

Játékmenet (csak játékosok/ játékosok és Egyensúly) + **játék vége + végső pontozás**

Játékmenet A: Ha csak játékosok játszanak és egyensúly nem – A játékosok körei a játék elején felállított sorrendben, a DERŰ és BORŰ között felváltva következnek.



EGY JÁTÉKOS (szellem) KÖRÉNEK AZ ÁTTEKINTÉSE:

Kövesd az 1) → 3) lépést

1) Egy játékos a körödben 3 Akciót hajthat végre:

TIPP: Használd az Akciókövető-jelölőt, hogy számon tartsd, hány Akciót használtál el.



2) A játékos a körében A – B – C képességeket tud használni: **Alkalmazhatód az „a – b – c” lépéseket**

a) Egy Akciót többször is választható. (10 lehetséges Akció közül lehet választani)

a1) 5 Szellemakció **Lásd: Szellemakciók és Hangulatjelölők és Lásd: Szellemtábla leírás**

a2) 5 Birodalomakció, (5 Birodalom alapján a Fő játéktáblán) **Lásd: Birodalomakciók**

b) Ambícióképességed használata **Lásd: Ambícióképesség**

1) Az elérhető Ambícióképességedet bármely Akció előtt vagy után használható

2) Minden Ambícióképességet körönként csak egyszer lehet használni.



c) Elnyelésképesség (Akaraterő és más erőforrások szerezhetőek, valamint kiválthatja a Kinyilatkoztatást, mikor a Szféra kiürül) **Lásd: Az elnyelésképesség**

1) Körönként csak egyszer lehet használni

2) Bármely Akció előtt vagy után használható

3) Kinyilatkoztatásnál Töredékeket adhattok a Személyiséghez.

FONTOS: 1) Ha egy játékos a körében kiváltja a Kinyilatkoztatás (Szféra kiürülése) pontozó eseményt, azt azonnal végre kell hajtani, **2)** majd a játékos köre folytatódik.



3) A köröd végén:

1) Fordíts egy Ambíciójelölőt az “elérhető” oldalára vagy húzz 2 Érzelemkártyát.

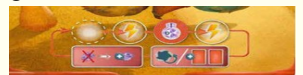
2) Ha 0 Akaraterőd (lila) van, kapsz 1-et.

3) Ha szükséges, fordítsd az Akciókövető-jelölődöt az Elnyelés elérhető oldalára.

Példa: Delight (Gyönyör) végrehajtott 2 Akciót. Még 1 Akció maradt és még az Elnyelésképesség is elérhető.

Miket tud csinálni?

A) Egy tipikus körben valamilyen módon szeretnél hatni az Érzelmekre. **a1)** Egy Határvidéken lévő Érzelem kártyahelyre hathass, a Határvidék Szellem mezőjén kell lenned **a2)** Egy Birodalomban lévő valamelyik Érzelem kártyahelyre hathass, abban a Birodalomban kell lenned. B) Előfordulhat, hogy Akció felhasználásával kell mozgatnod a Szellemfigurádat. C) A legtöbb Akcióhoz Akaraterő szükséges, azaz valószínűleg szeretnél néhányat szerezni az Elnyelésképesség használatával. D) Továbbá vannak Akciók, melyekkel Akaraterőt vagy Esszenciát szerezhetsz a közös készletből.



A játék vége háromféle módon érhet véget: **Válassz 1) - 2) - 3) és használd a Végső pontozást!**

1) Az utolsó Közös Törekvés is kiértékelésre került: A játék véget ér, ha egy Kinyilatkoztatás után nincs több Közös Törekvés, mert az utolsó Közös Törekvés is kiértékelésre került, **vagy** mert az utolsó el lett távolítva a Kinyilatkoztatás során.

2) Egy csapatnak kellene Kisebb vagy Nagyobb Töredék egy Kinyilatkoztatás alatt, de már nem áll rendelkezésükre abból a típusból: Ebben az esetben a csapat a Záró Töredékét adja hozzá a Személyiséghez, miután minden más töredék, beleértve az Erődöket is, hozzáadásra került. Abban a nagyon ritka esetben, ha mindkét csapat hozzáadhatná a Záró Töredékét, a Kinyilatkoztatást kiváltó csapat adja hozzá a Záró Töredékét és a másik csapat kap 4 pontot. A Szándékkerekükön rögzíthetik ezeket a pontokat.

3) Egy csapat eléri vagy meghaladja a 20 pontot a Szándékkerekén FONTOS: csak a teljes játékban

FONTOS: 1) Ha ezek bármelyike bekövetkezik, **az aktív játékos még befejezi a körét.** **2)** Ezt követi a végső pontozás.

MEGJEGYZÉS: Lehetséges, hogy néhány játékosnak eggyel kevesebb köre lesz, mint a többieknek.

Játékmenet B: Ha játékosok és **EGYENSÚLY** is játszik – A játékosok körei a játék elején felállított sorrendben, DERŰ, BORŰ és EGYENSÚLY között felváltva következnek.



EGY JÁTÉKOS (szellem) KÖRÉNEK AZ ÁTTEKINTÉSE:

Kövesd az 1) → 3) lépést

1) Egy játékos a körödben 3 Akciót hajthat végre:

TIPP: Használd az Akciókövető-jelölőt, hogy számon tartsd, hány Akciót használtál el.



2) A játékos a körében A – B – C képességeket tud használni: Alkalmazhatód az „a – b – c” lépéseket

a) Egy Akciót többször is választható. (10 lehetséges Akció közül lehet választani)

a1) 5 Szellemakció **Lásd: Szellemakciók és Hangulatjelölők és Lásd: Szellemtábla leírás**

a2) 5 Birodalomakció, (5 Birodalom alapján a Fő játéktáblán) **Lásd: Birodalomakciók**

b) Ambícióképesség használata **Lásd: Ambícióképesség**

1) Az elérhető Ambícióképességet bármely Akció előtt vagy után használható

2) Minden Ambícióképességet körönként csak egyszer lehet használni.



c) Elnyeléskéesség (Akaraterő és más erőforrások szerezhetőek, valamint kiválthatja a Kinyilatkoztatást, mikor a Szféra kiürül) **Lásd: Az elnyeléskéesség**

1) Körönként csak egyszer lehet használni

2) Bármely Akció előtt vagy után használható

3) Kinyilatkoztatásnál Töredékeket adhattok a Személyiséghez.

FONTOS: **1)** Ha egy játékos a körében kiváltja a Kinyilatkoztatás (Szféra kiürülése) pontozó eseményt, azt azonnal végre kell hajtani, **2)** majd a játékos köre folytatódik.



3) A köröd végén:

1) Fordíts egy Ambíciójelölőt az „elérhető” oldalára vagy húzz 2 Érzelemkártyát.

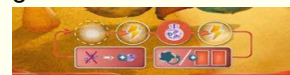
2) Ha 0 Akaraterőd (lila) van, kapsz 1-et.

3) Ha szükséges, fordítsd az Akciókövető-jelölődöt az Elnyelés elérhető oldalára.

Példa: Delight (Gyönyör) végrehajtott 2 Akciót. Még 1 Akció maradt és még az Elnyeléskéesség is elérhető.

Miket tud csinálni? A) Egy tipikus körben valamilyen módon szeretnél hatni az Érzelmekre.

a1) Egy Határvidéken lévő Érzelem kártyahelyre hathass, a Határvidék Szellem mezőjén kell lenned **a2)** Egy Birodalomban lévő valamelyik Érzelem kártyahelyre hathass, abban a Birodalomban kell lenned. **B)** Előfordulhat, hogy Akció felhasználásával kell mozgatnod a Szellemfigurádat. **C)** A legtöbb Akcióhoz Akaraterő szükséges, azaz valószínűleg szeretnél néhányat szerezni az Elnyeléskéesség használatával. **D)** Továbbá vannak Akciók, melyekkel Akaraterőt vagy Esszenciát szerezhetsz a közös készletből.



A játék vége háromféle módon érhet véget: Válassz 1) - 2) - 3) és használd a Végso pontozást!

1) A hatodik (utolsó) Közös Törekvés is kiértékelésre került: A játék véget ér, ha egy Kinyilatkoztatás után nincs több Közös Törekvés, mert az utolsó Közös Törekvés is kiértékelésre került, **vagy** mert az utolsó el lett távolítva a Kinyilatkoztatás során.

2) Mikor valamelyik csapatnak kellene Kisebb vagy Nagyobb Töredéket kellene hozzáadni a Személyiségéhez és nincs több Töredéke abból a típusból; FONTOS: Abban a valószínűtlen esetben, mikor két vagy több csapat adhatná hozzá a Záró Töredékét egyszer-re, az a csapat teheti fel, amelyik kiváltotta a Kinyilatkoztatást (vagy amelyik csapat játékosorrendben közelebb van ehhez a csapathoz hozzá), míg a többiek a Szándékkerekükön lépnek le a Záró Töredékért járó 4 pontot (a Szándékkerek bónuszai ekkor nem kapják meg).

3) Egy csapat eléri vagy meghaladja a 20 pontot a Szándékkerekén FONTOS: Csak a teljes játékban.

FONTOS: **1)** Ha ezek bármelyike bekövetkezik, **az aktív játékos még befejezi a körét.** **2)** Ezt követi a végso pontozás.

MEGJEGYZÉS: Lehetséges, hogy néhány játékosnak eggyel kevesebb köre lesz, mint a többieknek.

A végső pontozás azonos
mikor csak játékosok játszanak, EGYENSÚLY nem
és
mikor játékosok játszanak és EGYENSÚLY is játszik

VÉGSŐ PONTOZÁS

Kövesd az 1) → 4) lépést

1) 1) Számoljátok össze a három csapat pontjait a szokásos módon **1a)** A Személyiségben lévő Töredékek pontjait hozzá kell adni a csapatok Szándékkerekén addig szerzett pontjaihoz (Lásd pontozást jobb oldalt). **1b)** Használhatjátok a Kereket a pontok összegzésére. Csak tartsátok fejben, hányszor ment körbe a jelölő. **2)** A legtöbb ponttal rendelkező csapat nyer. **3)** Döntetlen esetén a Záró Töredéket felrakó csapat nyer. **4)** Ha egyik csapathoz sem tartozik a Záró Töredék a játék döntetlennel ér véget.

A PONTOZÁS AZ ALÁBBIK SZERINT ZAJLIK:



3 pont minden Kisebb Töredékért.
5 pont minden Nagyobb Töredékért.
4 pont a Záró Töredékéért (ha van) a csapatnak.