST DOCTOR (ELSŐ DOKTOR)

Ahelyett, hogy dobnál a TARDIS-kockával, választhatod azt is, hogy húzol egy új helyszínlapkát, és arra mozogsz. Ha így tettél, húzz egy időtörés-kártyát is.

„A legjelentéktelenebb dolgok néha, kedves fiam, a legnagyobb felfedezésekhez vezetnek.”

FOURTH DOCTOR (NEGYEDIK DOKTOR)

„Soha nem hordok fegyvert. Ha az emberek látják rajtad, hogy ártalmatlan vagy, soha nem bántanak téged. Legalábbis tizből kilencszer...”

TWELFTH DOCTOR (TIZENKETTEDIK DOKTOR)

A felkészülésfázisod alatt eldobhatsz egy hangtöltetjelzőt, hogy húzhass egy időtörés-kártyát.

„Tudod mit tehetsz a fájdalommal? Megmondjam hova tedd? Tartsd szorosan... amíg meg nem égeti a kezedet, és amíg ezt nem mondod: Senki más nem élhet így!”

FÖLDI TÁRSKÁRTYÁK (Earth Companion cards)

AMY POND

1 zöld kockát újradozhatsz, ha a Tizenegyedik Doktossal vagy.

„Ez történik, ha túl sokat utazik magányosan... Doktor, nem lehetünk olyanok, mint ő. Nekünk jobbnak kell lennünk nála.”

ASHILDR

Amíg a Tizenkettedik Doktossal vagy, addig húzhatsz egy időtörés-kártyát a felkészülésfázisodban.

„Az ellenségeim soha nem jelentenek problémát. A barátaimra kell nagyon figyelnem. „gy, barátom, figyelni fogok rád.”

BARBARA WRIGHT

Amíg az Első Doktossal vagy, vagy amíg „an Chesterton a társad, addig húzhatsz egy időtörés-kártyát a felkészülésfázisodban.

„Akkor mi az értelme, hogy a téren és időn keresztül utazunk? Változtathatunk bármit is?... Semmit!”

CLARA OSWALD

+1 piros kocka, ha a Tizenkettedik Doktossal vagy. +1 kék kocka, ha a Tizenegyedik Doktossal vagy.

„Állandóan csak rohanok, hogy megmenntessem a Doktort újra, és újra. Ő pedig alig figyel rám. Pedig én mindig mellette voltam.”

DANNY PINK

Ha elbuksz egy kalandot: dobd el Danny Pink kártyáját, hogy semlegesítsd a kudarcod minden következményét.

„Ismerek olyan férfiakat, mint ő. Szolgáltam is alattuk. Támogatnak és egyben erősebbé is tesznek engem.”

DOROTHEA CHAPLET

„Hogy hihetnék el bármit, amit mondasz? „tt minden olyan furcsa.”

HARRY SULLIVAN (egység)

„Á, gyere velem, Doktor. Mindketten realista emberek vagyunk. Mindketten tudjuk, hogy a rendőrségi telefonfülkék nem járják körül a helyszínt.”

IAN CHESTERTON

„Tudom, hogy a térben és időben való szabad utazás egy olyan álom, amit nem várhatok el, hogy egy szeméttelenen megoldódjon!”

JENNY FLINT

+1 zöld kocka ha Vastra vagy Strax is a társad.

„Én nem kedvelem őt, hölgyem, én szeretem őt.”

KATE STEWARD

Ha a Földön tartózkodsz, húzhatsz egy időtörés-kártyát a felkészülésfázisodban.

„Ha te vagy az én másolatom, akkor valahol az emlékezetemben találnod kell egy embert, akit Alistar Gordon Lethbridge-Steward dandártábornoknak hívnak. Én a lánya vagyok.”

PETRONELLA OSGOOD (egység)

Ha sikerült teljesítened egy kalandot, húzz egy időtörés-kártyát.

„A húgom és én a béke élő megtestesülései vagyunk. Akár az életemet is odaadom, hogy megvédelmezzem!”

RORY WILLIAMS

Ha Roryt el kellene dobnod, akkor ehelyett keverd vissza a földi társkártya pakliba.

„Fogalmad sincs, milyen veszélyesek az emberek, amikor közöttük vagy.”

SARAH JANE SMITH (egység)

Amíg a Harmadik, Negyedik, vagy Tizedik Doktossal vagy, húzhatsz egy időtörés-kártyát a felkészülésfázisodban.

„A Világegyetem előre halad. A fájdalom és veszteség épp úgy meghatároz minket, mint a boldogság, vagy a szerelem.”

THE BRIGADIER (egység)

„Tudod, csak egyetlen egyszer szeretnék egy olyan veszélyes idegennel találkozni, aki nem immúnis a lövedékeimre!”

VASTRA

+1 kék kocka, ha Jenny Flint vagy Strax a társad.

„Az igazság egyedi. A hazugság csak szavak és szavak.”

IDEGEN TÁRSKÁRTYÁK (Alien Companion cards)**ADRIC**

Ha a Negyedik vagy az Ötödik Doktorral vagy, húzhatsz egy időtörés-kártyát a felkészülésfázisodban.

„Nem. Nem, én csak azt mondtam, hogy a túl sok időnek nem igazán van értelme.”

IDRIS TARDIS

A köröd végén el KELL dobnod két időtörés-kártyát, vagy el kell dobnod „drist.

„Nem. Én csak annyit akartam mondani... hello. Hello, Doktor, és örülök, nagyon örülök, hogy találkoztunk.”

LEELA

+1 piros kocka, amíg a Negyedik Doktorral vagy.

„A törzsemben van egy mondás. Ha vérzel, keress egy férfit, akin hegek vannak.”

NARDOLE

Amíg a Tizenkettedik Doktorral vagy, addig kapsz egy hangtöltetjelzőt a kalandfázis kezdetén.

„Azt hiszem, most egy jó ideig szomorú leszek. De ígérem, a végén minden rendbe jön. Biztos vagyok benne.”

NYSSA

„Nem tudom, mi történt a Doktorral, senki sem érti, de azt tudom, hogy a pánikolás most nem segít.”

PETRONELLA OSGOOD (egység)

Ha sikerült teljesítened egy kalandot, kapsz egy hangtöltetjelzőt.

„Tudni szeretném, hogy ki is vagyok, Doktor? Én vagyok a béke. Ember is vagyok, de zygon is egyben.”

RIVER SONG

+1 zöld kocka, amíg a Nyolcadik vagy a Tizenkettedik Doktorral vagy. +1 kék kocka, amíg a Tizedik- vagy a Tizenegyedik Doktorral vagy.

„Figyeld, csak annyit kell tudnod, hogy bízom az emberekben az Univerzum végéig. És tulajdonképpen, az most van.”

ROMANA

Amíg a Negyedik vagy a Nyolcadik Doktorral vagy, újradobhatod bármelyik kockádat.

„Utazó vagyok, „dőlőrd is vagyok, és nem vagyok hozzászokva, hogy egy csomó szőrös, piszkos emberke bántalmazzon.”

STEVEN TAYLOR

Amíg az Első Doktorral vagy, addig kapsz egy hangtöltetjelzőt a kalandfázis kezdetén.

„Nem! Nincs időm vitatkozni. El kell jutnom a Doktorhoz, mielőtt leharapják a fejemet.”

STRAX

+1 piros kocka, amíg Vastra vagy Jenny Flint is a társaid között van.

„Furcsa. Gyakran álmodom harc közbeni halálutásáról. És nem élvezem annyira, mint ahogy reméltem.”

SUSAN

Ha az Első Doktorral vagy, kapsz egy hangtöltetjelzőt a felkészülésfázisodban.

„Egy napon majd megismerjük az égbolt minden titkát... és megállíthatjuk a vándorlását.”

VICKI

„Az idő, akár a tér, bár önmagában is egy dimenzió, szintén rendelkezik saját dimenziókkal.”

A FÖLD ÉS AZ IDŐ SZÖVETE TÁBLA (Earth and the Web of Time board)**EARTH PAST (A FÖLD – MÚLT)**

„tt ingyen toborozhatsz társat magadnak. Ha épp nincs egy társad sem, toborozz 2 ideiglenes társat 1 helyett.

EARTH PRESENT (A FÖLD – JELEN)

Jutalom: lépj előre a TARDIS-jelölőddel 1 mezőt. Húzz egy időtörés-kártyát.

EARTH FUTURE (A FÖLD – JÖVŐ)

Jutalom: távolíts el 1 dalek-jelölőt bármelyik helyszínről, **VAGY** mozgasd a dalek hajójelölőt visszafelé 2 mezővel.

HELYSZÍNLAPKÁK (Location tiles)**ALFAVA METRAXIS FUTURE (ALFAVA METRAXIS – JÖVŐ)**

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Kapsz 2 hangtöltetjelzőt.

ALZARIUS FUTURE (ALZARIUS – JÖVŐ)

Link: Aldric (idegen társkártya)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 1 időtörés-kártyát.

BANK OF KARABRAXOS FUTURE (KARABRAXOS BANK – JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Válassz egy tetszőleges időtörés-kártyát a dobott lapok közül, és vedd a kezébe.

CLARA'S APARTMENT PPRESENT (CLARA LAKÁSA – JELEN)

Link: Clara Oswald (földi társkártya)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 1 időtörés-kártyát.

DEMON'S RUN FUTURE (DÉMONFUTÁS – JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 3 mezőt előre. Mozdasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel hátrébb.

E-SPACE PPRESENT (E-SPACE – JELEN)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Kapsz 2 hangtöltetjelzőt.

GALLIFREY PAST (GALLIFREY – MÚLT)

Link: Susan (idegen társkártya)

Jutalom: Kapsz 2 hangtöltetjelzőt. Minden játékos mozgassa a TARDIS-jelölőjét 1-1 mezőt előre.

GALLIFREY PPRESENT (GALLIFREY – JELEN)

Link: Romana (idegen társkártya)

Jutalom: Minden játékos kap 1-1 hangtöltetjelzőt. Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre.

KARN PRESENT (KARN – JELEN)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Kapsz 5 hangtöltetjelzőt.

KARN FUTURE (KARN – JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 3 mezőt előre. Húzz 1 időtörés-kártyát. Regenerálódás.

MARS PAST (MARS – MÚLT)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 1 mezőt előre. Kapsz 1 hangtöltetjelzőt. Húzz 1 időtörés-kártyát.

MARS FUTURE (MARS – JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Kapsz 2 hangtöltetjelzőt. Húzz 1 időtörés-kártyát.

MECHANUS PAST (MECHANUS – MÚLT)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 1 időtörés-kártyát.

MECHANUS FUTURE (MECHANUS – JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 3 mezőt előre.

MONDAS PAST (MONDAS – MÚLT)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 2 időtörés-kártyát.

MONDAS PPRESENT (MONDAS – JELEN)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Kapsz 1 hangtöltetjelzőt.

NERVA BEACON FUTURE (NERVA JELADÓ – JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 3 mezőt előre.

NERVA BEACON FAR FUTURE (NERVA JELADÓ – TÁVOLI JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 1 időtörés-kártyát.

ORIENT EXPRESS FUTURE (ORIENT EXPRESS – JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Kapsz 3 hangtöltetjelzőt.

SHADA PAST (SHADA – MÚLT)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 2 időtörés-kártyát.

SHADA PPRESENT (SHADA – JELEN)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 3 mezőt előre. Húzz 3 időtörés-kártyát. Regenerálódás.

SKARO PAST (SKARO – MÚLT)

Jutalom: Távolíts el egy dalek-jelölőt egy tetszőleges helyszínről. Mozdasd a TARDIS-jelölődet 3 mezőt előre.

SKARO PRESENT (SKARO – JELEN)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 1 mezőt előre. Mozdasd a dalek hajójelölőt 1 mezővel hátrébb. Húzz 1 időtörés-kártyát.

SILURIAN SPACESHIP PAST (SZILURIAI ŰRHAJÓ – MÚLT)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 2 időtörés-kártyát.

SILURIAN SPACESHIP FUTURE (SZILURIAI ŰRHAJÓ – JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 2 időtörés-kártyát.

STARSHIP BYZANTIUM FUTURE (BYZANTIUM CSILLAGHAJÓ – JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 1 időtörés-kártyát.

STORMCAGE FACILITY FUTURE (VILLÁMKETREC LÉTESÍTMÉNY – JÖVŐ)

Link: River Song (idegen társkártya)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Kapsz 2 hangtöltetjelzőt.

TARKEN PAST (TARKEN – MÚLT)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 3 mezőt előre.

TARKEN PPRESENT (TARKEN – JELEN)

Link: Nyssa (idegen társkártya)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Kapsz 2 hangtöltetjelzőt.

THE ARISTOTLE FAR FUTURE (AZ ARISTOTLE TÁVOLI – JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 1 időtörés-kártyát.

THE MOON PAST (A HOLD – MÚLT)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 3 mezőt előre. Kapsz 1 hangtöltetjelzőt.

THE MOON PPRESENT (A HOLD – JELEN)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 1 időtörés-kártyát.

THE SEVATEEM FAR FUTURE (A SEVATEEM – TÁVOLI JÖVŐ)

Link: Leela (idegen társkártya)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 3 időtörés-kártyát.

TRENZALORE FUTURE (TRENZALORE – JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 3 mezőt előre. Regenerálódás. Kapsz 2 hangtöltetjelzőt.

TRENZALORE FAR FUTURE (TRENZALORE – TÁVOLI JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 3 időtörés-kártyát.

VOGA PAST (VOGA – MÚLT)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Kapsz 2 hangtöltetjelzőt.

VOGA FUTURE (VOGA – JÖVŐ)

Jutalom: Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 2 időtörés-kártyát.

VORTIS PAST (VORTIS – MÚLT)

Jutalom: Mozgasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Húzz 1 időtörés-kártyát.

VORTIS PRESENT (VORTIS – JELEN)

Jutalom: Mozgasd a TARDIS-jelölődet 1 mezőt előre. Húzz 1 időtörés-kártyát.

ZETA MINOR FUTURE (KIS ZETA – JÖVŐ)

Jutalom: Mozgasd a TARDIS-jelölődet 2 mezőt előre. Kapsz 3 hangtöltetjelzőt.

DILEMMALAPKÁK (Dilemma tiles)**CONFESSION DIAL (GYÓNTATÓFÜLKE)**

Fix pontok (nem dobhatod újra a kockáidat).

Kudarc: Dobd el 1 társkátyádat. Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

CYBERMEN (KIBORG)

Fix pontok (nem dobhatod újra a kockáidat).

Kudarc: Válassz egy időzónát a Földön, és tegyél erre az időzónára egy dalek-jelölőt.

DALEK INCURSION FORCE (DALEK PORTYÁZÓ OSZTAG)

Elzárt idő (nem cserélheted meg a kockáid oldalait).

Kudarc: Csapj fel 1 új helyszínlapkát és tegyél rá egy dalek-jelölőt.

DAVROS' MASTER PLAN (DAVROS MESTERI TERVE)

Játssz ki egy időanomália-kártyát. Cseréld le ezt a lapkát egy másik lapkára és vágj bele az új kalandba.

HEY MISSY YOU'RE SO FINE (HEJ, MISSY, TE ANNYIRA SZÉP VAGY)

Elzárt idő (nem cserélheted meg a kockáid oldalait).

Kudarc: Bocsájtss el 2 társadat. Csapj fel 1 új helyszínlapkát és tegyél rá egy dalek-jelölőt.

„HOUSE” TARDIS EATER (A TARDIS-EVŐ „HÁZ”)

Link: Idris Tardis (idegen)

Kudarc: Dobd el 2 társkátyádat. Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

SENSORITES (FIGYELŐK)

Kudarc: Bármelyikőtök dobjon el 1 társkátyát **VAGY** mozgasd a dalek hajójelölőt 3 mezővel előre.

SILURIANS (SILURIAI)

Kudarc: Dobj el 2 időtörés-kártyát. Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

SONTARANS (SZONTÁROK)

Kudarc: Bocsájtss el 2 társadat. Húzz 1 új helyszínlapkát és tegyél rá egy dalek-jelölőt.

SUTEKH

Kudarc: Dobd el 1 felszerelésekártyádat. Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

THE BONELESS (A CSONTNÉLKÜLI)

Kudarc: Dobj el 3 hangtöltetjelzőt. Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

THE BRAIN OF MORBIUS (MORBIUS AGYA)

Időszakadás (a kockatartalékod 7-re csökken).

Kudarc: Regenerálódás. Bármelyikőtök dobjon el 2 társkátyát, **VAGY** mozgasd a dalek hajójelölőt 3 mezővel előre.

THE DEADLY ASSASIN (A HALÁLÓS ORGYILKOS)

Időszakadás (a kockatartalékod 7-re csökken).

Kudarc: Dobj el 3 hangtöltetjelzőt. Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

THE GREAT INTELLIGENCE (A NAGYSZERŰ ELME)

Kudarc: Bocsájtss el 1 társadat. Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

THE IMPOSSIBLE ASTRONAUT (A LEHETETLEN ŰRHAJÓS)

Fix pontok (nem dobhatod újra a kockáidat).

Kudarc: Dobj el 2 időtörés-kártyát. Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

THE MALIGNANT ANIMUS (A ROSSZ SZÁNDÉK)

Kudarc: Dobj el 1 időtörés-kártyát. Mozgasd a dalek hajójelölőt 1 mezővel előre.

THE MASTER'S TRAP (A MESTERCSPADA)

Elzárt idő (nem cserélheted meg a kockáid oldalait).

Kudarc: Regenerálódás. Dobj el 2 felszerelésekártyát. Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

THE SILENCER (A CSEND)

Kudarc: Mozgasd a dalek hajójelölőt 3 mezővel előre.

THE TELLER (A TELLER)

Elzárt idő (nem cserélheted meg a kockáid oldalait).

Kudarc: Dobd el 1 társkátyádat. Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

THE TIME MEDDLER (A MOCSKOS IDŐ)

Időszakadás (a kockatartalékod 7-re csökken).

Kudarc: Dobj el 2 hangtöltetjelzőt. Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

THE VOORD (A VOORD)

Kudarc: Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

THE WHISPER MEN (A SUTTOGÓ EMBER)

Kudarc: Bocsájtss el 1 társadat. Mozgasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

THE WOMAN WHO LIVED (A NŐ, AKI ÉLT)

Fix pontok (nem dobhatod újra a kockáidat).

Kudarc: Bármelyikőtök dobjon el 1 társkátyát, **VAGY** mozgasd a dalek hajójelölőt 3 mezővel előre.

WEEPING ANGELS (SÍRÓ ANGYALOK)

Kudarc: Bocsájtod el 1 társadat. Mozdasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

ZYGONS (ZIGONOK)

Kudarc: Dobj el 3 hangtöltetjelzőt. Mozdasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

IDŐANOMÁLIA-KÁRTYÁK (Time Anomaly cards)

Köszöntelek az új birodalmamban, Doktor! Ez a legmegfelelőbb pillanat, hogy tanúja lehess Davros, a dalek faj urának és készítőjének feltámadásának és győzelmének.

ASYLIUM OF THE DALEKS (DALEK MENEDÉK) - helyszín

Hatás: Minden játékosnak el kell dobnia 1 felszerelőkártyát. Minden nem időanomália helyszín megkapja az **elzárt idő** jellemzőt.

Jutalom: Mozdasd a dalek hajójelölőt 1 mezővel vissza. Húzz 1 időtörés-kártyát. Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezővel előre.

Kudarc: Mozdasd a dalek hajójelölőt 1 mezővel előre.

DALEK INVASION OF EARTH (A DALEKOK FÖLDI INVÁZIÓJA) - helyszín

Hatás: Minden játékos maximális kockatartaléka 6-ra csökken. Minden dalek kör kezdetén mozdasd a dalek hajójelölőt még 1 mezővel előre.

Jutalom: Húzz 2 időtörés-kártyát. Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezővel előre.

Kudarc: Dobj el 1 időtörés-kártyát. Mozdasd a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre.

DESTINY OF THE DALEKS (A DALEKOK SORSA) - feladat

Hatás: Tedd az összes zöld kockát erre a kártyára. A játékosok nem használhatják a kártyán lévő kockákat.

Kihívás: Távolíts el 1-1 kockát erről a kártyáról minden alkalommal, amikor a játékosok sikeresen teljesítenek egy olyan kihívást, amelyben szerepel legalább egy futás vagy diplomácia szimbólum.

Dobd el ezt a kártyát, ha az utolsó zöld kocka is lekerült róla.

GENESIS OF THE DALEKS (A DALEKOK EREDETE) - feladat

Hatás: Minden azonos helyszínen lévő dalek-jelölő 2 kockát semmisít meg egy helyett. Minden dalek kör kezdetén csapj fel egy új helyszínt, és tegyél rá egy dalek-jelölőt.

Kihívás: Minden alkalommal, amikor egy játékos sikeresen teljesít egy olyan kihívást, amelyen van egy dalek-jelölő, tegyél 1 haladásjelzőt erre a kártyára.

Dobd el ezt a kártyát, ha már 2 haladásjelző került rá.

INTO THE DALEKS (A DALEKOK FELÉ) - helyszín

Hatás: Ha egy játékos egy olyan helyszínre mozog, ami nem időanomália, el kell dobnia 2 hangtöltetjelzőt, vagy 1 időtörés-kártyát.

Jutalom: Mozdasd a dalek hajójelölőt 1 mezővel vissza. Mozdasd a TARDIS-jelölődet 2 mezővel előre.

Kudarc: Mozdasd a dalek hajójelölőt 1 mezővel előre.

THE CHASE (A TÁROLÓ) - feladat

Hatás: Ha bármelyik játékos köre végén a saját TARDIS-jelölője ugyanazon a mezőn tartózkodik, mint a dalek hajójelölő, a játékosnak el kell dobnia 1 felszerelőkártyát. Minden dalek kör kezdetén mozdasd a dalek hajójelölőt még 1 mezővel előre.

Kihívás: Minden alkalommal, amikor egy játékos sikeresen teljesít egy olyan kihívást, amely jutalmaként előre mozgathatná a TARDIS-jelölőjét, dönthet úgy, hogy valamennyi mezőt nem lép előre a jelölőjével. Minden le nem lépett mező után tegyél 1-1 haladásjelzőt erre a kártyára. Dobd el ezt a kártyát, ha már 5 haladásjelző került rá.

THE PANDORICA OPENS (PANDORICA KINYÍLÍK) - feladat

Hatás: Tedd az összes piros kockát erre a kártyára. A játékosok nem használhatják a kártyán lévő kockákat.

Kihívás: Távolíts el 1-1 kockát erről a kártyáról minden alkalommal, amikor a játékosok sikeresen teljesítenek egy olyan kihívást, amelyben szerepel legalább egy erő vagy taktika szimbólum.

Dobd el ezt a kártyát, ha az utolsó piros kocka is lekerült róla.

THE TIME OF THE DOCTOR (A DOKTOR IDEJE) - azonnali

Hatás: A Doktorok újjázületnek. Minden játékosnak el kell dobnia egy társát, majd húznia kell 1 időtörés-kártyát és kap 2 hangtöltetjelzőt.

Dobd el ezt a kártyát, majd csapj fel helyette egy új időanomália-kártyát.

IDŐTÖRÉS-KÁRTYÁK (Timey-Wimey cards)

A kártyák első jellemzője lehet:

EQUIPMENT (felszerelés)

EVENT (esemény)

TRANSFER (átruházás)

A kártyák második jellemzője lehet:

ADVENTURE (a kalandfázisban használható)

ANY ADVENTURE (bármelyik játékos kalandfázisában használható)

ANYTIME (bármikor használható)

PREPARE (a felkészülésfázisban használható)

BOWTIE (CSOKORNYAKKENDŐ)

Dobj újra 2 kockát, ha a Tizenegyedik Doktorral játszol. Dobj újra 1 kockát, ha bármelyik másik Doktorral játszol.

CHINNY!

Válassz ki egy másik játékost, mozdasd vissza 1 mezővel az ő TARDIS-jelölőjét, majd mozdasd a saját TARDIS-jelölődet előre 1 mezővel.

DETERMINED CLARA (HATÁROZOTT CLARA)

Add oda ezt a kártyát az egyik játékostársadnak, miután használtad.

DIVINE HATRED (ISTENI GYŰLÖLET)

Bármelyik játékos eldobhatja a hangtöltetjelzőt, hogy ezt a kártyát használhasd. Távolíts el egy dalek-jelölőt.

ELECTRIC GUITAR (ELEKTROMOS GITÁR)

Dobj újra 2 kockát, ha a Tizenkettedik Doktorral játszol. Dobj újra 1 kockát, ha bármelyik másik Doktorral játszol.

FEZ

Dobd el, ha River Song lesz az egyik társad.

K-9

Dobj el 1 hangtöltetjelzőt, hogy kapj +1 zöld, vagy +1 kék, vagy +1 piros kockát.

HELPFUL CLARA (SEGÍTŐKÉSZ CLARA)

Add oda ezt a kártyát az egyik játékosársadnak, miután használtad.

LARGE SCARF (HOSSZÚ SÁL)

Dobj újra 2 kockát, ha a Negyedik Doktorral játszol. Dobj újra 1 kockát, ha bármelyik más Doktorral játszol.

MEMORY WORM (MEMÓRIA-FÉREG)

Dobd újra bármelyik kockádat.

MESSAGE FROM THE PAST (ÜZENET A MÚLTBÓL)

Az egyik fekete kockádat forgasd át tetszőleges szimbólumra.

POET'S HAT (KÖLTŐKALAP)

Dobd el, ha River Song lesz az egyik társad.

RESOURCEFUL CLARA (TALÁLÉKONY CLARA)

Add oda ezt a kártyát az egyik játékosársadnak, miután használtad.

SO LONG AS THERE IS MERCY, ALWAYS MERCY (MINDADDIG, AMÍG LÉTEZIK A KEGYELEM, AZ ÖRÖK KEGYELEM)

Mozgasd minden játékos TARDIS-jelölőjét 1-1 mezővel előre. Mozgasd a dalek hajójelölőt 1 mezővel előre.

TARDIS LIBRARY (TARDIS KÖNYVTÁR)

Húzz véletlenszerűen egy eldobott időtörés-kártyát, majd vedd a kezedbe.

TARDIS MEMORY-BANK (TARDIS EMLÉKTÁROLÓ)

Amikor eldobsz egy fekete kockát, hogy minden kockádat újradobhasd, kiválaszthatsz 1 kockát, amit nem kell újradobnod.

TARDIS TUNE-UP (TARDIS FELHANGOLÁSA)

Cseréld ki ezt a kártyát bármelyik játékosársad kezében lévő egyik, véletlenszerűen választott időtörés-kártyára.

TEAM WORK (CSAPATMUNKA)

Válassz egy másik játékost. Te is és a választott játékos is kaptok 2-2 hangtöltetjelzőt.

THE ANCIENT AND WORSHIPFUL LAW OF GALLIFREY (GALLIFREY ŐSI ÉS TISZTELETREMÉLTÓ TÖRVÉNYEI)

Mozgasd az összes többi játékos TARDIS-jelölőjét 1 mezővel előre, vagy 1 mezővel vissza. Mozgasd a saját TARDIS-jelölődet 1 mezővel előre.

THE DOCTOR'S LIBRARY CARD (A DOKTOR KÖNYVTÁRBELÉPŐJE)

Dobj el 1 hangtöltetjelzőt, hogy elcserélhesd ezt a kártyát bármelyik játékos TARDIS-tábláján lévő bármelyik felszerelés-kártyára.

THE DOCTOR'S CANE (A DOKTOR SÉTAPÁLCÁJA)

Dobj újra 2 kockát, ha az Első Doktorral játszol. Dobj újra 1 kockát, ha bármelyik más Doktorral játszol.

TIME SPACE VISUALIZER (AZ IDŐ-MEGJELENÍTŐ)

Amikor távolról segítesz egy másik játékosnak, neked 2-es lesz a kockatartalékod. A megsegített játékos kockatartaléka 6-ra csökken.

TIMELORD DISTRESS CUBE (IDŐÚR VESZÉLY-KOCKA)

Akkor játszhatod ki, ha az egyik játékos segítséget kér egy társától egy kihívás legyőzéséhez, és az ugyanarra a helyszínre mozog. Dobd el ezt a kártyát, hogy ne kelljen a dalek-hajójelölőt előre mozgatni.

WE'RE ALL STORIES IN THE END (MINDEN TÖRTÉNET VÉGET ÉR)

Válassz 1 tetszőleges társ-kártyát bármelyik dobópakliból, majd tedd a TARDIS-táblára, mint egy normál felfogadott társat.

K-9 MARKER RULES (K-9 JELZŐ SZABÁLYAI)

A K-9 az alapjáték kiegészítője. A játékosoknak közösen kell dönteniük arról, hogy akarnak-e a K-9-essel játszani, az alábbi szabályok szerint.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A K-9 jelzőt add annak a játékosnak, aki a körsorrendben legutoljára fog következni.

KALANDFÁZIS

Egy kaland során K-9 bármelyik kockádat újradobhatja egyszer.

DALEK KÖR

A dalek kör kezdetén annak a játékosnak, akinél jelenleg a K-9 jelző van, át kell adnia a jelzőt egy másik játékosnak.