

BBC

DOCTOR WHO

fordította: **Beorn** (2017)
lektorálta: **Profundus Librum,**
SenkifiaSenki, Artax

nem hivatalos és
nem szöszerinti
fordítás (v2.0)



A DALEKOK IDEJE

SZABÁLYKÖNYV

A DALEKOK IDEJE

Valahol, valamikor a Kolostorharang visszhangot ver a TARDIS szívében.

A Doktor enyhe szúrást érez, amely lassan perzselő fájdalommá válik. Dalekok. A Doktor már látta őket az emlékeiben, de soha nem voltak ott, hiszen ez soha nem is történt meg. Miért van Davros a Mátrixban? Hogy kerülhetett Gallifrey-be?

- Doktor! - Clara felkiált, mikor észreveszi a folyamatosan köddé váló, majd másodpercek múlva ismét megjelenő Doktort.

- Nem akarom megijeszteni, Clara, de lehet, hogy végem van. - A Doktor a szívéhez kap, térdre rogy, majd hirtelen megint kifakul a valóságból.

- Hogy haldokolhat, Doktor? Hisz semmi különös nem tettünk, és még mindig a TARDIS-ban vagyunk.

- Clara, én Clarám, természetesen nem haldoklom. Csak egy pillanatra egyszerűen leálltam. Valaki újra írta az én... - ismét elhalványul - ...met. Dalekok. Látom őket, mindenhol ott vannak. - A Doktor a padlóra zuhan.

- Doktor! - sikolt fel Clara. Épp odafut, amikor az Első Doktor hologramja jelenik meg a TARDIS-ban.

- Uh! Te vagy az új fiú, vagy mondhatnám, hogy te én vagyok? Hmmm? Igen? Mintha egy kicsit bajban lennénk.

- Dehát... te ő vagy. - Clara szembefordult a Első Doktor világoskék színben ragyogó hologramjával. - Emlékszem rád.

- Így igaz, kislány. Örvendek, hogy mindig ilyen ügyes útítársakat választok. - A hologram Doktor odasétál a TARDIS irányítópultjához, és elkezd a kapcsolókat nyomkodni. - A TARDIS belsejébe egy idősztaízis-mezőt is betervezttem, mely stabilizálja az összekuszálódott idővonalakat.

Ahogy az idővonalak stabilizálódnak ebben a valóságban, a padlóra zuhant Doktor feláll, és csatlakozik a korábbi önmaga hologramjához. - A Dalek.

- Igen, a Dalek újra írja az időt. Érzem. Mindannyian érezzük. Ezt sürgősen orvosolnunk kell, vagy ez az időtörés visszafordíthatatlan lesz. - A hologram Doktor az igazi Doktorra néz szigorúan. - Ehhez tenned kell valamit, úgyhogy fejezd be végre a lustálkodást, és foltozd be az idő szövetét!

Ezzel a hologram rákacsint az igazira.

- Doktor, itt vagy? Most már rendben leszel?

- Stabil vagyok Clara, de nem, Clara, nem vagyok jól. - A Doktor eközben a TARDIS gombjait nyomkodja, és a tárcsáit csavargatja lázasan. - És ha nem csinállok valamit sürgősen, már soha többé nem is leszek jól. Talán erre érdemes kapaszkodni egy kicsit. - Ezzel meghúz egy kart, és a TARDIS egyre gyorsabban pörögve belezuhan az idő örvényébe...

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Doctor Who: Time of the Daleks társasjátékban Davros beszívárgott Gallifrey Mátrixába, ahol feltérképezte a Doktor idővonalát, és kitervelte a legjobb módját annak, hogy végleg kitörölje őt a történelemből.

A játékosok a Doktort alakítják, aki az időben és térben utazgatva új társakra lelhet, és közben különböző kalandok során próbálják közösen megjavítani a felfeslett idő szövetét.

A játékosoknak ehhez különböző kihívásokat kell leküzdeniük. A Doktor egyedül is meg tud birkózni jó pár kihívással, de sokszor lesz szüksége a társaira is, hogy segítsenek neki ebben.

A játékosoknak együtt kell működniük, hogy megállítsák a dalekokat, és Davros előtt kell elérniük a saját TARDIS-ukkal Gallifrey-be, hogy megakadályozzák Davros Mátrixba való betörését.

JÁTÉKTARTOZÉKOK

- 1 a Föld és az idő szöveze tábla
- 4 Doktor-figura
- 4 színes Doktor-talp
- 4 Doktor-kártya
- 4 TARDIS-jelölő
- 4 színes TARDIS-talp
- 4 TARDIS-tábla
- 20 helyszínlapka
- 25 dilemmalapka
- 4 kocka-referenciakártya
- 15 földi társakártya
- 12 idegen társakártya
- 30 időtörés-kártya
- 8 időanomália-kártya
- 5 dalek-jelölő
- 1 Davros-jelölő
- 1 dalek hajójelölő
- 30 hangtöltetjelző
- 5 időanomália-jelző
- 10 haladásjelző
- 1 TARDIS-kocka
- 3 zöld történetkocka
- 3 kék történetkocka
- 3 piros történetkocka
- 8 fekete történetkocka

JÁTÉKTARTOZÉKOK

A FÖLD ÉS AZ

A Föld és az idő szövete tábla tartalmazza a Föld helyszíneit és az idősávot.

- A Föld helyszínei 3 különböző időzónát jelentenek.
- Az idősáv a játék nyomon követésére szolgál: a Doktor és a dalek hajó előrehaladását mutatja Gallifrey felé. Minden esetben, amikor a játék arra utasít, hogy mozgassd a TARDIS-jelölődet, vagy a dalek hajót, arra is utasítást ad, hogy a sávon előre (Gallifrey felé), vagy hátra (Skaro felé) kell-e mozgatni.



TARDIS-KOCKA



A TARDIS-kockát a térben és időben történő utazáskor fogjátok használni.

IDŐANOMÁLIA-KÁRTYÁK

Az időanomáliák olyan nagyívű események, melyek a játék előrehaladtával játszódnak le. Minden időanomália-kártya egy-egy megoldásra váró egyedi problémát tartalmaz.



JELÖLŐK / JELZŐK / FIGURÁK



DALEK HAJÓJELÖLŐ

A dalek hajó idősávon való előrehaladását jelölitek vele *(fent balra)*.

TARDIS-JELÖLŐK

A Doktor(ok) idősávon való előrehaladását jelölitek vele *(fent jobbra)*.

DALEK-JELÖLŐK

Dalek-jelölők kerülnek minden olyan helyszínre, ahol a Doktor elbukik egy kihívást. Megnehezítik ezen kihívás jövőbeni teljesítését *(lent balra)*.

DAVROS-JELÖLŐ

Davros a 6. dalek-jelölő. Utoljára kerül valamelyik helyszínre, ezzel jelezve a játékosoknak, hogy már az összes dalek-jelölő játékban van *(lent jobbra)*.



IDŐANOMÁLIA-JELZŐK

Négy időanomália-jelzőt kell elhelyeznetek majd az idősávon, amik az időanomália-kártyák megjelenését jelzik előre *(fent balra)*.

HALADÁSJELZŐK

Ezeket majd egyes időanomália-kártyák teljesítésekor fogjátok használni *(fent jobbra)*.



DOKTOR-FIGURÁK

Ezekkel a figurákkal jelölhetitek, hogy épp melyik Doktor melyik helyszínen tartózkodik. Ha épp egyik helyszínen sem tartózkodik, tedd a Doktor-figurát a TARDIS-táblára. A Doktor különböző generációját eltérő figurák jelképezik *(fent)*.

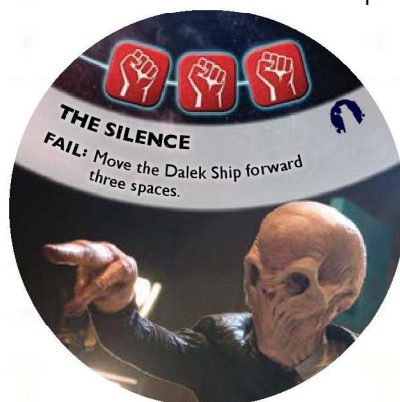
SZÍNES TALPAK

A Doktor-figurákat és a TARDIS-jelölőket színes talpakba kell illeszteni, hogy azonosítani lehessen, melyik játékos figurája és jelölője is az *(fent)*.

HELYSZÍNLAPKÁK

A helyszínlapkák olyan játékbeli helyszíneket jelölnek, melyeket a Doktor kalandok reményében fog meglátogatni. Két különböző időzónával rendelkeznek, és ezek bármelyike meglátogatható. Minden időzóna tartalmaz egy kihívást, melyet teljesíteni kell, és itt találjátok a sikeres teljesítő jutalmát is.

Keverd össze az eldobott helyszínlapkákat egy új pakliba, ha az eredeti pakli kifogyna.



DILEMMALAPKÁK

A dilemmák a helyszínekhez kapcsolódnak. Ők adják az adott kaland kihívásának másik felét, és ezeken a lapkákon szerepel az a büntetés is, ami az elbukott kihívások után jár. Keverd össze a dilemmalapkákat egy új pakliba, ha az eredeti pakli kifogyna.

TÖRTÉNETKOCKÁK

A játékosok ezeket a történetkockákat használják az egyes kihívások, és egy teljes kaland leküzdésére. A történetkockák a színüktől függően különböző szimbólum kombinációkat tartalmaznak.

FEKETE TÖRTÉNETKOCKÁK



A fekete történetkockák minden oldala külön-külön szimbólumot ábrázol (összesen hatfélét).



FUTÁS



DIPLOMÁCIA



TUDOMÁNY



RAVASZSÁG



TAKTIKA



ERŐ

SZÍNES TÖRTÉNETKOCKÁK



A zöld, kék és piros történetkockák fókuszáltabbak, mint a feketék. Mindegyikükön kevesebb féle szimbólumot találsz, de nagyobb valószínűséggel lehet velük bizonyos szimbólumokat dobni.

ZÖLD KOCKÁK SZIMBÓLUMAI



KÉK KOCKÁK SZIMBÓLUMAI



PIROS KOCKÁK SZIMBÓLUMAI



TARDIS-TÁBLÁK



A TARDIS-tábládon tárolod a Doktor-, társ-, felszerelés- és időtörés-kártyáidat, valamint a hangtöltetjelzőidet.

HANGTÖLTETJELZŐK

Ezekkel a jelzőkkel fizethetsz a időtörés-kártyákért és az egyéb játékbeli hatásokért. Egyik Doktornak sem lehet ötnél több hangtöltetjelzője.



KARAKTERKÁRTYÁK



DOKTORKÁRTYÁK

Ezek a kártyák képviselik a Doktor különböző generációit.



TÁRSKÁRTYÁK

A társak segítik a Doktort a kalandjaiban.



Kétféle társ-kártya-pakli van a játékban: földi és idegen.

A földi társakat a Földről lehet toborozni, míg az idegeneket más helyszínekről. Ha az egyik társ-kártya-pakliból elfogynak a lapok, nem szabad az eldobott kártyákat újra keverni a húzópakliba. Ez esetben már nem húzhatók ilyen társ-kártyák.

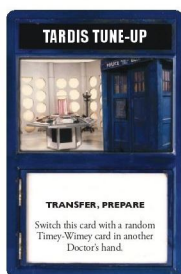
IDŐTÖRÉS-KÁRTYÁK

Háromféle időtörés-kártya van a játékban:

- Felszerelések (Equipment):** ezen kártyák a TARDIS-táblára kerülnek telepítésre (kijátszásra) a felkészülés lépésed alatt. A telepítés után egészen addig használhatók, és játékban maradnak, amíg az idejük le nem jár, és el nem dobod őket.
- Események (Event):** e kártyák hatását azonnal végre kell hajtani a kijátszásuk után, majd el kell dobni őket.
- Átruházás (Transfer):** e kártyákat a kijátszásuk és a hatásuk végrehajtása után át kell adni egy másik játékosnak. A kártyát megkapó játékos a kezébe veszi a kártyát, és majd egy későbbi időpontban ő is kijátszhatja.



ESEMÉNY



ÁTRUHÁZÁS



FELSZERELÉS

HANGKÖLTSÉG

Az időtörés-kártyák szövegmezőjének tetején lévő szimbólum azt jelzi, hogy hány hangtöltetjelzőt kell elköltened ahhoz, hogy a kártyát kijátszhasd a kezedből. A szimbólum nélküli kártyáknak nincs semmilyen kijátszási (telepítési) költségük.

IDŐZÍTÉS

Minden időtörés-kártyán szerepel, hogy az adott kártyát pontosan mikor használhatod:

- Bármikor (Anytime):** ezeket a kártyákat akkor használhatod, amikor csak szeretnéd.
- Felkészülés (Prepare):** ezeket a kártyákat csak a felkészülésfázisod alatt használhatod.
- Kaland (Adventure):** ezeket a kártyákat csak egy olyan kaland során használhatod, amelyben a Doktorod is részt vesz.
- Bármelyik kaland (Any Adventure):** ezeket a kártyákat bármelyik játékos kalandja során használhatod.

KÁRTYAHATÁS

A Doktorod, a társad, vagy egy időtörés-kártyád hatását fordulónként csak egyszer használhatod.

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Válasszatok magatoknak I-I TARDIS-táblát.
- 2 Válasszatok magatoknak I-I Doktor-kártyát, és vegyétek el a hozzá tartozó Doktor-figurát.
- 3 Válasszatok magatoknak I-I szint és tegyék a talpukat a Doktor-figurátokra és a TARDIS-jelölőkre.
- 4 Tegyék a Doktor-kártyáikon szereplő társatokat kártyáját a TARDIS-táblák alá.
- 5 Keverjétek meg mindkét társakártya-paklit képpel lefele, és tegyék őket az asztalra.
- 6 Mindenki kap 2-2 hangtöltetjelzőt, amit tegyék a TARDIS-táblákra.
- 7 Keverd össze az időtörés-kártyák pakliját, és ossz mindenkinek 2-2 kezdőkártyát a pakliból. A többit (képpel lefelé) tedd az asztalra.
- 8 Tedd a Föld és az idő szövete táblát az asztal közepére úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje azt.
- 9 Keverd össze a helyszín- és dilemmalapkákat képpel lefelé, és tegyél I-I dilemmalapkát a Föld és idő szövete tábla mindhárom részébe. A többit tedd az asztalra.
- 10 Mindnyájan tegyék a TARDIS-jelölőket az időszám Föld (Earth) mezőjére.
- 11 Tegyél I-I időanomália-jelzőt az időszám VI-os, IX-es, XII-es és XV-ös számmal megjelölt mezőire.
- 12 Tedd a dalek hajójelölőt az időszám Skaro bolygó mezőjére.
- 13 Keverd össze az időanomália-paklit, majd a dalek-jelölőkkel együtt tedd a legkorábbi generációjú Doktort alakító játékostól jobbra az asztalra.

PÉLDA AZ ELŐKÉSZÍTÉSRE

Rendezd el úgy a játéktartozékokat, hogy a játékosok körül tudják ülni az asztal közepére kerülő a Föld és az idő szövete táblát, valamint legyen hely előttük a TARDIS-táblájuknak és az egyéb játéktartozékoknak is.



A PÉLDÁKRA VONATKOZÓ MEGJEGYZÉSEK

A szabálykönyvben található példák némelyikén találkozhatasz a jövőbeni kiegészítők játéktartozékaival. Ne aggódj, ha például nem találsz a „Captain Jack” társakártyát, mert ez majd csak a Tizedik Doktor kiegészítőben lesz elérhető.

Minden új Doktort egyszerűen hozzá kell adni a játékhoz, így rengeteg új játéktartalom fog megjelenni majd a kezdő alaptáblán túl.

PÉLDA A TARDIS-TÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSÉRE

Úgy döntesz, hogy a Tizenegyedik Doktorral fogsz játszani, ezért a „Eleventh Doctor” kártyát fekteted a TARDIS-táblád „DOCTOR” kártyahelyére. Megkapod a választott színű (piros) talppal ellátott figurádat is.

Kapsz 2 hangtöltetjelzőt.



A Tizenegyedik Doktor kezdő társa Amy Pond, így elveszed az ő kártyáját is, és a TARDIS-táblád első „COMPANION” (társ) mezőjéhez fekteted.

Végezetül húzol két időtörés-kártyát is.

PÉLDA AZ IDŐSÁV ELŐKÉSZÍTÉSÉRE

3 véletlenszerű dilemmalapka kerül a tábla mellé képpel lefelé.

I-I időanomália-jelző kerül az időszak VI-os, IX-es, XII-es és XV-ös számmal megjelölt mezőire.



A TARDIS-jelölők a FÖLD mezőre kerülnek, a dalek hajójelölő pedig a Skaro bolygó mezőjére.

AZ ELSŐ JÁTÉKODNÁL

Az első pár játékodban javasoljuk, hogy az alábbi könnyítésekkel játsszatok:

- A II lépésben csak 3 időanomália-jelzőt tegyetek az időszakra, mégpedig a VIII., XI. és XIV. mezőkre.
- A játék kezdete előtt válogassátok ki és tegyétek vissza az összes olyan időanomália-kártyát, amelyen egy szimbólum látható.
- Hagyd figyelmen kívül a fix pontok (lásd a 15. oldalon), az elzárt idő (lásd a 15. oldalon) és az időszakadás (lásd a 12. oldalon) szabályokat a dilemma-lapok és az időanomália-kártyák esetén.

A JÁTÉKFORDULÓ

A legkisebb generációjú Doktort irányító játékkal kezdve, és tőle az óramutató járásával megegyező irányba haladva, minden játékos sorban végrehajtja a körét. Miután az összes játékos végzett a saját körével, egy dalek kör következik. Ezzel véget ér egy teljes játékforduló. A játékfordulók így követik egymást egészen addig, amíg egy vagy több játékos meg nem nyeri a játékot, esetleg addig, amíg a dalekok meg nem nyerik a játékot.

Minden játékos köre négy fázisból áll:

- 1 felkészülésfázis
- 2 utazásfázis
- 3 kalandfázis
- 4 befejezőfázis

I. FELKÉSZÜLÉSFÁZIS

A felkészülésfázisod során hangtöltetjelzőket kapsz, telepíthetsz, vagy eltávolíthatsz felszereléseket, és elbocsáthatod a társaidat.

HANGTÖLTETJELZŐK

A felkészülésfázisod legelején kapsz 2 új hangtöltetjelzőt a közös készletből, amiket tegyél a TARDIS-táblára (maximum 5 ilyen jelző lehet nálad). Ezt még azelőtt kell megtenned, hogy az időtörés- vagy társkártyáidat használnád.

FELSZERELÉS ELTÁVOLÍTÁSA

Eltávolíthatod a nem kellő felszerelés típusú időtörés-kártyáidat a TARDIS-tábláról, felszabadítva ezzel felszerelés (EQUIPMENT) mezőket új felszerelések számára.

FELSZERELÉS TELEPÍTÉSE

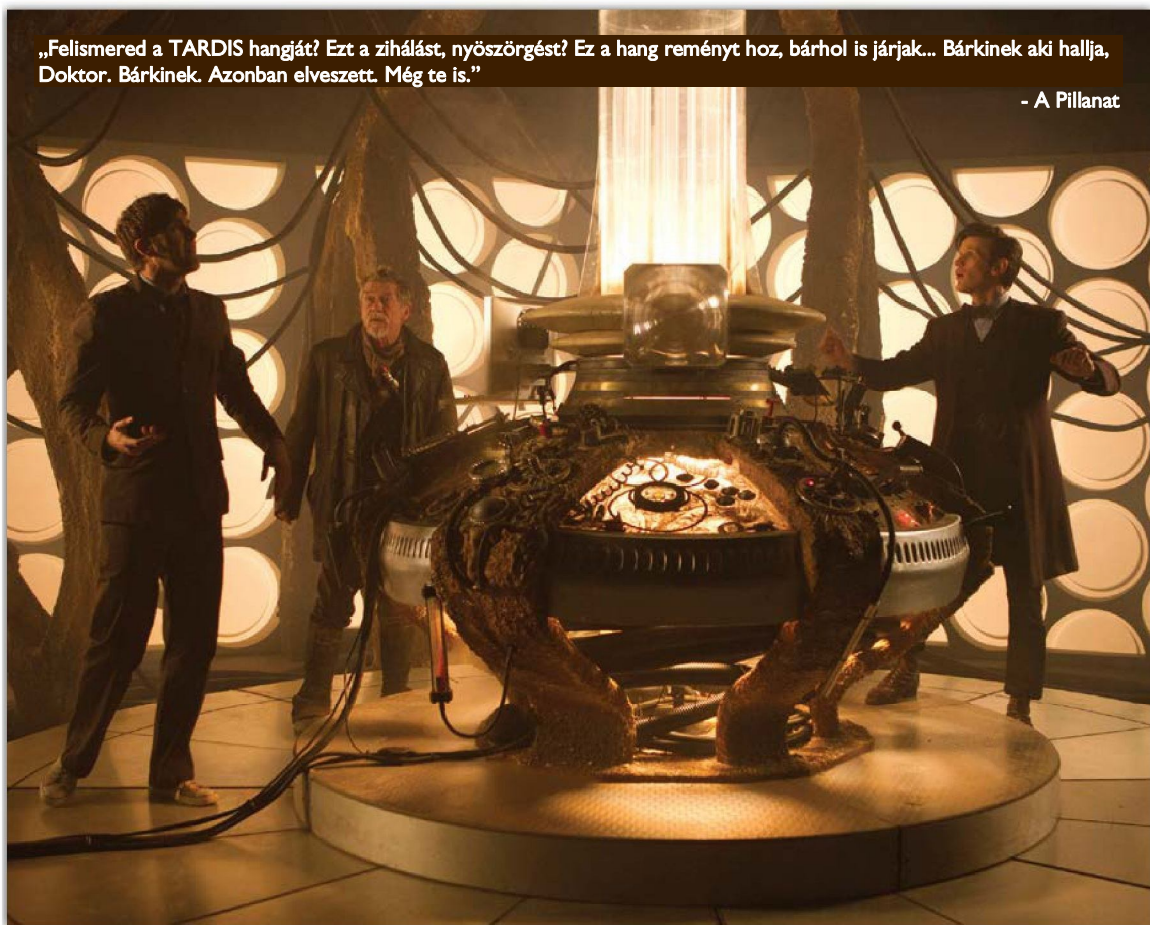
Játssz ki a kezedből egy felszerelés típusú időtörés-kártyát a TARDIS-táblád egyik üres felszerelés (EQUIPMENT) mezőre. Ha a kártyának van hangkölsége, el kell dobnod a tábládról annyi hangtöltetjelzőt, amennyi a kártyán szerepel. (Ha egy már telepített kártyát használsz, azért már nem kell hangkölséget fizetned.) A körödben bármennyi felszerelést telepíthetsz, amíg van üres helyed, és amíg meg tudod fizetni a költségüket.

TÁRS ELBOCSÁTÁSA

Távolítsd el a nem kellő társkártyáidat a TARDIS-tábládról, és keverd vissza őket a társkártya-pakliba.

„Felismered a TARDIS hangját? Ezt a zihálást, nyöszörgést? Ez a hang reményt hoz, bárhol is járjak... Bárkinek aki hallja, Doktor. Bárkinek. Azonban elveszett. Még te is.”

- A Pillanat



2. UTAZÁSFÁZIS

Ebben a fázisodban az alábbiak egyikét teheted:

- Maradhatsz a jelenlegi helyszínen, ha van ott egy megoldatlan dilemma. VAGY
- Egy másik játékban lévő, vagy most kijátszott helyszínmre mozoghatsz.

MOZGÁS EGY HELYSZÍNRE

Ha egy olyan helyszínmre akarsz mozogni, ami nem a Föld, vagy nem egy időanomália, dobj a TARDIS-kockával.



Ha egy  szimbólumot dobta:

- Áttheted a Doktorodat bármelyik játékban lévő helyszínm egyik időzónájára. VAGY
- Húzz két helyszímlapkát. Dobd el az egyiket, a másikat tedd az asztalra. Tedd a Doktorodat az új helyszínm bármelyik időzónájára.



Ha egy  szimbólumot dobta, majd a TARDIS eldönti, hogy hol is kellene lennie a Doktorodnak: húzz egy helyszímlapkát, tedd az asztalra, majd tedd a Doktorodat ezen új helyszínm bármelyik időzónájára.

DILEMMÁK ELHELYEZÉSE

Amikor egy új helyszímlapka kerül az asztalra, azonnal húzz 2 dilemmalapkát is, és anélkül, hogy megnéznéd őket, továbbra is képpel lefelé tedd őket a helyszímlapka réseibe.

DILEMMÁK FELCSAPÁSA

Fordítsd képpel felfelé azt a dilemmalapkát, amelyik időzónához a Doktorod épp megérkezik.

„Ez csak egy álca. Most egy 1963-as rendőrségi telefonfülkének álcázza magát. Minden alkalommal, amikor a TARDIS materializálódik egy új helyszínm, a landolás utáni első nanoszekundumban elemzi a környezetét, 1000 mérföldes sugáron belül mindent figyelembe vesz a 12 dimenziós adattérképén, majd meghatározza, hogy melyik lenne az a külső álcahéj, amelyik legjobban beleillik a környezetébe. Így azután itt egy 1963-as rendőrségi telefonfülkének álcázza magát.”

- a Doktor

PÉLDA

Dobsz a TARDIS-kockával, mégpedig egy  szimbólumot, így te döntheted el, hogy hova szeretnéd a Doktorodat mozgatni. Úgy határozol, hogy ez legyen egy új helyszínm. Felhúzkod a 2 legfelső helyszímlapkát: az „Orient Express / The Aristotle” lapkát és a „Gallifrey” lapkát. Az előbbi mellett döntesz, így eldobod a „Gallifrey” lapkát, a másikat pedig magad elé teszed az asztalra. Ez után (anélkül, hogy megnéznéd őket) 2 dilemmalapkát teszel képpel lefelé a helyszímlapka 2 részébe.



Úgy döntesz, hogy az „Orient Express” időzónát fogja a Doktorod meglátogatni a két lehetséges közül, így a figurádat erre az időzónára teszed, majd felcsapod a hozzá tartozó dilemmalapkát (Sutekh). A másik dilemmalapka továbbra is képpel lefelé fordítva marad.

3. KALANDFÁZIS

Egy-egy kaland több szakaszra bontható, amiket az alábbi sorrendben kell végrehajtandod:

- A** Társ felfogadása
- B** Kihívás meghatározása
- C** Kockatartalék készítése
 - kezdő kockatartalék
 - kockák kicserélése
 - a 8 feletti kockák eldobása
 - kockák megsemmisítése
- D** Dobás a kockákkal
 - kockadobás
 - kockák újradozása
 - oldalak cseréje
- E** Kaland teljesítése
 - a kaland sikerei
 - a kaland kudarcai

A

TÁRS FELFOGADÁSA

Ha van egy üres társ (COMPANION) mező a TARDIS-táblán, akkor egy új kaland kezdetekor toborozhatsz egy társat. Ehhez el kell dobnod egy időtörés-kártyát, vagy egy hangtöltetjelzőt, majd fel kell húznod a megfelelő társpakli legfelső lapját.

Ha a Doktor a Földön tartózkodik, akkor a lapot a földi társakliból (Earth Companions) kell húznod; ha nem, akkor az idegen társakliból (Alien Companions). Ha épp egy idő-anomálián tartózkodsz, akkor bármelyik pakliból húzhatsz.

Az újonnan toborzott társad egyelőre csak ideiglenes társ lesz, és csak akkor válik véglegessé, ha sikerült teljesítened a kalandod. Ezt úgy jelölheted, hogy egy kis helyet hagysz egyelőre az új társaktyád és TARDIS-táblád között.

Ha van egy link az új társadhoz, akkor végig kell nézned az adott társaklit, és kikeresni belőle a megjelölt társat ahelyett, hogy a legfelső lapot húznád fel. A kikeresés után keverd össze a társaklit képpel lefelé.

LINKELT KARAKTEREK

A Doktor-kártyákon és néhány társaktyán szerepel egy link egy másik társához. Ezeket a hivatkozásokat csak akkor használhatod, ha a Doktorod a megfelelő helyszínen tartózkodik éppen. A földi társak linkjei csak a Földön használhatók, az idegen társak linkjei meg pont a Földön nem használhatók. Egyes linkek a társak egy csoportjára, mint egységre (Unit) hivatkoznak. Ebben az esetben az adott linkkel az egység bármelyik tagját társnak toborozhatod.

LINKELT HELYSZÍNEK ÉS DILEMMÁK

Egyes helyszín- és dilemmalapokon is találhatsz linkeket, melyek társakra hivatkoznak. Mindkét társaklit átnézheted, ha egy helyszínen, vagy dilemma hivatkozik rá, hogy megtalálj a linkelt társadat.

PÉLDA

A Tizenegyedik Doktorod Amy Pond társaságában kezdte a játékot. A játék során befejeztél vele a Földön egy kalandot, és felfogadtad Rory Williams-et második társnak. Most a két társaddal együtt úgy döntesz, egy újabb kalandnak vágtok neki. Mivel a figurád az „Orient Express” helyszínlapján tartózkodik (ami nem a Föld), a harmadik társadat az idegen társakliból húzhatod fel.



El kell dobnod egy időtörés-kártyát, vagy egy hangtöltetjelzőt, hogy egy új társat toborozhass (a „Time Scoop” kártyádat dobod el). Ezután felhúrod az idegen társakli legfelső kártyáját, ami „Captain Jack”. Az új társaktyádat kissé távolabb teszed le a TARDIS-tábládtól, mint a már ott lévő Amy és Rory kártyáid, ezzel jelezve, hogy Jack egyelőre még csak egy ideiglenes társ.

B

KIHÍVÁS MEGHATÁROZÁSA

A helyszín- és az adott időzónájához tartozó dilemmalapján szereplő szimbólumok együttesen határozzák meg a kihívást, melyet a kalandban teljesíteni kell. A szimbólumok színei segítenek abban, hogy melyik történetkockával lehet legnagyobb valószínűséggel az adott szimbólumot kidobni. Nem számít, hogy végül milyen színű kockákat használsz, csak az, hogy a megfelelő szimbólumokkal teljesítsd a kihívást.



PÉLDÁUL

A fenti kihívás teljesítéséhez a Doktornak a következő szimbólumokat kell dobnia:



diplomácia



ravaszság



ravaszság



taktika



taktika



tudomány

C

KOCKATARTALÉK KÉSZÍTÉSE

A kockatartalékokat úgy hozhatod létre, hogy összegyűjtöd a kezdő kockatartalékokat, használd a társaid és a Doktorod képességeit, majd eltávolítod a felesleges kockákat.

KEZDŐ KOCKATARTALÉK

A Doktorod-, társaid- és a felszerelés időtörés-kártyáidon szereplő összes kockaszimbólum adja a kezdő kockatartalékokat. Például: +4, +1, +1, +1



A már kijátszott esemény- és átruházott időtörés-kártyáid szintén adhatnak neked kockákat.

Gyűjtsd össze a megfelelő színű történetkockákat, és tedd őket a TARDIS-táblád kockatartalék sorába (DICE POOL).

PÉLDA

Hagyd a többlet kockákat egyelőre a TARDIS-táblád felett.



A Doktor-kártyád 4 fekete és 1 kék kockát ad neked. Amy Pond (mint kezdő társad) 1 zöld kockát ad, Rory és Jack (a másik két társad) pedig 1 kék, illetve 1 pirosat.

A Doktorodnak van egy „Fez” felszerelőkártyája is, ami egy újabb fekete kockát ad. Ezen a ponton anélkül, hogy a kezdeből bármilyen időtörés-kártyát kijátszanál, a kezdő kockatartalékok 5 fekete, 2 kék, 1 zöld és 1 piros történetkockából áll.

KOCKÁK KICSERÉLÉSE

Minden kockacsere szimbólum, amely a társkártyáidon szerepel (pl.: , , ) lehetővé teszi, hogy 1-1 fekete kockádat a megadott színű kockára kicseréld.

Az osztott színű kockacsere szimbólum (pl.: ) lehetővé teszi, hogy 1 fekete kockádat a megadott 2 szín bármelyikére (de csak az egyikére) kicseréld.

A 8 FELETTI KOCKÁK ELDOBÁSA

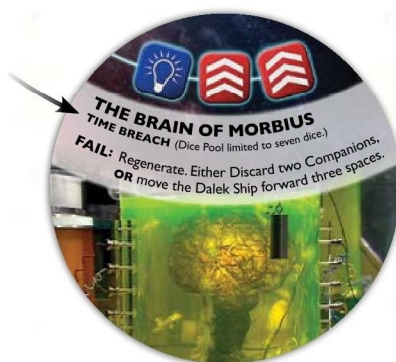
A Doktorod végleges kockatartalékának 8 kockából kell állnia. Ha már végeztél az összes kocka hozzáadásával és a kockák kicserélésével, akkor a 8 feletti kockáidat el kell távolítanod a TARDIS-tábládról (a táblád mellől).

SZÍNENKÉNT MAXIMUM 3-3 KOCKA

A végső kockatartalékodban a kék, zöld, illetve piros színű kockáidból nem lehet több 3-3 darabnál.

IDŐSZAKADÁS

Azok a dilemmák és időanomáliák, amelyeken szerepel az időszakadás (Time Breach) jellemző, 7-re csökkentik a maximális kockatartalékod.



PÉLDA

Úgy döntesz, hogy az 1 piros kocka helyett előnyösebb lenne majd kettővel dobnod. Felhasználod a Rory Williams társkártyád osztott színű kockacsere képességét, hogy az egyik fekete kockádat kicseréld egy kékre, és Captain Jack piros kockacsere képességét, hogy egy másik fekete kockádat kicseréld egy piros kockára.

Amy Pond és Captain Jack is kicserélhetné még 1-1 fekete kockádat 1 zöld vagy 1 piros kockára, de úgy döntesz, elég színes kockád van már (a kék kockából például elérted a 3-as limitet), így nem használod fel ezeket.

Mivel összesen 9 kockád van a TARDIS-táblád kockasorán, illetve a táblád mellett, a tábla melletti fekete kockádat eldobod, és ezzel ki is alakítottad a 8 kockából álló végleges kockatartalékodat.



„Vannak olyan világok, ahol lánkol az ég, a tenger alszik és a folyók álmodnak. Az emberek füstből állnak, a városok pedig dalokból. Valamelyik nagyon veszélyes, valamelyik igazságtalan, és van, ahol a teát hidegen készítik el. Gyerünk, Ace, rengeteg dolgunk van még!”

- a Doktor

KOCKÁK MEGSEMMISÍTÉSE

Miután már csak 8 (időszakadás esetén: 7) kockád maradt a kockatartalékodban, meg kell semmisítened (el kell dobnod) 1-1 további kockát minden dalek-jelölőért, amelyik (az időzónától függetlenül) ugyanazon a helyszínen tartózkodik, mint a Doktor-figurád.

PÉLDA

Valahol a térben és időben egy másik helyen a Doktor szerencsétlen volt, és egy dalek-jelölő került ugyanarra a helyszínre (Gallifrey), ahol épp tartózkodsz. Miután végeztél a 8 kockányi kockatartalékod kialakításában, most még egy kockát el kell dobnod, így csak 7 fog maradni.



D

DOBÁS A KOCKÁKKAL

Próbálgat meg a végleges kockatartalékodban lévő összes kockával olyan szimbólumokat dobni, amikre szükséged van.

Ha elsőre nem sikerül, még újradozhatsz pár kockát, vagy átforgathatod őket a kívánt oldalukra.

Hasznos lehet, ha a kidobott kockáidat a kihívás azonos kockaszimbólumaira teszed, hogy lásd, mi kell még a sikerhez.

KOCKADOBÁS

Dobj a kockáiddal és hasonlítsd össze a kidobott kockaoldalakat a kihívás szimbólumaival.

SIKERÜLT TELJESÍTENI A KIHÍVÁST?

Ha minden szimbólumot megdobtál, sikerült teljesítened a kihívást. Lépj a kaland megoldásához!

PÉLDA

A kihívás teljesítéséhez az aktuális helyszínlapján és dilemmalapján lévő összes szimbólumot meg kell dobnod.

Nyolc kockával dobod, de csak három olyan szimbólumot dobod, amire a kihíváshoz szükséged van.



KOCKÁK ÚJRADOBÁSA

Ha nem sikerült elsőre megdobnod a kihívás teljesítéséhez szükséges összes szimbólumot, akkor különböző módokon újradobhatod a kockáidat:

- kártyaképességek segítségével, vagy
- hangtöltetjelző eldobásával, vagy
- egy fekete kocka eldobásával.

Egy-egy történetkockát többször is újradobhatsz, ha módod van rá.

KÁRTYAKÉPESSÉGEK

Egyes Doktor-, társ- és időtörés-kártyákon található újradobás szimbólumokat (pl.:   ).

Ezek lehetővé teszik, hogy újradobj egy vagy több, megadott színű kockát. Minden ilyen képesség kalandonként csak egyszer használható.

Az újradobás szimbólumoknak 3 típusa van:



ADOTT SZÁM: a megadott színű kockáid közül a megadott számnyit egyszer újradobhatod.



BÁRMENNYI: a megadott színű kockából tetszőleges számút egyszer újradobhatsz.



ÖSSZES: a megadott színű kockából egyszer újradobhatod az összeset.

HANGTÖLTETJELZŐ ELDOBÁSA

Eldobhatsz 2 hangtöltetjelzőt, hogy az egyik tetszőleges kockádat egyszer újradobhassd. Ezt akárhányszor megteheted, akár ugyanazzal, akár más kockával, amíg van elegendő hangtöltetjelző.

PÉLDA

Eddig csak 3 olyan szimbólumot sikerült dobnod, amire a kihívás teljesítéséhez szükséged lenne.



Szerencsére rendelkezel egy „Bow Tie” felszerelőkártyával, amelyik lehetővé teszi számodra 2 fekete kocka újradobását. Sikerül velük egy „ravaszsgot” dobnod, így már 4 megfelelő szimbólumod van.

A „Captain Jack” társkártyád lehetővé teszi, hogy az összes piros kockádat újradobd egyszer. Mivel ezzel már dobtál egy szükséges (taktika) szimbólumot, ez kockázatos, de megpróbálsz.



A szerencse melléd szegődik, két „taktikát” dobssz, így már 5 megfelelő szimbólumod van.



OLDALAK CSERÉJE

Ha még az újradobásokkal sem sikerült minden szükséges szimbólumot kidobnod, megcserélhetsz néhány kockaoldalt:

- kártyaképességek segítségével, vagy
- hangtöltetjelző eldobásával.

KÁRTYAKÉPESSÉGEK

Egyes Doktor-, társ- és időtörés-kártyákon találhatsz oldalcseré szimbólumokat (pl.: , , ).

Ezek a szimbólumok lehetővé teszik, hogy egy megadott színű kockát a szimbólumban szereplő oldalára fordíthass át. Mindegyiket csak kalandonként egyszer használhatod.

HANGTÖLTETJELZŐ ELDOBÁSA

Eldobhatsz 3 hangtöltetjelzőt, hogy az egyik tetszőleges kockádat egyszer egy tetszőleges oldalára forgathasd. Ezt akárhányszor megteheted, akár ugyanazzal, akár más kockával, amíg van elegendő hangtöltetjelző hozzá.

FIX PONTOK

Azok a dilemmák és időanomáliák, amelyeken szerepel a fix pont (Fixed Point) jellemző, megakadályozzák, hogy normál módon újradobhassd a kockáidat. Nem használhatsz kártyaképességet, vagy hangtöltetjelzőt, de eldobhatsz 1 fekete kockát, hogy újradobd az összes kockádat.



ELZÁRT IDŐ

Azok a dilemmák és időanomáliák, amelyeken szerepel az elzárt idő (Time Locked) jellemző, megakadályozzák, hogy bármilyen módon megcserélhesd a kockáid oldalait.



PÉLDA

Eddig jól kombináltál, így a szükséges 6 szimbólumból 5-öt már sikerült megdobnod.



Szerencsére Amy Pond társad egyik képessége az, hogy egy tetszőleges zöld kockát „diplomáciára” tud átcserélni.

Ha Amy nem lett volna veled, még mindig eldobhattál volna 3 hangtöltetjelzőt, hogy a zöld kockád oldalát „diplomáciára” cseréld.



Ha sikerült megdobnod az összes szükséges szimbólumot, vagy már kimerítetted az összes kocka-manipulálási lehetőségedet, itt az idő, hogy a sikeréért megkapd a jutalmadat, vagy elszenvedd kudarcod negatív következményeit.

SIKER

Ha a kihívás összes szimbólumát sikerült kidobnod, akkor sikerrel játsztál:

- 1 Dobd el a kihíváshoz tartozó dilemmát.
- 2 Megkapod a helyszínlapján lévő teljesített időzóna minden jutalmát.
- 3 Távolíts el egy dalek-jelölőt erről a helyszínről (ha van ezen a helyszínen). Ha a Földön vagy, akkor csak akkor távolíthatasz el dalek-jelölőt, ha az veled egy időzónában volt.
- 4 Az összes ideiglenes társkártyádat fedtesd a TARDIS-táblád társ (COMPANION) mezőjére, ezzel jelezve, hogy immár ők is teljes értékű társaiddá váltak.

PÉLDA

Sikerrel játsztál az „Orient Express” helyszínen. A kaland jutalma: kapsz 3 hangtöltetjelzőt és előre léptetheted a TARDIS-jelölődet 2 mezővel az idősávon.

Ráadásul az eddigi ideiglenes társad, „Captain Jack”, most végleg csatlakozik hozzád: fedtesd a kártyáját a TARDIS-táblád társmezőjére.



KUDARC

Ha nem sikerül a kihívás összes szimbólumát kidobnod, akkor kudarcot vallottál a kaland teljesítése közben:

- 1 Bocsásd el az összes ideiglenes társadat, és keverd vissza őket a megfelelő társakliba.
- 2 Tegyél egy dalek-jelölőt erre a helyszínre. Ha a Föld valamelyik időzónájában vagy, akkor erre az időzónára tedd a dalek-jelölőt.
- 3 Szenvedd el a dilemmalapján felsorolt kudarc összes negatív következményét.

VÁLASZTHATÓ KUDARC KÖVETKEZMÉNYEK

Egyes dilemmák esetén választhatsz, hogy a kudarcod miatt milyen következményeket akarsz elszenvetni. Bármelyik opciót választhatod, de olyat nem, ami valamilyen olyan kártya vagy jelző eldobását követeli meg, amivel épp nem rendelkezel.

TÁRS ELVESZTÉSE

Néhány játékhatás megköveteli, hogy eldobd, vagy elbocsájtssd egy társadat. Az alábbi különbség van közöttük:

TÁRS ELDOBÁSA

Ha el kell dobnod (discard) egy társkártyádat, azt távolítsd el a TARDIS-tábládról, és tedd a dobott lapok közé.

TÁRS ELBOCSÁTÁSA

Ha el kell bocsátanod (dismiss) egy társadat, azt távolítsd el a TARDIS-tábládról, majd keverd vissza a kártyáját a megfelelő társakliba.

A HATODIK DALEK

A hatodik és egyben legutolsó dalek-jelölő maga Davros, a dalekok megalkotója. A játékba kerülése jelzi, hogy a Dalekok Ideje hamarosan elérkezik.

Bármilyen okból is játékba kellene tenni egy 7. dalek-jelölőt, eljön a Dalekok Ideje. A dalekok meghódítják az egész univerzumot, és ezzel a játék azonnal véget ér.

Vesztettetek!



„Jőmagam úgy látom, hogy az élet egy halom jó dologból és rossz dologból áll... A jó dolgok nem mindig enyhítik a rosszakat, de fordítva is, a rossz dolgok nem feltétlenül rontják el a jókat, vagy teszik jelentéktelenné őket.”

- a Doktor

4. BEFEJEZŐFÁZIS

A köröd végén az alábbiakat kell sorrendben végrehajtani:

- (A)** Dobd el a Földön kívüli összes helyszínt, ahol nincs Doktor-figura vagy dalek-jelölő.
- (B)** Tegyél képpel lefelé I-I új dilemmalapkát a Föld minden üressé vált részébe.
- (C)** Ha több mint 4 időtörés-kártya van a kezeden, dobj el közülük tetszőlegesen annyit, hogy csak 4 maradjon.
- (D)** Add át a TARDIS-kockát a sorban következő játékosnak.

SEGÍTSÉG HÍVÁSA

Ha úgy véled, hogy egymagadban nem tudsz megbirkózni egy kihívással, dönthetsz úgy is, hogy segítséget kérsz egy másik Doktortól a kalandfázisod kockatartalék készítése lépése előtt.

A segítségkéréshez dobj el egy hangtöltetjelzőt, vagy egy időtörés-kártyát, és válassz ki egy másik játékost, aki segít majd neked. Ennek a játékosnak most döntenie kell, hogy távolról akar-e neked segíteni, vagy ő is erre a helyszínre utaztatja inkább a Doktor-figuráját.

A HELYSZÍNEDRE TÖRTÉNŐ UTAZÁS

Ha a segítő játékos úgy dönt, hogy a te helyszínedre akar segíteni, és nincs még a figurája ugyanazon a helyszínen, mint a tied, akkor neki is el kell dobnia egy hangtöltetjelzőt, vagy egy időtörés-kártyát, majd a Doktor-figuráját át kell tennie az aktuális helyszínedre.

Ha a segítő játékos ugyanarról a helyszínről segít, és ez a helyszín, ahol tartózkodtok, nem egy időanomália, a dalek hajójelölőt 2 mezővel előre kell léptetni az időszávon.

TÁVOLI SEGÍTSÉG

Ha a játékostársad úgy dönt, hogy távolról akar neked segíteni, akkor:

- A segítő Doktor kockatartaléka mindössze 1 kocka lesz.
- A megsegített Doktor kockatartaléka eggyel csökken: alapesetben 7 kocka, de ha a dilemma vagy az időanomália rendelkezik az időszakadás (Time Breach) jellemzővel, akkor csak 6 kocka.

SIKER ESETÉN

Ha közösen sikerül teljesítenetek a kalandot:

- A segítő Doktor 1 időtörés-kártyát húzhat.

KUDARC ESETÉN

Ha közösen vallottak kudarcot:

- A segítő Doktornak el kell dobnia egy hangtöltetjelzőt, vagy 1 időtörés-kártyát.

A KOCKATARTALÉK MEGOSZTÁSA

Meg kell osztanod a kockatartalékokat a segítő Doktor kockatartalékával, így mindketten a kihívás egy-egy részére koncentrálhattok.

Minden játékos csak a saját Doktor-, társ- és felszerelés-kártyáit használhatja a saját kockatartalék-részének manipulálására, kivéve, ha egy bármelyik kalandban felhasználható (Any Adventures) időtörés-kártyát nem használ egyikőtök. Ez utóbbi esetben eldönthető, hogy melyik résztvevő játékos kockáira vonatkozzon annak hatása.

Ha az egyik játékos eldob egy fekete kockát, akkor csak az ő kockatartalék-részében lévő összes kockát kell újradozni. Ha a másik játékos is újra szeretné dobni az összes kockáját, akkor neki is el kell dobnia egy fekete kockát.

Ha egy kockát meg kell semmisíteni egy ott lévő dalek-jelölő miatt, akkor te választhatod ki, hogy melyikőtöknek kelljen eldobnia egy kockát.

SEGÍTSÉG A HELYSZÍNEDEN

Ha a játékostársad Doktor-figurája a te helyszínedre mozog, hogy ott segítsen neked:

- A segítő Doktor kockatartaléka 3 kocka lesz.
- A megsegített Doktor kockatartaléka 3-mal csökken: alapesetben 5 kocka, de ha a dilemma vagy az időanomália rendelkezik az időszakadás (Time Breach) jellemzővel, akkor csak 4 kocka.

SIKER ESETÉN

Ha közösen sikerül teljesítenetek a kalandot:

- A segítő Doktor is ugyanúgy megkapja az adott időzóna minden jutalmát.
- Távolíts el még egy dalek-jelölőt erről a helyszínről (ha van ezen a helyszínen). Ha a Földön vagy, akkor csak akkor távolíthatsz el még egy dalek-jelölőt, ha az is veled egy időzónában volt.

KUDARC ESETÉN

Ha közösen vallottak kudarcot:

- Tegyél még egy dalek-jelölőt erre a helyszínre. Ha a Föld valamelyik időzónájában vagy, akkor erre az időzónára tedd a plusz egy dalek-jelölőt.
- Te is és a segítő játékos is elszenveditek a dilemmalapkán felsorolt kudarc összes negatív következményét.

PÉLDA

A Tizenkettedik Doktorral játszol és a Mars jövőjébe utazol, ahol a „Weeping Angels” dilemmát feded fel.

Ez a kihívás elég keménynek tűnik, így megkéréd a Negyedik Doktorral játszó társadat, hogy segítsen neked. A játéktársad eldob egy időtörés-kártyát, hogy a Doktor-figuráját ő is az aktuális helyszínműve mozgathassa, majd (mivel ez nem egy időanomália) 2 mezővel előrébb lépteti a dalek hajójelölőt az időszávon.

Most meg kell osztanotok a kockatartalékokat. Mivel a társad Doktora ugyanarról a helyszínről segít, ahol te is vagy, így neki 3-as lesz a kockatartaléka, neked pedig 5-ös. Ez elég sok lehetőséget kínál nektek, hogy melyik kockát tartsátok meg, és melyiket dobjátok el.

Ne felejtse el, hogy amikor a végső kockatartalékokat készíted, a „8 feletti kockák eltávolítása” lépésig még az összes kockád ott van a Tardis táblán, vagy annak közelében, így ezekből válogathatod ki a leginkább megfelelő 5-öt.



A kihívás teljesítéséhez az alábbi szimbólumokat kell közösen megdobnotok:



futás



futás



futás



futás



ravaszság



taktika



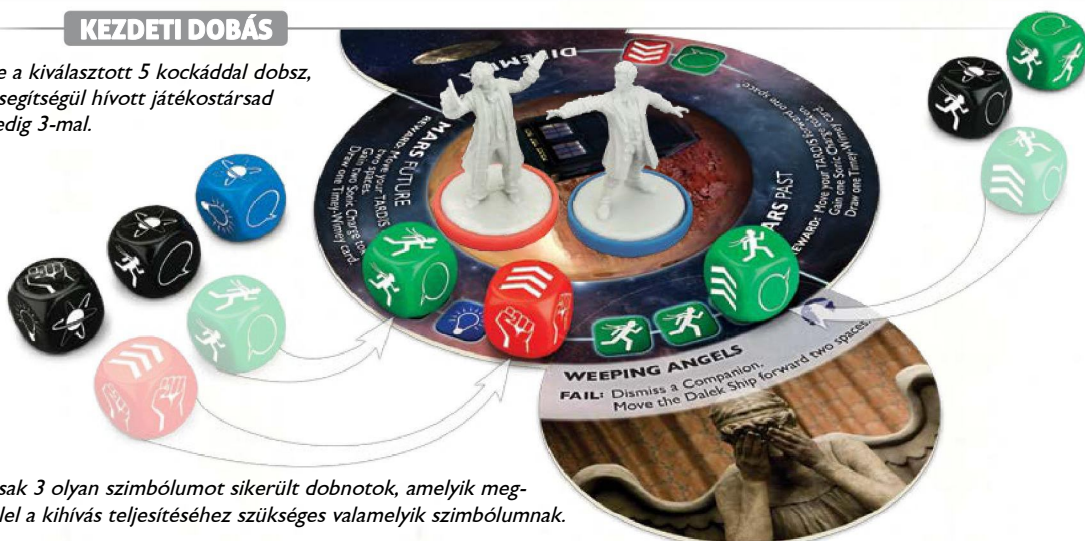
Miután kicserélte az egyik fekete kockáját a kék kockára, úgy döntesz, hogy a végleges kockatartalékodban 2 fekete, 1 zöld, 1 piros és 1 kék kocka maradjon.



A Negyedik Doktorral játszó társad, miután Sarah segítségével 2 fekete kockáját kicserélte 2 zöldre, úgy dönt, hogy a végleges kockatartaléka 1 fekete és 2 zöld kocka lesz.

KEZDETI DOBÁS

Te a kiválasztott 5 kockával dobodsz, a segítségül hívott játéktársad pedig 3-mal.



Csak 3 olyan szimbólumot sikerült dobnotok, amelyek megfelel a kihívás teljesítéséhez szükséges valamelyik szimbólumnak.

ÚJRADOBÁS



OLDALCSERE



A DALEK KÖR

Miután az utolsó játékos is befejezte a saját körét, a következő forduló kezdete előtt egy dalek körre kerül sor.

1 A DALEK HAJÓ MOZGATÁSA

A dalek kör kezdetén léptesd előre I mezőt a dalek hajójelölőt.

2 HOGYAN GYŐZHETNEK A DALEKOK?

A dalekok nyernek és a játék azonnal véget ér:

- ha a dalek hajó eléri Gallifrey-t (az idősvá utolsó mezőjét), VAGY
- három dalek-jelölő kerül a Földre, VAGY
- egy hetedik dalek-jelölőt kellene játékba tenni.

3 HOGYAN GYŐZHET A DOKTOR?

Ha a dalekok nem nyernek, akkor minden játékos, akinek a TARDIS-jelölője eljut Gallifrey-be (az idősvá utolsó mezőjére), megmenti az időt és a teret a dalekok uralmától, és megnyeri a játékot.

Ha a forduló legvégére sem a dalekok sem a Doktor nem nyertek még, egy új forduló kezdődik, a legkisebb generációjú Doktor körével.

GALLIFREY A CÉL

Ha a dalek hajójelölőnek, vagy egy TARDIS-jelölőnek több mezőt kellene lépnie, mint amennyivel eljuthat már Gallifrey mezőjére, akkor befejezi a mozgását Gallifrey-ben.

„TELJES MEGSEMMISÍTÉS! ÖNT A DALEKOK ELLENSÉGÉNEK NYILVÁNÍTOTTUK! MOST AZONNAL MEGKEZDJÜK AZ ELPUSZTÍTÁSÁT!

- Dalek

IDŐANOMÁLIÁK

Amikor a dalek hajójelölő eléri, vagy áthalad egy időanomália-jelző felett, távolítsd el az idősvárról az időanomália-jelzőt, és csapd fel a legfelső időanomália-kártyát. A Doktornak ezekkel az anomáliákkal minél előbb foglalkoznia kell, mivel mindegyik megnehezíti valamivel a munkáját.

PÉLDA



A dalek kör kezdetén a dalek hajójelölő automatikusan előre lép az idősvárról I mezőre. Mivel pont egy időanomália-jelzőt tartalmazó mezőre lép, ezért a játékosoknak el kell dobniuk ezt a jelzőt, majd fel kell csapniuk a legfelső időanomália-kártyát.

Az időanomáliáknak 3 típusa létezik: helyszín (location), feladat (task) és azonnali (instant).

HELYSZÍN IDŐANOMÁLIA

Néhány időanomália helyszíneként működik (a példát lásd jobbra). Mikor egy ilyen időanomália felfedésre kerül, hajtsd végre a kártya hatásait (effect).

A normál helyszínekkel szemben egy időanomália esetén:

- Nem kerül dilemmalapka mellé, így a kihívása minden esetben ugyanaz marad.
- A játékosoknak nem kell a TARDIS-kockával dobniuk ahhoz, hogy meglátogathassák.
- A játékosok akár a Föld, akár az idegen társakliból toborozhatnak új társat maguknak.
- Nem kell dalek-jelöltöt rátenni, ha egy játékos elbukja az időanomália kihívását.

Miután egy ilyen időanomália kihívása sikeresen megoldódik, az összes rajta lévő Doktor-figura visszakerül a saját TARDIS-táblájára.

FELADAT IDŐANOMÁLIA



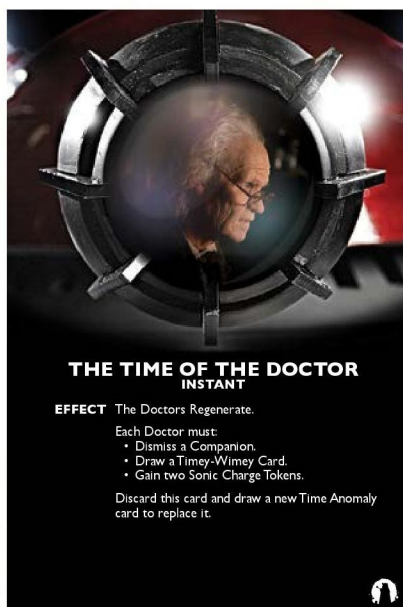
A feladat típusú időanomáliák valamilyen módon megváltoztatják a játékszabályokat mindaddig, amíg végre nem hajtják a kártyán szereplő kihívást.

Néhány feladat típusú időanomália „bebörtönzi” a játékosok kockáit. Tedd a „bebörtönzött” kockákat az időanomália-kártyára. Ezeket a kockákat nem használhatják több mindaddig, amíg „ki nem szabadítják” őket. Mások bizonyos számú haladásjelzőt igényelnek a hatásuk megszüntetéséhez.

Minden alkalommal, amikor egy feladattal végzetek, tegyél 1 haladásjelzőt az időzavar-kártyára, vagy „szabadíts” ki 1 kockát (vegyél le 1 kockát a kártyáról). Miután egy feladat típusú időanomália-kártya összes feladatát végrehajtottátok, a hatása véget ér, és el kell dobni a kártyát.



AZONNALI IDŐANOMÁLIA



Egy azonnali típusú időanomália-kártya azonnal kifejti a hatását, majd el kell őt dobni.

„Gonosz? Nem, ezt nem fogadom el. Kizárólag túlélésre kondicionáltam őket. Csak akkor élhetik túl, ha domináns fajja válnak. Amikor majd minden más életformát eltipornak, amikor a dalekok lesznek az univerzum urai, akkor majd béke lesz. A háború véget ér. Ez a hatalom nem gonosz, hanem jó.”

- Davros

GYŐZELEM ÉS VERESÉG

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Az a Doktor nyeri meg a játékot, akinek bármelyik dalek kör végén a TARDIS-jelölője az időszám Gallifrey mezőjén van úgy, hogy a dalek hajójelölő még nem tartózkodik ezen a mezőn.

A JÁTÉK ELVESZTÉSE

A Doktor azonnal veszít és a játék véget ér:

- ha a dalek hajó a dalek kör során eléri Gallifrey-t (az időszám utolsó mezőjét), VAGY
- három dalek-jelölő kerül a Földre a dalek kör során, VAGY
- már 6 dalek-jelölő (közük a Davros-jelölő) van játékban, és egy hetedik dalek-jelölőt kellene játékba tenni.

REGENERÁLÁS

Egyes dilemmák és időanomáliák regenerálásra kényszerítik a Doktort. Amikor a Doktornak regenerálnia kell, akkor mindnyájatoknak el kell venni a következő legmagasabb sorszámú Doktor-kártyát, és szükség szerint tovább kell adnotok az eddig nálatok lévő Doktor-kártyákat egy játékosársatoknak. A legmagasabb sorszámú Doktor-kártyával játszó az Első Doktor kártyáját kapja meg.

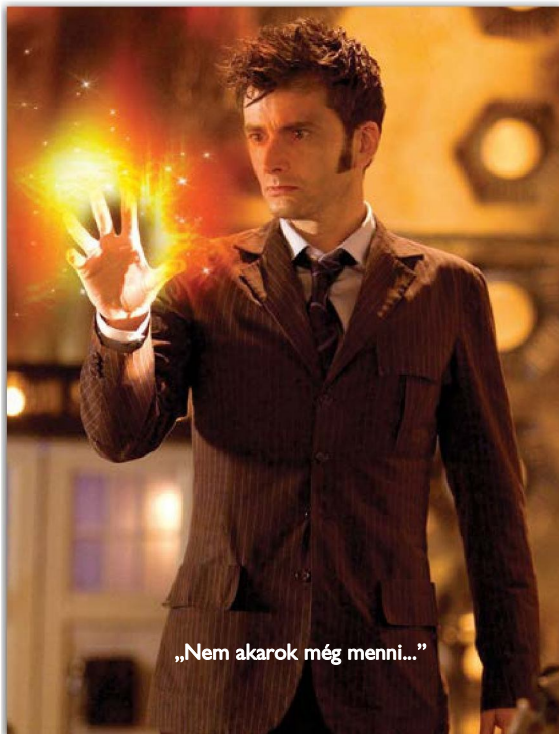
Ekkor mindenkinek el kell távolítania a régi Doktor-figuráját a színes talpából, és az új Doktor-kártyájának megfelelő új figuráját kell ugyanabba a színes talpba tenni. A Doktor-figurátok helye nem változik.

PÉLDA

A Doktor regenerál. A Negyedik Doktorral játszó játékosé lesz a Tizenegyedik Doktor. A Doktor-kártyáját lecseréli a Tizenegyedik Doktor kártyájára, eltávolítja az eddigi Doktor-figurájáról a színes talpat, és az új Doktor-figuráját illeszti bele (a figura helye nem változik).

Az eddig a Tizenegyedik Doktorral játszó a Tizenkettedik Doktor kártyáját és figuráját kapja meg, és így tovább.

A társ- és időtörés-kártyák ugyanazok maradnak, mint amik a regenerálás előtt voltak.



„Nem akarok még menni...”

KÉSZÍTŐK

GAME DESIGN
ANDREW HAUGHT

GRAPHIC DESIGN
CASEY DAVIES

EDITOR
PHIL YATES

PROOFREADERS
**WAYNE TURNER, ROB BLANCE,
STEPHEN SMITH, DAVID YLLANES,
MICHAEL MCSWINEY, LUKE PARSONAGE**

PRODUCERS
**PETER SIMUNOVICH,
JOHN-PAUL BRISIGOTTI**

3D MODELLING
**CHARLES WOODS,
GREG CLAVILIER**

PLAYTESTERS
Jared Abel, Montgomery Batt, James Brown,
Morgana Cannon, Nathaniel Campbell, Manny
Costa, Kirstin Donaldson, Karen Dransfield,
Andrew Duncan, Steve Eyles, Kit Goldsbury,
Sean Goodison, Patrick Gribble, Peter Katelaan,
Maren Katelaan, Leonard Landrey,
Stuart Lapwood, Daniel Linder, Greg Lockton,
Chris Maurier, Stuart Mitchell, Joel Paraha, Phil
Petry, Damian Reid, Charlie Roberts, Gavin van
Rossum, Rob Sadler, John Shackle,
Allison Smith, Chris Townley,
Miriam Wallbank, Dean Webb.

SZABÁLYOK SZÓJEGYZÉKE

KÁRTYAHATÁS

A Doktor-, társ- és időtörés-kártyáid hatásait fordulónként csak egyszer használhatod.

TÁRS ELVESZTÉSE

TÁRS ELDOBÁSA

Ha el kell dobnod (discard) egy társkártyádat, azt távolítsd el a TARDIS-tábláról, és tedd a dobott lapok közé.

TÁRS ELBOCSÁTÁSA

Ha el kell bocsátanod (dismiss) egy társadat, azt távolítsd el a TARDIS-tábláról, majd keverd vissza a kártyáját a megfelelő társakliba.

KOCKÁK MEGSEMMISÍTÉSE

Miután már csak 8 (időszakadás esetén: 7) kockád maradt a kockatartalékodban, meg kell semmisítened (el kell dobnod) 1-1 további kockát minden dalek-jelölőért, amelyik ugyanazon a helyszínen tartózkodik, mint a Doktor-figurád.

Ha a Doktorod a Földön tartózkodik, csak akkor kell kockát megsemmisítened, ha a dalek-jelölő ugyanabban az időzónában is van, mint a Doktorod.

FIX PONTOK

Azok a dilemmák és időanomáliák, amelyeken szerepel a fix pont (Fixed Point) jellemző, megakadályozzák, hogy újradohassd a kockáidat. Nem használhatsz kártyaképességet, vagy hangtöltetjelzőt, de eldobhatsz 1 fekete kockát, hogy újradobd az összes kockádat.

LINKELT

Ha van egy link egy társhoz, akkor végig kell nézned az adott társaklibat, és kikeresni belőle a megjelölt társ kártyáját ahelyett, hogy a legfelső lapot húznád fel. A kikeresés után keverd össze a társaklibat képpel lefelé.

LINKELT KARAKTEREK

A Doktor-kártyákon és néhány társkártyán szerepel egy link egy másik társhoz. Ezeket a hivatkozásokat csak akkor használhatod, ha a Doktorod a megfelelő helyszínen tartózkodik éppen. A földi társak linkjei csak a Földön használhatók, az idegen társak linkjei meg pont a Földön nem használhatók.

Egyes linkek a társak egy csoportjára, mint egységre (Unit) hivatkozik. Ebben az esetben az adott linkkel az egység bármelyik tagját társként toborozhatod.

LINKELT HELYSZÍNEK ÉS DILEMMÁK

Egyes helyszín- és dilemmalapokan is találhatsz linkeket, melyek társakra hivatkoznak. Mindkét társaklibat átnézheted, ha egy helyszín, vagy dilemma hivatkozik rá, hogy megtaláld a keresett társadat.

A HATODIK DALEK

A hatodik és egyben legutolsó dalek-jelölő maga Davros, a dalekok megalkotója. A játékba kerülése jelzi, hogy a Dalekok Ideje hamarosan elérkezik.

Bármilyen okból is játékba kellene tenni egy 7. dalek-jelölőt, eljön a Dalekok Ideje. A dalekok meghódítják az egész univerzumot, és ezzel a játék azonnal véget ér.

Ez utóbbi esetben veszítetek.

ELZÁRT IDŐ

Azok a dilemmák és időanomáliák, amelyeken szerepel az elzárt idő (Time Locked) jellemző, megakadályozzák, hogy bármilyen módon megcserélhesd a kockáid oldalait.

IDŐSZAKADÁS

Azok a dilemmák és időanomáliák, amelyeken szerepel az időszakadás (Time Breach) jellemző, 7-re csökkentik a maximális kockatartalékod.

IDŐTÖRÉS-KÁRTYÁK

Háromféle időtörés-kártya van a játékban:

- **Felszerelések (Equipment):** ezen kártyák a TARDIS-táblára kerülnek telepítésre (kijátszásra) a felkészülés lépésed alatt. A telepítés után egészen addig használhatók, és játékban maradnak, amíg az idejük le nem jár, és el nem dobod őket.
- **Események (Event):** e kártyák hatását azonnal végre kell hajtani a kijátszásuk után, majd el kell dobnod őket.
- **Átruházás (Transfer):** e kártyákat a kijátszásuk és a hatásuk végrehajtása után át kell adnod egy másik játékosnak. A kártyát megkapó játékos a kezébe veszi a kártyát, és majd egy későbbi időpontban ő is kijátszhatja.

HANGKÖLTSÉG

Az időtörés-kártyák szövegmezőjének tetején lévő szimbólum azt jelzi, hogy hány hangtöltetjelzőt kell elköltened ahhoz, hogy a kártyát kijátszhasd a kezedből. A szimbólum nélküli kártyáknak nincs semmilyen kijátszási (telepítési) költségük.

IDŐZÍTÉS

Minden időtörés-kártyán szerepel, hogy az adott kártyát pontosan mikor használhatod:

- **Bármikor (Anytime):** ezeket a kártyákat akkor használhatod, amikor csak szeretnéd.
- **Felkészülés (Prepare):** ezeket a kártyákat csak a felkészülésfázisod alatt használhatod.
- **Kaland (Adventure):** ezeket a kártyákat csak egy olyan kaland során használhatod, amelyben a Doktorod is részt vesz.
- **Bármelyik kaland (Any Adventure):** ezeket a kártyákat bármelyik játékos kalandja során használhatod.

SZABÁLY-ÖSSZEFOGLALÓ

DOKTOR KÖR

1. FELKÉSZÜLÉSFÁZIS (8. oldal)

- kapsz 2 hangtöltetjelzőt a TARDIS-táblára
- elbocsáthatod a nem kellő társaidat
- eldobhatod a nem kellő felszereléseidet
- új felszereléseket játszatsz ki
- használhatod a felkészülésfázis hatásokat

2. UTAZÁSFÁZIS (9. oldal)

- Maradhatsz az aktuális helyszínen (ha van ott még egy megoldatlan dilemma), vagy új helyszínt hozhatsz a játékba és arra utazhatsz, vagy egy már meglévő helyszínt látogathatsz meg.

TARDIS-KOCKA

Ne feledd, hogy a Föld és egy időzavar esetén nem kell dobnod a TARDIS-kockával!

3. KALANDFÁZIS (10. oldal)

A) Társ felfogadása (10. oldal)

- Dobj el egy időtörés-kártyát, vagy egy hangtöltetjelzőt a társ felfogadásához.
- Választhatsz egy linkelt társat is (ha van ilyen).

B) Kihívás meghatározása (11. oldal)

- Csapd fel a helyszín dilemmalapkját, és add össze a helyszín és a dilemma szimbólumait. Ez lesz az adott kaland kihívása.

DILEMMÁK JELLEMZŐI

Ne feledd a dilemmák jellemzőit! Ez lehet: fix pont (Fixed Point), elzárt idő (Time Locked), vagy időszakadás (Time Breach).



C) Kockatartalék készítése (11. oldal)

- kezdő kockatartalék
- kockák kicserélése
- a 8 feletti kockák eldobása
- kockák megsemmisítése

D) Dobás a kockákkal (13. oldal)

- kockadobás
- kockák újradobása
- oldalak cseréje

E) Kaland teljesítése (16. oldal)

- a kaland sikerei, vagy a kaland kudarcai

4. BEFEJEZŐFÁZIS (17. oldal)

- dobod el az üres helyszíneket
- tegyél új dilemmákat a Föld üres réseibe
- dobod el a 4-en felüli időtörés-kártyáidat
- add át a TARDIS-kockát a következő játékosnak

DALEK KÖR

- mozgasd a Dalek hajójelölőt 1 mezővel előre (20. oldal)

IDŐANOMÁLIA-JELZŐ

Ha a dalek hajójelölő egy időanomália-jelzőre mozog, vagy áthalad felette, dobod el ezt a jelzőt, és csapj fel egy időanomália-kártyát!



- ellenőrizd, nem győzött-e valaki (20. oldal)
 - ellenőrizd a dalekok győzelmét
 - ellenőrizd a Doktor győzelmét

HETEDIK DALEK

Bármilyen okból is játékba kellene tenni egy 7. dalek-jelölőt, eljön a Dalekok Ideje. A dalekok meghódítják az egész univerzumot, és ezzel a játék azonnal véget ér.

Vesztettetek!



„Mi értelme felnőni, ha nem lehetek néha gyerekes...”
- a Doktor

