

AZ ARCTALANOK Szabálykönyv



— KÉSZÍTŐK —

Játéktervezők:

Martino Chiacchiera
és Guido Albini

Játékfejlesztők:

Marta Ciaccasassi

Rajzok, grafika és ismeretek:

Massimo Fratini
és Carlo Giannetti

Projekt-menedzser:

Francesco Marcantonini

Fordítás:

Farkas Milán

Lektorálás:

Csirke József

Szeretnénk megemlíteni minden játékesztelőnket, támogatónkat, követőnket és mindenkit, aki segített minket tippel, támogatót vagy közvetlenül dolgozott a projekten. Ti tettétek lehetővé, hogy álmunk valóra váljon e játék elkészültével. Igazán szeretünk titeket! Külön köszönet:

Raffaele Chiaraluce, Federico Alumno, Simona Campagnoli, Dario „Klark” Vazzana, Girolamo Amico, Maruska Cetra, Matteo Boca, Rahdo és Jen, Daniele Gravina, Luca Tomassi, Alberto Ferrucci, Elisa „Jekyl” Cecchini, Paolo Chiorri, Paolo Panzolini, Barbara Menearelli, George Breden, Dr. J. Douglas Clarke, Theofilos Koutroubis, Thanos Potossis Polo Nerd részére.

— TARTALOM —

A doboz tartalma	2. oldal
Előkészítés	3. oldal
Áttekintés	5. oldal
Játékmenet	5. oldal
Emlékek	9. oldal
Veszedelemfázis	10. oldal
Egyéb szabályok	11. oldal
A játék vége	12. oldal
Történetek	12. oldal
Kiegészítők szabályai	15. oldal
Gyerekek képességei	22. oldal

— BEVEZETŐ —

Ethan eltűnt. Csak egy hátizsák és a naplója maradt hátra, valamint egy különös iránytű, ami folyamatosan egy rejtélyes irányba mutat. Az Elm utcai gyerekek Ethan naplójában találnak pár kapkodva felfirkantott mondatot, ami a gyermekek ártatlanságából táplálkozó gonosz lényről szól.

MARKOLÁBNAK hívta a teremtményt. Az iránytű egyértelműen az erdő egyik üreges fatörzséhez vezet, ami az **ELM UTCAI** GYEREKEKET átviszi a félelmetes szörnyeteg világába. A napló utolsó bejegyzését remegő kézzel írták, és hideg borzongás fut végig tőle a gyerekek hátán...

Keressetek meg, ha én is eltűnnék.

Találjátok meg az emlékeimet és segítsetek megszökni a Homályvilágból, mielőtt Markoláb újabb

Arctalanjává nem változok.

A doboz tartalma

Megjegyzés: A figurák talpai és a mágnesek megfelelő összeállításához lásd a "Mágnesek" lapot.



3 Arctalan figura
(Judith, Sam, Alan)

•mágnesek



8 emlékjező



1 Markoláb figura

•mágnes



6 akadály jelző



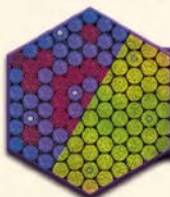
1 Iátéktábla



1 csapat figura
(iránytűtalp + iránytű)



50 eseménykártya



1 Homályvilág tábla



4 figuratalp



10 gyerek karakterkártya

A kiegészítők tartalma



6 kisértőhely



6 szolgálókártya



3 portáljelző



1 rémkocka



8 szolgáló
(jelzők és figurák)



6 figyelmeztetésjelző



1 homokóra



1 odújelző



6 avatárkártya



1 köd
(iránytű fedőelem)



2 szemjelző



10 keresztútkártya



2 jelzőtároló vászonzsák


Előkészítés


Az alábbi lépések a kiegészítők nélküli alapjáték előkészítését írják le (kiegészítőhkel lásd a 15. oldalt).

- A** Itt helyezük majd el a játék során összegyűjtött emlékeket.
- B** Eseménykártyák helye.
- C** Dobópakli helye.

1 Helyezd a **játéktáblát** az asztalra, hogy mindenki könnyedén elérje.

2 Helyezd a **Homályvilágot** a játéktábla megfelelő részére. Tedd fel Alan, Sam és Judith **Arctalan figuráját** a Homályvilág körül lévő megfelelő jelölt mezőre. Lényegtelen, merre néznek a figurák.

3 Helyezd el a **6 akadályt** a Homályvilágban. **Közvetlenül** a  jelet tartalmazó mezőire kell helyezni őket. Bizonyosodj meg róla, hogy minden akadályt szabad mezők vesznek körbe (más szóval az akadályok nem lehetnek szomszédosak egymással).

4 Keverd meg a **8 emléket** és helyezd őket képpel lefelé az akadályok némely részén feltüntetett  jel melletti szabad mezőre. Arra ügyelj, hogy ne kerüljön egynél több jelző ugyanazon és egymással szomszédos mezőre sem, és lehelyezés közben véletlenül se nézd meg őket!

5 Keverd meg a **gyerekek karakterkártyáit**, és ossz egyet-egyét véletlenszerűen **képpel felfelé** minden játékosnak. A játék során ezek **egyedi képességeket** biztosítanak nektek. A többi karakterkártyát tedd vissza a dobozba.

6 Keverd meg az **eseménykártya** paklit, és helyezd képpel lefelé a játéktáblára.

7 Minden játékos húzzon 3 eseménykártyát a pakliból és helyezze képpel felfelé maga elé. Ezek a kártyák a játékos **kézben tartott lapjai**.



Figyelem!

A játék mágneseket tartalmaz, így veszélyes lehet a közelben lévő elektronikus eszközökre, mint a telefonok vagy mágneskártyák; játék közben ezeket tartsd távol tőlük. A teljes leírásért és figyelmeztetésért lásd a "Mágnesek" lapot.

D Itt helyezük el a kiegészítőkből származó játékelemeket (ha játékban vannak).

E Veszedelemsáv.

könnyű | 5 kártya

közepes | 6 kártya

nehéz | 8 kártya

pokoli | 10+ kártya

8

Állítsd be a játék nehézségét a megfelelő számú eseménykártya felhúzásával – helyezd őket a veszedelemsávra, egymás alá eltolva őket, színek szerint csoportosítva.

Távolítsd el 3 eseménykártyát a pakliból anélkül, hogy megnéznéd őket.

Tedd vissza őket a dobozba.

Az első játékhoz mi:

a **közepes** nehézséget ajánljuk.

Markoláb figura vörös oldalát dörzsöld hozzá az iránytűhöz pár másodpercig. Ez mágnessé teszi azt.

A mutató piros oldala Markoláb figura irányába kell mutatson ezután. Helyezzétek a **csapatot** (azaz az iránytűt) az átjáró akadály egy szabad mezőjére, ahogy azt a képen látod.

9

Együtt döntsétek el, hogy hova helyezitek **Markoláb** figuráját: az egyik akadály melletti szabad mezőre kell helyezni, a csapat felé fordítva őt. Nem helyezhetitek a Homályvilág egy szélő mezőjére. Azt ajánljuk, hogy a csapattól távol helyezétek el Markolábot, de az Arctalanokhoz se legyen túl közel.

10

Válasszátok ki a **kezdőjátékost**.

11

A **szabad mező** egy olyan mező, amin semmilyen játékelem nem található.

A **foglalt mező** olyan mező, amin bármilyen figura vagy jelző található.

Egy mező akkor számít **szomszédosnak**, ha érint egy másikat a Homályvilágban. Egy mezőhöz legfeljebb 6 szomszédos tartozhat.

A **szélő mező** egy olyan mező, amire kevesebb mint 6 szomszédos mező tartozik (más szóval közel található a Homályvilág széléhez).

A **külső mező** olyan mező, amin az Arctalan figurák mozognak.

Mezőnek számít a Homályvilágot alkotó minden kör alakzat. A mezők különfélék lehetnek, a jobb oldali táblázat alapján hivatkozunk rájuk a szabálykönyvben.

Áttekintés



Az Arctalanok egy kooperatív játék; a játékosok együtt győznek vagy veszítenek. Egy csapatnyi gyereket alakítotok, akik próbálják megmenteni Ethant, az elveszett gyermeket, akit a Homályvilágba ragadott Markoláb, az erdőben rejtőzködő ősi és gonosz teremtmény. Az Ethan eltűnése előtt elrejtett mágikus iránytűnek hála aláereszkedtek a Homályvilágba és megkísérlitek visszahozni Ethant a valódi világba 8 elveszett emléke összegyűjtésével; ez az egyetlen esélyetek a győzelemre!

De vigyázzatok! Az emlékek összegyűjtéséhez mozgatnotok kell a figuráitokat a játéktáblán: minden figura tartalmaz egy mágneset, ami hatással lesz az iránytűre, amely mutatója vörös oldala mindig más és olykor váratlan irányokba mutathat. Tanuljátok meg használni az iránytűt: ez a győzelmetek kulcsa!

A Homályvilág tele van veszélyekkel. Ha az alábbi három feltétel bármikor teljesül, azonnal elvesztitek a játékot:



1 Az eseménypakli kiürül, neked pedig lapot kellene húznod, de így nem tudsz; örökre csapdába estél a Homályvilágban!



2 Bármikor, ha Markoláb és a csapat egy mezőn tartózkodik; Markoláb elkapott titeket!



3 A csapat akadályba ütközik, és nincs elég felhasználható emléketek; Markoláb Ethan egy újabb elveszett emlékévé változtat titeket!



1



2



3

Játékmenet

Az Arctalanok játékmenete fordulók sorozatából áll, ezeket óramutató járásának megfelelően kell végrehajtani, az első játékkal kezdve. A fordulóban megbeszélheted a stratégiát a többi játékkal, majd vegre kell hajtani az alábbi három akció egyikét:

1 SÉTA

Kijátszhatasz egy lapot a kezedből.

2 PIHENÉS

Húzz annyi lapot, hogy három legyen a kezedben.

3 SUTTOGÁS

Kártyákat cserélhetsz.

Minden játékos fordulója végén egy új eseménykártyát kell felfedni a pakliból és a veszedelemsávra helyezni, ami egy adott veszélyes hatást fog kiváltani.

Mikor kijátszol egy lapot, hajtsd végre a rajta szereplő hatást, majd tedd a dobópakliba. Sok kártya hatására manipulálhatsz egy mágneses figurát, így módosítva az iránytű mutatója irányának állását. A csapatnak általában a mutató irányába kell haladnia.

Ha egy **sárga** / **zöld** / **kék** lapot játszol ki, az adott színnek megfelelő Arctalanat mozgassd a Homályvilágon kívül lévő mezőkön.

Annyi mezőt léptetheted, mennyit szeretnéd és szabadon forgathatod bármilyen irányba. Azonban **nem mozgathatod keresztül egy másik Arctalanon**, valamint **legalább egy szabad mezőt kell hagynod két Arctalan között**.

Ha elégedett vagy a mozgatással és a forgatással, léptesd a csapatot (az iránytűt) az iránytű **piros mutatója** alapján. Az aktuálisan kijátszott kártya jobb alsó sarkában szereplő szám mutatja, hogy mennyi mezőt kell mozognia a csapatnak.

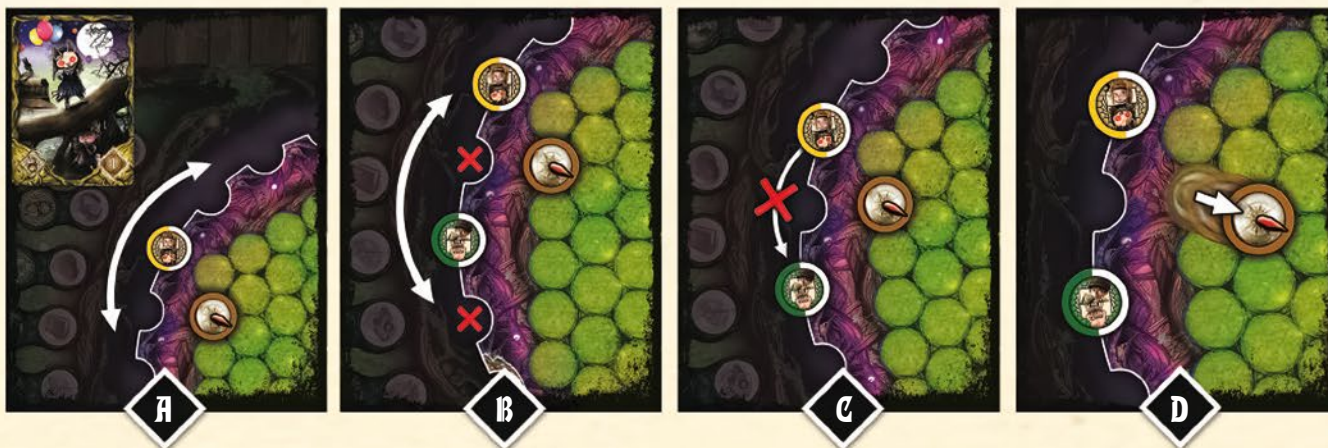
JEGYZET

Ha egyazon akció keretében több mint egy mezőt kell mozognod, egyszerre mindig csak egy mezővel léptesd a csapatot. Az iránytű mutatója iránya minden megtett lépéssel megváltozhat! Minden lépés megtétele előtt az iránytű által mutatott irányt kövesd.

JEGYZET

Kártya kijátszása előtt soha nem mozgathatsz egy mágneses figurát, nem próbálkozhatsz és kísérletezhetsz vele.

● PÉLDA



Carol egy „1” értékű **sárga** lapot játszik ki. Forgathatja és mozgathatja Judith-ot:

A

a Homályvilágon kívüli bármely elérhető mezőn;

C

vagy egy másikkal szomszédos mezőre mozogni;

B

anélkül, hogy áthaladna egy másik Arctalanon;

D

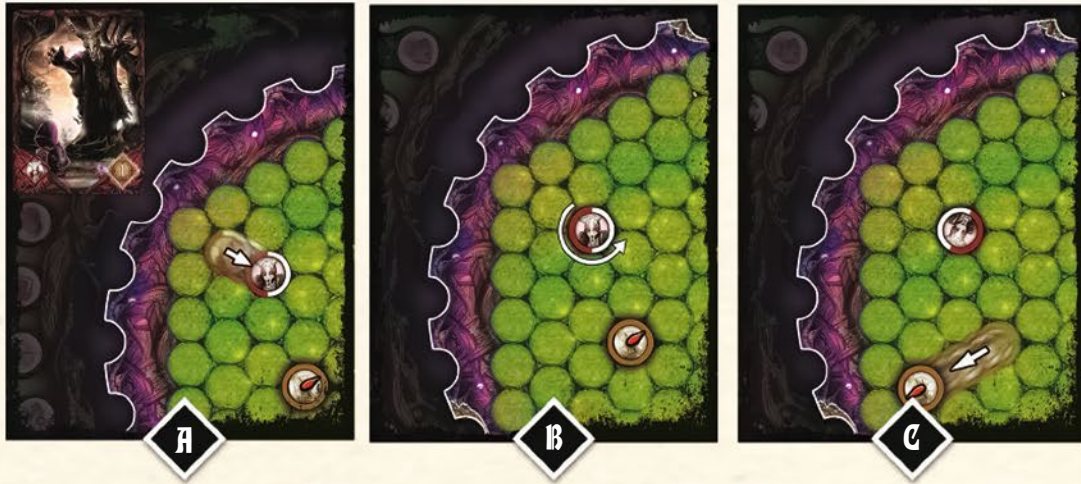
Carol ezután a csapatot is lépteti egy mezővel, az iránytű piros mutatója alapján.

Ha kijátszol egy **piros** lapot, Markolábot kell mozgathatnod bármilyen irányba és utána azt is eldöntheted, hogy merre nézzen. Miután ezt megtetted, mozgassd a csapatot az iránytű piros mutatója alapján, a kártya mutatója, hogy mennyi mezővel.

JEGYZET

Markoláb **nem mozoghat rá egy akadályra és nem vonatkoznak rá az útvesztés szabályai** (lásd 11. oldal).

● PÉLDA



Bob kijátszik egy „2” értékű **piros** lapot:

A mozgatja Markolábot egy mezővel egy választott irányba;

B forgatja Markolábot egy választott irányba, hogy hasson az iránytűre;

C lépteti a csapatot két mezővel, mindkétyszer az iránytű piros mutatója alapján.

Ha egy **lila** lapot játszol ki, a csapatot bármely szomszédos mezőre mozgathatod, nem kell követned az iránytűt. A kártyán feltüntetett értéket kell lépned **pontosan**, de minden lépés után irányt is válthatsz.

● PÉLDA



Carol kijátszik egy „3” értékű **lila** lapot:

A három mezővel kell léptetnie a csapatot bármely irányba, és minden lépés után irányt változtathat.

AZ IRÁNYTŰ MOZGATÁSA

Olykor megesik, hogy az iránytű két szomszédos mező közé mutat. Ebben az esetben a játékosok választhatnak, hogy melyik mezőre lépnek.

MEGJEGYZÉS A FORGATÁSSAL ÉS MOZGATÁSSAL HAPCSOLATBAN

Amikor forgatod és/vagy mozgatod a figurákat, mindaddig csinálhatod, míg teljesen elégedett nem vagy azzal, hogy hol tartózkodik és merre néz végül. Próbálkozhatsz, kísérletezhatsz, azonban miután mozgattad és/vagy forgattad a figurát, lépned kell a csapattal is és ekkor már nem változtathatsz a figurák helyzetén és irányán. Mikor az iránytűt egy választott irányba mozgatod (pl. **lila kártya hatására**), nem próbálkozhatsz vagy kísérletezhatsz. Minden lépés beleszámít az engedélyezett mozgásba.



PIHENÉS

Húzz annyi lapot, hogy három legyen a kezvedben

Húzz annyi lapot, hogy újra három legyen a kezvedben. Ezeket a kártyákat a veszedelemsávról vedd el, bármelyik oszlop legalsó lapjával kezdve (a kártyák teljesen láthatóak). Húzhatsz több lapot is ugyanazon oszlopból, és/vagy több oszlopból is húzhatsz több lapot.

FIGYÁZZ!

A veszedelemsávon mindig legalább annyi kártyának kell lennie, amennyit a játék kezdetén oda tettetek (a választott nehézségi foknak megfelelően). Ha bármikor ennél kevesebb lenne ott adott színekből, húzzatok oda annyi lapot az eseménypakliból, amennyi szükséges, de ne alkalmazzátok azok hatását.

JEGYZET

Ritkán az is előfordulhat, hogy egyáltalán nem marad kártya a veszedelemsávon, ekkor a képpel lefelé lévő eseménypakliból kell húznod lapokat a kezvedbe.



Bobnak egy lap van a kezében, így csak két kártyát húzhat.

Úgy dönt, hogy a lila és piros oszlop aljáról húz egy-egy lapot.



SUTTOGÁS

Kártyákat cserélhatsz

Válassz egy lapot a kezvedben tartott kártyák vagy más játékos lapjai közül, és add át egy másik játékosnak (akár magadnak).

vagy

Cseréld ki egy kártyádat egy másik játékos egy kézben tartott lapjával.

JEGYZET

Egy játékosnak soha nem lehet háromnál több lap a kezében. Nem adhatsz át kártyát olyan játékosnak, akinek már három lap van a kezében.



Jade át szeretné adni Carol **sárga** kártyáját Bobnak.

Bobnak azonban már három lap van a kezében.

Carol úgy dönt, hogy kicseréli Bob kézben tartott **lila** lapját Carol **sárga** kártyájával.

Emlékek

Valahányszor a csapat egy emlékjelzõt tartalmazó mezõre lép, begyûjti azt. Fedjétek fel és helyezzék képpel felfelé a játéktábla megfelelő gyûjtõhelyére.

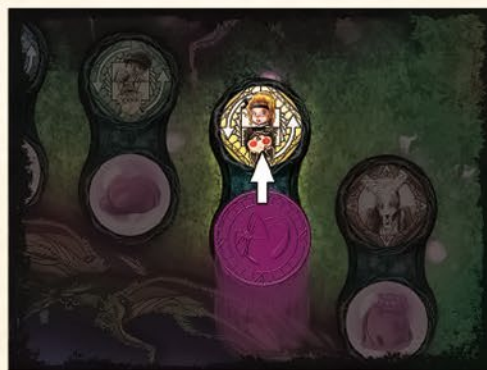
JEGYZET

Nem kell az emléket tartalmazó mezõn befejezni a körötöket. Keresztülmozoghattok rajta, és áthaladáskor begyûjtitek azt.

EGY EMLÉK FELHASZNÁLÁSA (OPCIONÁLIS)

Mielõtt vagy miután végrehajtottál egy akciót, dönthetsz úgy, hogy elhasználsz egy begyûjtött emléket. Minden emlékeknek speciális hatása van. Felhasználást követõen told át a táblán a jelzõt a szomszédos ikonra. Nem használhatod fel újra, de beleszámít a gyõzelmi feltételek teljesülésébe.

PÉLDA



Bob úgy dönt, felhasználja a Masnit (az egyik begyûjtött emléket). Ehhez áthúzza a megfelelő hatás oldalára azt, majd végrehajtja az utasításokat.

Az emlékek hatásai



A SAPKA

Mozgasd Sam figuráját, mintha kijátszottál volna egy **zöld lapot**.



A MASNI

Mozgasd Judith figuráját, mintha kijátszottál volna egy **sárga lapot**.



A TANKÖNYV

Mozgasd Alan figuráját, mintha kijátszottál volna egy **kék lapot**.



AZ EMLÉKEK ZSÁKJA

Mozgasd Markoláb figuráját, mintha kijátszottál volna egy **piros lapot**.



AZ UTCA

Mozgasd a csapatot egy mezõvel bármely irányba, mintha kijátszottál volna egy **lila lapot**.



A ZENELEJÁTSZÓ

Válassz egy játékos. Az a játékos lapokat húzhat a veszedelemsávról, hogy újra három kártya legyen a kezében.



A TÁBORTŰZ

Eldobhatsz legfeljebb két lapot a veszedelemsávról. Mindig az oszlopok aljáról húzzál (azaz a legfelsõ lapot).



A RÉGI KÖTÉL

Átmozgathatsz egy akadályt egy másik szabad mezõ(k)re. Az akadály mozgatásakor is érvényesek a játék elõkészítése során az akadályok elhelyezésére vonatkozó szabályok.

HA AKADÁLYBA ÜTKÖZÖL

Az emlékek elköltésével elkerülheted, hogy csapdába ess Markoláb által elhelyezett akadályban. Valahányszor a csapatnak egy akadályt tartalmazó mezőre kellene lépnie, a csapat nem mozog, marad az aktuális mezőn. Ha nincs már felhasználható emléketek, elvesztettek a játékot. Ha van még elkölthető emléketek, annyit kell felhasználnotok, amennyi lépést kellene hogy megtegyetek keresztül az akadályon. Az emlék ilyen elköltésével nem aktiválódik annak speciális hatása, de át kell húzni azt a megfelelő oldalra, és a későbbiekben már nem használható újra sem akadály elkerülésére, sem pedig a speciális hatása kiváltására! A győzelmi feltételekbe azonban továbbra is beleszámít.

Forduló vége és a veszedelem fázis

Miután végrehajtottál egy akciót és esetleg egy emlék speciális hatását is végrehajtottad, fel kell húznod az eseménypakli következő lapját. A kártyát add hozzá a veszedelemsáv megfelelő színű oszlopához. Ha már vannak lapok az adott oszlopban, az új kártya az aljára, fedésbe kerül velük, így az előzőleg ott lévő lapok csak részlegesen lesznek láthatóak. Ezután 5 lehetséges veszedelemhatás következhet be, a kártya színétől függően:



Ha egy **lila lapot** húztál: a csapat pánikba esik! A veszedelemsáv **lila oszlopának** minden lapja után: mozgasd a csapatot egy mezővel az iránytű piros mutatója által mutatott irányba. Ennek következtében akadályba is ütközhetnek.



Ha egy **piros lapot** húztál: Markoláb észrevesz titeket! A veszedelemsáv **piros oszlopának** minden lapja után: mozgasd a Markoláb figuráját egy mezővel a csapat irányába és az iránytű felé nézzen (a figura nem színezett része forduljon az iránytű felé).

Markoláb mindig a legrövidebb úton közeledik; ha több egyforma hosszú út is vezet a csapat felé, eldöntheted, hogy melyiket válassza Markoláb. Áthaladhat és meg is állhat az emlékjelzőkön, de nem haladhat át akadályokon, azokat meg kell kerülnie. Markolábra nem vonatkoznak az útvesztés szabályai (11. oldal).



Ha egy **sárga lapot** húztál: az Arctalanokra rontás jött! A veszedelemsáv **sárga oszlopának** minden két lapja után: válassz egy Arctalant és forgasd el 180°-kal, de a helyét ne változtasd. Ha több sárga kártyapár is van, minden pár után forgass egy másik Arctalant. A csapatot (az iránytűt) nem forgathatod. Ha egyetlen ilyen hatás eredményeként már mind a három Arctalant forgattad, lépj tovább a következő fázisra.



Ha egy **kék lapot** húztál: Markoláb hatalma növekszik. A veszedelemsáv **kék oszlopának** minden két lapja után: húzz egy lapot az eseménypakliból és add hozzá a veszedelemsáv megfelelő színű oszlopához. Az így hozzáadott lap hatását nem kell végrehajtani.



Ha egy **zöld lapot** húztál: a Homályvilág egyre sötétebb lesz. A veszedelemsáv **zöld oszlopának** minden két lapja után: egy-egy játékosnak el kell dobnia egy lapot a kezéből, az aktuális játékosal kezdve és óramutató járása szerint haladva.

Ha egy játékosnak nincsenek kezben tartott lapjai, helyette az eseménypakli legfelső lapját kell a dobópakliba helyeznie. Több zöld pár esetén előfordulhat, hogy egy vagy több játékos többször is sorra kerül és több lapot is el kell dobnia.

PÉLDA



A csapatnak a piros nyíl által mutatott irányba kellene haladnia három mezőn át. Az első lépés még biztonságos, de a második és harmadik lépéssel csapdába eshetnek az akadályban. Vészesen közel kerültek ahhoz, hogy Ethan egy elvesztett emlékévé váljatok! A játékosok végrehajtják az első lépést, majd el kell költeniük két emléket – a hatásuk kiváltása nélkül – hogy elkerüljék a játék azonnali elvesztését. Ha nem tudnak két emléket elkölteni, elvesztették a játékot.

PÉLDA A PÁROKRA



Párok: Ezen a képen az alábbiakat látod:
3 **lila** kártya, 2 **piros** kártya,
2 **kék** kártya (1 pár),
1 **zöld** kártya (0 pár),
3 **sárga** kártya (1 pár).

ÚTVESZTÉS SZABÁLY

A Homályvilág egy veszélyekkel teli csalóka hely, ahol a gyerekek könnyen elveszhetnek a sötét ösvényeken. Olykor előfordulhat, hogy a csapatnak a Homályvilág határain kívülre kellene mozognia. Ha ez történne, helyezd át a csapatjelzőt a Homályvilág tábla közvetlen ellentétes oldalára, egyenesen a szemközt lévő mezőre. Ha az adott mezőt elfoglalja valamilyen játékelem, a szokott szabályokat alkalmazd.

Ne feledd: Markolábra nem vonatkozik ez a szabály.

ÖSSZETAPADÓ MÁGNESEK

Bizonyos ritka esetekben előfordulhat, hogy két vagy több figura véletlenül összetapad a vonzás következtében. Ha ez történik, távolítsd el azt a Homályvilágból, amelyiket mozgattad, ha lehetséges (tedd távol, így nem befolyásolja az iránytűt), majd helyezd vissza a másikat az eredeti helyére. Amint az eltávolított figurát újra mozgatni kell (egy újonnan kijátszott kártya vagy egy elköltött emlék hatására), helyezd vissza azt az Arctalan figurát egy a Homályvilágon kívüli szabad mezőre, de ne egy másikkal szomszédos helyre.

Markoláb soha nem hagyja el a Homályvilágot. Ha valami oknál fogva el kellene távolítanod, egy másik figurát vedd le helyette.

JEGYZET

Egyéb szabályok

KÁRTYÁN LÉVŐ SZÁM

Mindig pontosan a kijátszott kártyákon szereplő számoknak megfelelő számú mezőt kell lépned a csapattal!

Ne feledd: az iránytű minden lépés után más irányt mutathat, így mindig egyszerre csak egyet lépj a csapattal, majd utána a mutató állásának megfelelően folytasd a mozgást!

PRÓBÁLKOZÁS, KÍSÉRLETEZÉS

Csak akkor próbálkozhatsz és kísérletezhatsz, ha kijátszottál egy megfelelő kártyát vagy emléket. Soha nem mozgathatsz vagy forgathatsz egy mágneses figurát, MIELŐTT kijátszanál egy Séta lapot vagy elköltenél egy emléket. Az iránytűt nem mozgathatod soha próbálkozás, kísérletezés céljából. A csapat által végrehajtott minden lépés végleges.

MINDEN FIGURÁNAK KÉT OLDALA VAN

Egy **színes** oldala, ami **vonzza** az iránytű piros mutatóját, és egy **üres** oldala, ami **taszítja** azt. Minél közelebb van egymáshoz a mágnes és az iránytű, annál erősebb a mágnes befolyása a mutató által mutatott irányra.



erős befolyás
vonzza!

gyenge befolyás
taszítja!

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint összegyűjtöttetek 8 emléket a Homályvilágból, ezzel pedig megnyertétek a játékot! Azonban azonnal veszítetek, ha az alábbi feltételek egyike teljesül:

◆ Az eseménypakli kifogy, és lapot kellene húznotok;

◆ Ha Markoláb és a csapat egy mezőre kerül;

◆ A csapat akadályba ütközik, és nincs több elkölthető emléketek.

Történetek

Ethan megmentése után az elm utcai gyerekek biztos abban, hogy más gyerekeket is képesek megmenteni Markoláb gonosz karmai közül. Ez azonban mentőakciónál mentőakcióra egyre nehezebb feladatnak bizonyul.

Ebben a fejezetben pár előre megírt kalandot találtok, amiket szórakoztatónak és kihívásnak találtunk a több órás játéktesztelések során. Mindegyik tartalmazza a gyermek egy rövid bemutatását, akinek a megmentésére indultok, és az ajánlottan használandó gyerekkártyák listáját. Ha két játékkal játszatok, csak a lista első két kalandját használhatjátok; ha három játékkal, akkor pedig az első hármat. Egyes kalandokhoz speciális szabályok is tartoznak.

A játék további komponenseire vonatkozó szabályokat a szabálykönyv következő fejezetében találjátok.

IDEGLELÉS



Heather imád moziba járni, az álma, hogy egy nap majd filmrendező legyen. Mindig magánál hordja a kameráját és felvesz minden érdekes jelenetet. A legutóbbi kazettáját a Homályvilág átjárója közelében találták meg... Ez az egyetlen esélyetek, hogy megmentsetek őt!

További játékelemek: 3 portál, 2 szem

Gyerekek előkészítése: Lily, Casper, Dylan, Emily



A NYÚL ÜREGÉBEN



Alice imádja az állatokat. Rengeteg időt tölt a házuk mögötti erdőben sérült állatkölykök gyógyításával. A nyuszik iránti odaadása vezette az erdő közepére, ahol örökre nyoma vészett. Elragadták a Szolgálók, Markoláb álnok szolgálényei.

További játékelemek: 4 kóborló Szolgáló, 4 kísértőhely, 10 keresztút kártya

Gyerekek előkészítése: Matt, Julie, Lily, Luke



HALÁLOS KITÉRŐ



Felfedezni a világot, új helyekre utazni és saját szemmel látni azokat; ez volt Elliot minden álma. Egy nap végül lehetősége adódott valóra váltani, egy iskolai kirándulásnak keretében, de a dolgok rossz irányt vettek és Elliottnak nyoma veszett. A szemüvegét az erdő egyik legsötétebb ösvényén találták meg...

Covábbi játékelemek: rémkocka, odú, démon avatar

Gyerekek előkészítése: Emily, P. J., Dylan, Karin

BOGÁRGYŰJTÉS



Az iskolában nagyon népszerű volt rovarokat gyűjteni és megmutatni a barátainak. Több gyereknek hatalmas gyűjteménye volt, de egyik sem volt mérhető Satoshiéhoz, a környék legjobb bogárvadászáéhoz. Azt mondták, a legritkább rovarokat a faluhoz közeli erdő mélyén találta. Az utolsó rovarvadászata óta azonban senki nem hallott felőle semmit.

Covábbi játékelemek: 8 hordár Szolgáló

Gyerekek előkészítése: Lily, Casper, Dylan, Emily

Speciális szabály: Egy új győzelmi feltételnek is meg kell felelni: miután összegyűjtöttétek a kellő számú emléket a Homályvilágban, el kell jutnotok egy a bejárat akadályl szomszédos mezőre.

EGY EMLÉK MIND FELETT



A suliban minden gyereket lenyűgözött John kreativitása. – John meséli a legjobb történeteket! – kiáltották egyöntetűen, miután előadott egy általa írt bábjátékot. John arról álmodott, hogy egy nap majd saját könyveket ír. A legutóbbi bemutatóját a hatás kedvéért a városhoz közeli erdőben tartotta meg...

Covábbi játékelemek: 3 mocsár akadály, bábjátékos avatar, rádírfej avatar, 10 keresztút kártya

Gyerekek előkészítése: Tommy, Luke, Julie, Matt

Speciális szabály: Játék két avatar kártyával; miután mindkét avatar lapot aktiválták, a két hatást bármilyen sorrendben végre lehet hajtani.

A KECSKÉK HALLGATNAK



Charlie remek énekes. Több versenyt is megnyert a városban, fiatal kora ellenére. A zene iránti rajongása apukája hatalmas bakelitlemezzel gyűjteményének köszönhető, és szereti keverni is a műfajokat, hallgatni pedig bármit. Mindig magánál tart egy mikrofont, mivel felfogása szerint bármilyen helyszín lehet színpad. A legutóbbi versenye után veszett nyoma.

Covábbi játékelemek: kimondhatatlan avatar, Éjvilág

Gyerekek előkészítése: Casper, Matt, P. J., Emily

Speciális szabály: Ha egy játékos a fordulja során kiejti Markoláb nevét, azonnal húzzatok egy új eseménykártyát a pakliból a veszedelemsávra, és hajtsátok végre a hatását.

HALÁLOS IRAMBAN



Nat imád görkorizni. Körbekorizni a várost olyan, mintha repülnél. Szinte már valamiféle helyi híresség, a leggyorsabb kölyök a környéken, és még soha nem késett életében sehonnan. Ennek ellenére Nat szerény maradt és ideje nagy részében új trükköket tanít más gyerekeknek. Míg egy nap Natnek nyoma veszett.

További játékelemek: homokóra, Éjvilág

Gyerekek előkészítése: Dylan, Luke, Karyn, Julie

HECSKEÍRTÓK



Marie szellemvadász. Imád elhagyatott épületekben barangolni nyomok után kutatva, majd horrorsztorikat mesélni a tábortűz körül a barátainak éjszaka. A legutóbbi szellemvadászata során elméjét foglyul ejtette egy az erdőben kóborló különös lény. Marie nem tudta, milyen veszélyes Markoláb után eredni...

További játékelemek: testetlen avatár, 10 keresztút kártya, a Köd

Gyerekek előkészítése: Tommy, Lilly, Emily, Casper

Rémálom-mód

Végző kihívásként próbáljátok végigjátszani az összes kalandot a köddel. Azoknak a játékosoknak ajánlott, akik már jól ismerik a játék működését és szabályait.

Fedezd fel az összes történetet, válaszd ki az aláfestő zenét vagy legyen kéznél a szabálykönyv interaktív módon. Mindezt és még több mindent megtalálsz:

Kiegészítők szabályai

A kiegészítők új elemeket vezetnek be, amikkel Az Arctalanok társasjátékkal játszva teljesen más játékelményt szerezhettek. Mindegyik elem további szabályokat hoz magával, így azt javasoljuk, hogy játszatok párszor csupán az alapjáték szabályai szerint, mielőtt alkalmaznátok ezeket a kiegészítő szabályokat. Utána bármilyen kombinációban bevezethetitek őket, vagy pedig az egyes történetek alapján, ahogy azt az előző oldalon olvashattátok.

Fontos szabály

Minden a játékhoz adott elem a csapatra van csak hatással. Markoláb és egyebek mozgását nem befolyásolja, áthaladhatnak rajtuk, mintha egy szabad mező volna, kivéve ha az adott elem szabályai másként nem írják.

AVATÁROK

4 játék után ajánlott



Ezek Markoláb alternatív megjelenési formái, melyek több módon képesek a játékmenetet megváltoztatni. Mindegyik avatárnak egyedi képessége van, amellyel új és váratlan kihívásokat jelent majd a játék.

Az előkészítés után: Keverjétek meg az avatár kártyákat és húzzatok egyet véletlenszerűen. A lap a játék végéig hatással lesz a játékmenetre. Tegyétek a lapot közel a játéktáblához. A többi avatárkártyát tegyétek vissza a dobozba.

JEGYZET

Az avatárkártyák részletes leírását lásd a 21. oldalon.

RÉMKOCKA

5 játék után ajánlott



A Homályvilág veszélyekkel teli. E különös világ változékony természetéből fakadó kiszámíthatatlansága és a megváltozott élővilága miatt a gyerekek váratlan helyzetekhez kénytelenek alkalmazkodni. Egy hirtelen támadt hófúvás elég hátráltató tud lenni, nem igaz?

Az előkészítés után: Legyen a rémkocka kézközelben.

Amikor a veszedelemfázis során **sárga lapot** húzol, a végrehajtása előtt dobj a rémkockával és alkalmazd a dobott hatást (lásd a szabálykönyv hátulján). Némely hatás mindaddig kifejti a hatását, amíg újra nem dobnak a rémkockával. Minden fordulóban dobhattok a kockával. Ha így tesztek, először húzzatok egy eseménykártyát a pakliból a veszedelem sávra. Ennek a lapnak ne hajtsátok végre a hatását.



Jade használni szeretné a különleges képességét, de a kocka **X** eredményt mutat. Húzz egy lapot az eseménypakliból a veszedelemsávra, majd dob a kockával. **■** eredményt dob, aminek nagyon örül. A fordulója végén egy **sárga lapot** húz, amit hozzáad a veszedelemsávhoz; a rémkockával újra dobnak, de szerencsére ismét **■** az eredményt.

JEGYZET

A rémkocka ikonjainak magyarázatát lásd a 21. oldalon.

HERESZTUTAK

5 játék után ajánlott



Keresztúthoz érve fontos döntéseket kell meghoznotok. Melyik utat követitek?

Az előkészítés után: Keverjétek meg a 10 keresztút kártyát és tegyétek a paklit képpel lefelé a játéktábla közelébe.

Amikor a veszedelemfázis során **zöld lapot** húzol, a végrehajtása előtt húzz egy keresztút lapot. A játékosoknak dönteniük kell, hogy a lapon szereplő hatások közül melyiket választják. A végső szót az aktuális játékos mondja ki. A lap hatásának végrehajtása után tedd a pakli mellé egy dobópakliba.



Carol befejezi a fordulóját, majd húz egy **zöld lapot** a veszedelemfázis során. Ennélfogva először húznia kell egy keresztút kártyát, aminek következtében választania kell: mozgathatja a csapatot egy mezővel vagy az iránytű piros vagy a fehér mutatója irányába. Mivel közel járnak egy akadályhoz, úgy dönt, hogy az iránytű fehér mutatóját követi.

JEGYZET

A keresztút kártyák ikonjainak magyarázatát lásd a 21. oldalon.

ODÚ

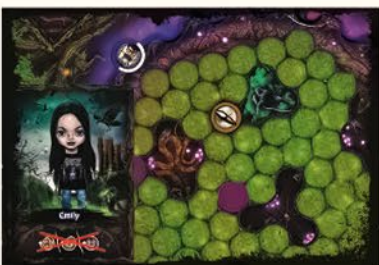
8 játék után ajánlott



Létezik a Homályvilágnál sötétebb hely? Az odú bejáratánál állva baljós hangok kísértik az elméd, győzködve hogy add fel a céljaidat. Állj ellen, összpontosíts!

Az előkészítés során, miután elhelyezték az akadályokat, helyezték el az odút is három szabad mezőre a Homályvilágban. Az akadályok elhelyezésére vonatkozó szabályokat tartásotok be, amellett hogy ● jelre kell kerülnie. Markolábót is egy az odú melletti szabad mezőre kell helyezni, de nem kerülhet határmezőre.

A játék során ha mozgásodat egy, az odú melletti mezőről kezdenéd, nem használhatod a gyerek képességed és/vagy emléket sem használhatsz fel. **Ha az odún kellene keresztül mozognod, azonnal elvesztitek a játékot** (hipnotizálnak a sötét hangok és csapdába esel az odúban).



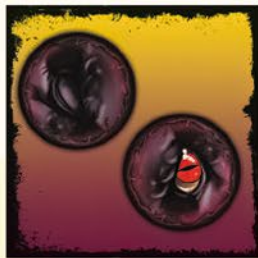
Bob fordulójának kezdetén a csapat épp egy, az odú melletti mezőn tartózkodik, így Bob nem használhatja a gyerek képességét. Úgy dönt, hogy kijátszik egy **kék lapot**, ami megváltoztatja az iránytű irányát (ami előtte az odúba mutatott), így nem veszítik el a játékot.

JEGYZET

Hibás szövegrész az angol eredetiben.

SZEMEK

6 játék után ajánlott



Olykor sötét erők figyelik minden mozdulatotokat korhadt fatörzsek vagy sötét bokrok mögül. Nem menekülhettek a Homályvilágból mindaddig, míg figyelnek. Meg kell szabadulnotok a vizslató tekintetektől, hogy Markoláb ne lássa, mikor visszaosontok a világotokba.

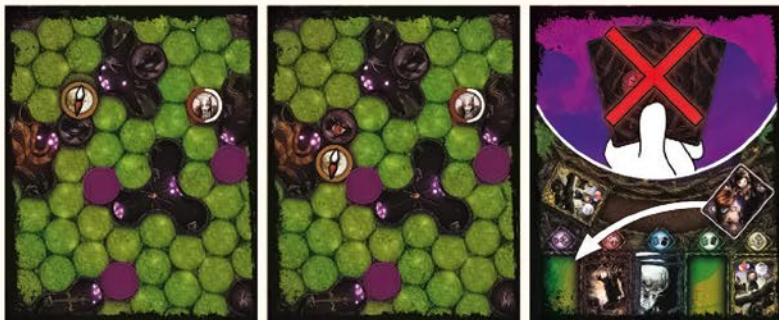
Az előkészítés után: helyezték a szem jelzőket képpel felfelé (nyitott szem) Markolábtól legfeljebb két mezőre lévő két különböző véletlenszerű mezőre. A szemeknek legalább három mező távolságban kell lenniük egymástól.



A játék során, mikor egy szemet tartalmazó mezőre mozogsz, fordítsd át a másik oldalára. Amikor a veszedelemfázis során **lila lapot** húzol, a végrehajtása előtt és ha legalább egy szem nyitva van, húzzatok három lapot az eseménypakli tetejéről és távolítsátok el a játékból őket anélkül, hogy megnéznétek őket. Mikor a szemek játékból vannak, egy új feltételnek is meg kell felelni, hogy megnyerjétek a játékot: be kell gyűjtenetek az összes emléket a Homályvilágból és **aztán** mindkét szemnek csukva kell lennie (a csukott oldalával nézzenek felfelé a jelzők).

JEGYZET

A szemek újra kinyílnak (a nyitott oldalukra kell fordítani őket), ha a csapat ismételen áthalad rajtuk, miközben csukva vannak.



A séta akciója során Carol áthalad egy szemem; ezzel visszafordítja a nyitott oldalára. A veszedelemfázis során egy **lila kártya** kerül a veszedelem sávra; mivel legalább egy nyitva van, Carolnak el kell távolítania a 3 felső lapot az eseménypakliból.

ÉJVLÁG

12 játék után ajánlott



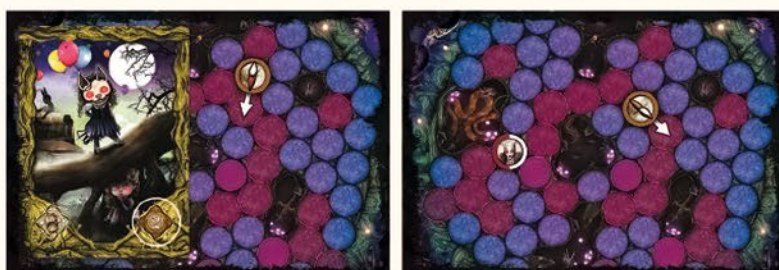
Mióta legutóbb a Homályvilágban jártatok, a dolgok kicsit megváltoztak. Ha utána léptek be, hogy a nap lement, a hely sokkal rejtélyesebb, mintha egy végtelen varázslat hatása alatt állna. Az iránytűtök megzavarodik, vajon meg tudtok így szökni?

Az előkészítés után: amikor elhelyezitek a Homályvilág táblát, fordítsátok át a másik oldalára. Az Éjvilág oldalán máshogy kell elhelyezni az akadályokat, pár új mezőt is tartalmaz – tükörmezőket – melyeknek egyedi hatásuk van.

A játék során valahányszor a csapat elmozogna egy tükörmezőről, az iránytű fehér mutatóját kell követni, nem a pirosat. Mindaddig a fehér mutatót kell követnetek, míg egy tükörmezőn nem álltok meg újra.



A tükörmező az Éjvilág egyedi hatású mezője, melynek következtében a csapatnak az iránytű fehér mutatóját kell követnie.



Carolnak mozgatnia kell a csapatot egy kijátszott lap következtében. Az első lépés során még az iránytű piros mutatóját követik, azonban egy **tükörmezőn** állnak meg. A következő lépésükkel már a fehér mutatót kell követniük.



Meglehetősen ijesztő, ha a Homályvilág minden sarkából üldöznek. Vannak különösen ádáz helyek, ahonnan különféle szörnyű dolgok üldöznek el titeket. A legjobb, amit tehetek, hogy elfuttok, mindegy hová, csak minél gyorsabban!

Az előkészítés után: keverjétek meg a kísértőhelyeket képpel lefelé, majd húzzatok 4-et véletlenszerűen anélkül, hogy megnéznétek őket. Helyezzétek képpel lefelé négy véletlenszerű szabad mezőre. Fontos, hogy legalább három mező távolságra legyenek egymástól.

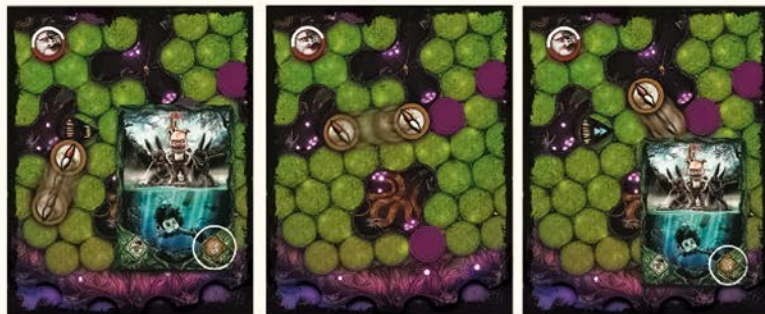
A játék során valahányszor a csapat elmozgna egy kísértőhelyről, fedjétek fel, de ne változtassátok az irányát. Azonnal mozgassátok a csapatot annyi mezővel, amennyi ► jel szerepel rajta és olyan irányba, amerre mutatnak.

JEGYZET

A mozgás következtében akadályba is ütközhetek.

Miután mozogtatok, és van még lépésetek egy előző hatásból kifolyólag, azt most mozoghatjátok. Valahányszor áthaladtok egy felfedett kísértőhelyen, ugyanúgy követnetek kell a rajta szereplő utasításokat, mintha akkor a végrehajtása előtt forgassatok minden képpel lefelé fordított kísértőhelyet úgy, hogy az óramutató járása szerint következő szomszédos mező felé mutasson. Ismételjétek ezt meg a veszedelem sávon található minden **kék lap** után.

fedtétek volna fel azt. Amikor a veszedelemfázis során **kék lapot** húztok, a végrehajtása előtt forgassatok minden képpel lefelé fordított kísértőhelyet úgy, hogy az óramutató járása szerint következő szomszédos mező felé mutasson. Ismételjétek ezt meg a veszedelem sávon található minden **kék lap** után.



Jade fordulója során a csapatnak három mezőt kellene mozognia egy kijátszott lap következtében. Lépteti a csapatot egy szabad mezőre, majd utána még egyet egy kísértőhelyre. Felfordítja azt, majd két mezőt kellene mozogniuk a jelölt irányba. Ezután még mindig maradt egy lépése a kijátszott lapból, azt a mozgást szintén végrehajtja.

HOMOKÓRA

12 játék után ajánlott



Markoláb gonosz hatalma képessé teszi őt, hogy kinyúljon téren és időn át, ezáltal még inkább megnehezítve az emlékek utáni kutatást. Az idő manipulálásával gyors döntések-re kényszeríti a csapatot és azok végzetes következményeivel is szembe kell nézniük!

Az előkészítés után: helyezétek a homokórát a játéktáblára az összegyűjtött emlékek mezőinek közelébe.

A játék során a homokóra lepergése előtt kell begyűjtened egy emléket a Homályvilágban. Ha kifogytok az időből és nincs legalább egy új begyűjtött emléketek, 2 új lapot kell az eseménypakliból a veszedelem sávhoz adnotok (a hatásuk végrehajtása nélkül), majd fordítsátok át a homokórát. Valahányszor begyűjtetek egy emléket, tegyétek a közelébe a homokórát. Legközelebb mikor leperog a homokóra, megfordíthatjátok és visszatehetitek az eredeti helyére anélkül, hogy lapokat adnátok a veszedelem sávhoz.



Bob begyűjt egy emléket, mielőtt leperegne a homokóra. Azonnal a begyűjtött emlék közelébe teszi a homokórát, majd befejezi a körét. A következő fordulóban Carol szintén begyűjt egy emléket, majd annak közelébe mozgatja a homokórát. A fordulója vége előtt leperog a homokóra, így megfordítja azt és visszateszi az eredeti helyére; ha már eleve ott lett volna, mikor lejárt, két kártyát kellett volna a veszedelem sávhoz adnia.

PORTÁLOK

3 játék után ajánlott



A portálok használatával a csapat átteleportálhat a pályán, így új érdekes lehetőségeik nyílnak a mozgásra. Azonban a csapatot is meg kell győzniük, a játékosoknak mindig újra kell gondolniuk az eltervezett útjukat.

Az előkészítés után: keverjétek meg majd helyezzetek képpel lefelé 3 portált három különböző, véletlenszerű szabad mezőre a Homályvilágban, de legalább három mező távolságra legyenek egymástól. Miután lehelyeztetétek, fordítsátok képpel felfelé őket.

A játék során, mikor a csapat egy portállal szomszédos mezőn áll meg, azonnal helyezzék a portálra az iránytűt. Azonban ha a csapat közvetlenül a portálon landol a mozgása végén, azonnal mozgassátok a csapatot a következő portálra. A portálok betűrendben vannak összekötve; A vezet B-be, B C-be és a C az A-ba.

JEGYZET

Ha Markoláb egy portálon áll, és a csapat oda mozog, azonnal elvesztették a játékot.



Jade egy portálon fejezi be a mozgást. A csapatnak azonnal a következő portálhoz kell mozognia. Később, mikor Bob mozgatja a csapatot, egy portállal szomszédos mezőn fejezik be a mozgást; a csapatot azonnal a portálra kell helyezni.

A KÖD

15 játék után ajánlott



Mi történik, ha a saját kezed sem látod közvetlenül az arcod előtt? Honnan tudhatnád, hogy a jó irányba haladtok? Az egyetlen lehetőségetek a túlélésre, ha kiélesítitek a többi érzéketek és az ösztöneitekre hallgattok.

Az előkészítés után: tartsátok kéznél a ködöt.

A játék során, minden játékos fordulója kezdetén, bármi egyéb akció előtt, tegyétek a ködöt a csapatra, lefedve vele az iránytűt. Meg kell jósolnotok a mágneses mező lehetséges változását az iránytűtől való bármi közvetlen visszajelzés nélkül. Az akciók végrehajtása után, vagy mielőtt mozognátok egy kijátszott lap hatására, vegyétek le a ködöt az iránytűről és hajtsátok végre a mozgást.



A fordulója elején Jade felhelyezi a ködöt az iránytűre, majd kijátszik egy **sárga lapot**. Judith figurája mozgásával ki kell következtetnie az iránytű állásának változását. Miután végzett a figura mozgásával, Jade eltávolítja a ködöt, majd elvégzi a csapat mozgását a jelölt irányba.

Markoláb szolgálói új és érdekes fenyegetést jelentenek, és kétféleképp lehet őket bevezetni a játékba. Mindkét mód megnehezíti az emlékek begyűjtését! Kétféleképp használhatjátok a szolgálókat: **kóborlóként** és **hordárként**. Egy játékon belül egyszerre csak egyféleképpen használjátok őket.

Az előkészítés után: keverjétek meg majd adjátok a kezdőjátékosnak a hat szolgáló kártyát. Ezek a kártyák mutatják meg, hova kell mozogniuk a szolgálóknak, amikor lehetőségük nyílik rá.

JEGYZET

Mindig ugyanaz a játékos fedje fel ezeket a kártyákat, és ne forgassátok őket, hogy ne legyen ellentmondás a mozgásukban.

KÓBORLÓ SZOLGÁLÓK

Helyeztetek 4 szolgálót a Homályvilágban található 4 különböző, véletlenszerű emlékre. A maradék 4 szolgálót nem használjuk ebben a módban.

Amikor a játék során **piros lapot** húztok és adtok a veszedelemsávhoz, a végrehajtása előtt mozgassátok a szolgálókat. Ehhez húzzatok egy szolgáló kártyát és minden szolgálót mozgassatok a húzott lapnak megfelelő irányba annyi mezővel, amennyi **piros lap** található a veszedelemsávon. Ha egy szolgáló keresztülmozogna egy akadályon, Markolábban vagy kimozogna a Homályvilág határán, mozgás helyett megállnak ott. Ha már három kihúzott és felfedett szolgáló kártya van, a végrehajtásuk után keverjétek vissza őket képpel lefelé a szolgálók pakliba.

Valahányszor egy szolgáló a csapattal egy mezőre mozogna, vagy a csapat mozogna egy szolgálóval közös mezőre, azonnal elvesztitek a játékot.

PÉLDA



Bob a veszedelemfázisában felfed egy **piros lapot** és hozzáadja azt a veszedelemsávhoz, ahol így összesen már 4 lap található a piros oszlopban. Jade húz egy szolgáló lapot, hogy meghatározza milyen irányba fognak mozogni a szolgálók négy mezőt. Mivel egy szolgáló a csapatot jelképező iránytűvel közös mezőre lépne, így a játékosok elvesztik a játékot.

HORDÁR SZOLGÁLÓK

Mind a 8 szolgálót helyeztetek el a Homályvilágban található emlékekre.

Amikor a szolgálók mozognak, velük együtt mozognak az emlékek is, amelyekkel közös mezőn tartózkodnak. Valahányszor egy szolgáló a csapattal egy mezőre mozogna, azonnal elvesztitek a játékot. Azonban ha a csapat mozogna egy szolgáló által elfoglalt mezőre, távolítsátok el az adott szolgálót a játékból és gyűjtsétek be az emléket.

PÉLDA



Carol a veszedelemfázisában felfed egy **piros lapot** és hozzáadja azt a veszedelemsávhoz. Jade húz egy szolgáló lapot, hogy meghatározza milyen irányba fognak mozogni a szolgálók. Mindegyikük magával mozgatja az általa hordozott emléket. A következő fordulóban Jade az egyik szolgáló által elfoglalt mezőre lépteti a csapatot, így eltávolítja azt a játékból és begyűjti az emléket.



Olykor jó ötletnek tűnhet a mocsaras területeken átvágni, hogy így rövidítsétek le az utat egy emlékezhez. Elég viszont egy rosszkor kivitelezett lépés, és az lesz az utolsó döntésetek. Vigyázzatok, hova léptek!

Az előkészítés után: Az akadályok elhelyezése után válasszatok kettőt véletlenszerűen és fordítsátok át őket a mocsaras oldalukra.

A játék során a mocsár akadályokon keresztülmozoghattok, de minden lépés után el kell költenetek egy emléket – a hatása végrehajtása nélkül. **Ha nincs több felhasználható emléketek és mégis egy mocsáron kellene keresztülhaladnotok, azonnal elvesztitek a játékot.**

JEGYZET

Markoláb és más játékelemek nem haladhatnak át a mocsár akadályokon, azok mozgása szempontjából hagyományos akadályoknak minősülnek.



Bob séta akciót hajt végre. Van két felhasználatlan emléketek, így úgy dönt, hogy követi az iránytűt és két mezőt lép a mocsáron át. Ha Bobnak egy harmadik lépést is meg kellene tennie a mocsáron át, a játékosok azonnal elvesztenék a játékot, mivel nincs több felhasználható emlékekük.

EXTRA SEGÉDELEMEK

A 6 figyelmeztetés jelző segítségével jelölhetitek mintegy emlékeztetőként, ha egy hatás aktiválódhat. Helyezzétek a megfelelő oszlop közelébe a veszedelemsávon. A jelzők hátulját felfelé fordítva pedig egyéb dolgok jelölésére is használhatjátok őket. A két zsákot a különféle kartonjelzők tárolására szolgálják. Javasoljuk, hogy az egyikben az akadályokat és az odút tároljátok, elkülönítve azokat a többi játékelemtől.

Markoláb avatarok

TESTETLEN

Markoláb keresztülmozoghat az akadályokon. Markoláb szempontjából az akadály egy ugyanolyan üres mezőnek minősül, mint a vele szomszédosak.



Markolábnak három mezőt kellene mozognia a veszedelemsáv piros oszlopa miatt; útja keresztül halad egy akadályon, de ez ugyanolyan lépés neki, mint a többi.

KIMONDHATATLAN

Valahányszor piros lapot fedtek fel a veszedelemfázis során, a játékosok nem szólalhatnak meg, nem mondhatják ki és tehetnek utalást a játék egyetlen elemére sem. A következő játékosnak egyedül kell végrehajtania a fordulóját a többiek segítségével nélkül. A következő veszedelemfázis kezdetén beszélhetek csak újra.



Jade felfed egy piros lapot, így kiváltja a kimondhatatlan állapotot. A játékosok nem beszélhetnek és nem segíthetik a következő játékost. Carol elkezdti a fordulóját, de magának kell döntenie mit csinál, nem beszélheti meg a többiekkel.

BÁBJÁTÉKOS

Valahányszor piros lapot fedtek fel a veszedelemfázis során, helyezzetek egy nem használt Szolgálót gy a Homályvilágon kívüli mezőre. Nem helyezhető másik Szolgáló mellé, ha lehetséges. Egy Arctalan sem léphet a Szolgáló által elfoglalt mezőre a játék hátralévő részében, de keresztülmozoghat rajta.



Carol Alanát akarja mozgatni, de a Szolgáló által elfoglalt helyre nem teheti.

Gyerekek képességei



LILY

Fordulónként egyszer ingyenesen végrehajthatsz egy Suttogás akciót, mielőtt vagy miután végrehajtottad az akciódát a normál módon. A normál akciód is lehet Suttogás.



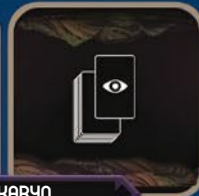
DYLAN

4 lapot tarthatsz a kezdedben 3 helyett. Pihenés akció keretében addig húzhatsz lapokat, míg 4 lesz a kezdedben. A játékot is négy lappal kezded.



MATT

Ha a fordulód során Séta akciót végzel, két kártyát játszatsz ki egy helyett. Az első kijátszott lap hatásait hajtsátok végre teljesen, mielőtt kijátszod a második lapodat.



HARYN

A fordulód kezdetén meglesheted az eseménypakli legfelső lapját. Az információt megoszthatod a többi játékosal is. Ha Pihenés vagy Suttogás akciót végzel a fordulód során, nem kell végrehajtani a veszedelemfázis során a veszedelemsávra kerülő eseménykártya hatásait.



LUKE

Amikor Pihenés akciót végzel, átmozgathatod a csapatot bármely szomszédos mezőre.



P. J.

Amikor Séta akciót végzel, a csapat mozgatása előtt növelheted vagy csökkentheted 1-el a kijátszott eseménykártya jobb alsó sarkában szereplő értéket. A csapatot az új módosított értéknek megfelelően léptesd.



TOMMY

Amikor a csapat begyűjt egy emléket, azonnal húzhatsz egy eseménykártyát a pakliból és/vagy kicserélheted egy kézben tartott lapodat a veszedelemsávon lévő bármely oszlop legalsó lapjával.



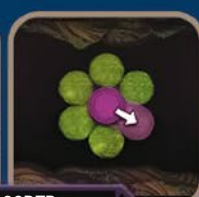
EMILY

A fordulód során, mielőtt vagy miután végrehajtottad az akciódát a normál módon, forgathatod az egyik Arctalant, úgy igazítva az irányát, ahogy szeretnéd. Az aktuális pozíciójáról azonban nem mozgathatód el.



JULIE

A veszedelemfázisod során eldobhatod a kihúzott eseménylapot, és másikat húzhatsz helyette. A másodszor húzott lapot viszont nem dobhatod el, hozzá kell adnod a veszedelemsávhoz.



CASPER

A fordulód során, mielőtt vagy miután végrehajtottad az akciódát a normál módon, átmozgathatsz egy be nem gyűjtött emléket egy szomszédos szabad mezőre. Ha a hordár Szolgálók is játékban vannak, a Szolgálók is átmozog az adott mezőre.

RADÍRFEJ

Valahányszor „1” vagy „2” értékű **piros lapot** fedtek fel a veszedelemfázis során és Markolábot is mozgattatok: ha van, használnotok kell egy emléket anélkül, hogy kiváltanátok a hatását.

DÉMON










Amikor kijátszol a kezedből egy **piros lapot**, egy mezővel közelebb kell mozgatnod Markolábot a csapathoz. Forgathatód is, ahogyan szeretnéd.

A teljes leírást lásd a 15. oldalon.

Rémkocka

	Amíg a kocka ezen az oldalán áll, a gyerekek képességei nem használhatók. Amint a kocka mást mutat, újra használhatók a képességek.		Amíg a kocka ezen az oldalán áll, valahányszor mozgatnók a csapatot egy eseménykártya vagy lila veszedelem hatására, egy mezővel többet léphettek a piros nyíl irányába.		Amíg a kocka ezen az oldalán áll, valahányszor mozgatnók a csapatot egy eseménykártya vagy lila veszedelem hatására, egy mezővel kevesebbet léphettek a piros nyíl irányába.		A nulla vagy kevesebb mozgás azt jelenti, hogy a csapat a helyén marad.
<p>A teljes leírást lásd a 15. oldalon.</p>			Amíg a kocka ezen az oldalán áll, és egy akadályba ütköznek, emlék elköltése nélkül elkerülhetitek azt. Ha így döntetek, azonnal dobjátok újra a kockát.		Mozgassátok Markolábot egy mezővel közelebb a csapathoz, majd forgassátok úgy, hogy az iránytű felé nézzen. Ezután azonnal dobjátok újra a kockát.		Nem történik semmi.

Keresztutak






	Mozgassátok a csapatot az iránytű piros mutatója irányába annyi mezővel, amennyit a kártya ír.
	Mozgassátok a csapatot az iránytű fehér mutatója irányába annyi mezővel, amennyit a kártya ír.
	Alkalmazzátok a piros veszedelemhatást, mintha egy piros lapot adtatok volna a veszedelemsávhoz.
	Alkalmazzátok a piros veszedelemhatást, mintha egy lila lapot adtatok volna a veszedelemsávhoz.
	Használjátok fel az egyik emléketek anélkül, hogy alkalmaznátok a hatását.
	Mozgassátok Markolábot egy mezővel közelebb a csapathoz, és úgy forgassátok, hogy az iránytű felé nézzen.
	Ha a következő fordulóban kijátszanak egy sárga vagy zöld lapot, mozgatni nem, de forgathatjátok az azonos színű arctalant.
	Ha a következő fordulóban kijátszanak egy sárga vagy kék lapot, mozgatni nem, de forgathatjátok az azonos színű arctalant.
	Ha a következő fordulóban kijátszanak egy kék vagy zöld lapot, mozgatni nem, de forgathatjátok az azonos színű arctalant.

A teljes leírást lásd a 16. oldalon.

Emlékek hatásai

	Mozgassd Sam figuráját, mintha kijátszottál volna egy zöld lapot .		Mozgassd a csapatot egy mezővel bármely irányba, mintha kijátszottál volna egy lila lapot .
	Mozgassd Judith figuráját, mintha kijátszottál volna egy sárga lapot .		Válassz egy játékosat. Az a játékos lapokat húzhat a veszedelemsávról, hogy újra három kártya legyen a kezében.
	Mozgassd Alan figuráját, mintha kijátszottál volna egy kék lapot .		Eldobhatsz legfeljebb két lapot a veszedelemsávról. Mindig az oszlopok aljáról válassz (azaz a legfelső lapot).
	Mozgassd Markoláb figuráját, mintha kijátszottál volna egy piros lapot .		Átmozgathatsz egy akadályt egy másik szabad mező(k)-re. A mozgás során is érvényesek a játék előkészítésekor az akadályok elhelyezésére vonatkozó szabályok.

A teljes leírást lásd a 9. oldalon.

	A veszedelemsáv piros oszlopának minden lapja után: mozgassd a Markoláb figuráját egy mezővel a csapat irányába és az iránytű felé nézzen (a figura nem színezett része forduljon az iránytű felé). <i>Markoláb mindig a legrövidebb úton közeledik.</i>
	A veszedelemsáv zöld oszlopának minden két lapja után: egy-egy játékosnak el kell dobnia egy lapot a kezéből, az aktuális játékosal kezdve és óramutató járása szerint haladva.
	A veszedelemsáv sárga oszlopának minden két lapja után: válassz egy Arctalant és forgassd el 180°-kal, de a helyét ne változtasd. <i>Ha több sárga kártyapár is van, minden pár után forgass egy másik Arctalant.</i>
	A veszedelemsáv kék oszlopának minden két lapja után: húzz egy lapot az eseménypakliból és add hozzá a veszedelemsáv megfelelő színű sorához.
	A veszedelemsáv lila oszlopának minden lapja után: mozgassd a csapatot egy mezővel az iránytű piros mutatója által mutatott irányba. <i>Emek következtében akadályba is ütközhetnek.</i>

A teljes leírást lásd a 10. oldalon.

Veszedelmek