

UTÓPIA MOTOR

*Egyszemélyes kockajáték az idők végének újjáépítéséről,
Nick Hayes-től (2010).*

A JÁTÉK TARTOZÉKAI:

- Játékszabály
- Kalandlap
- Ceruza és radír
- Két hatoldalú dobókocka

Megjegyzés a nagybetűs írásról: Két típusát különbözteti meg a játékszabály a Szerkezeteknek (Artifact). A "Szerkezet" (Artifact) szó az Utópia Motor hat ősi részére vonatkozásakor nagybetűs. Kisbetűs marad, amikor műszerészek által épített modern eszközökre vonatkozik, mint például a felszerelésre a szerszámos öveden.

„Az ítéletnap elérkezett. Isten Keze nem segít minket többé; túl sok energiára lenne szükség az utolsó órákban. A nagy varázslóktól való félelem és kigúnyolásuk miatt elmulasztották kidolgozni a megfelelő védelmi stratégiát. Az egyetlen reményünk az Ősi technológia isteni erejében rejlik. Helyre kell állítanunk az Utópia Motorját! ”

A nagy Néreusz műszerész, az Értelem Tanácsának tagja

TÖRTÉNET

Ebben a játékban Izidort alakítod, a tehetséges Műszerészt, aki megbízást kapott rá, hogy helyreállítsa az úgynevezett Utópia Motor legendás műszereit. Az Utópia Motor számos hatalmas erejű Készítmény összeszerelt együttese, ami létrehozhatna egy idillikus, évezredekig tartó társadalmat. Kutatásod éve alatt régi, szétmállott szövegek darabjaiból végül sikerült rájössz, hogy az Utópia Motor 6 elsődleges Készítménye hol található. A szövetség úgy véli, ez a 6 Készítmény elegendő ahhoz, hogy újraaktiválják az Utópia Motort. helyre kell állítanod és összeszerelned ezeket, hogy felszabadítsd a Motorban szunnyadó energiákat.

Azonban utadban állnak gátlástalan gazemberek, halálos terepek és erőszakos teremtmények, de a közelgő ítéletnap sokkal sürgetőbb. Generációkon át az "Isten keze" szerkezet, a műszerészek büszkesége jelentette az apokalipszis elkerülését. De most közeledik a vég és a szerkezet nem működik. Úgy tűnik, az Utópia Motor az egyetlen lehetőség, hogy visszafordítsuk a közelgő apokalipszist. Két heted van rá, hogy helyreállítsd és aktiváld a Motort. Ha ez nem sikerül, akkor a világ megsemmisül.

"Az Utópia Motorjának helyreállítása az életünk egyetlen, legfontosabb célja. Képzeld el egy eszközt, ami képes a világot örökre megváltoztatni, nem lenne több lopás, gyilkosság és háború...Egy tökéletes társadalmat teremtenénk, és végül ugyanolyan nagyságot érnénk el, mint az őseink."

Eukleidész, az Ősi Technológia alapítója

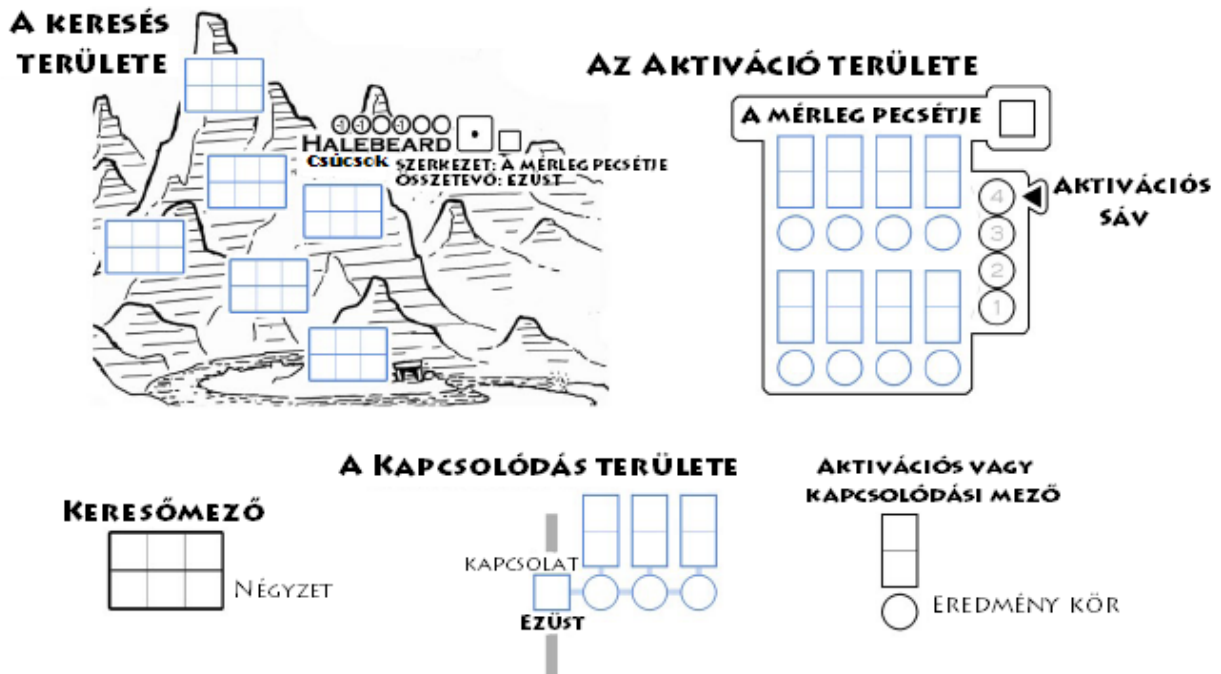
A JÁTÉK CÉLJA

A célod, hogy felkutasd mind a 6 területet, visszaállítsd, összeszereld és végül aktiváld az Utópia Motor mind a 6 Szerkezetét mielőtt eljön az ítéletnap. A Szerkezetek aktiválásához és az ítéletnap Isten Keze általi késleltetéséhez, végleges eltörléséhez elegendő energiával kell rendelkezned. Fel vagy szerelve egy szerszamos övvel, amin 3 személyes szerkezetet vihetsz magaddal, amik segíthetnek neked a kutatásban. Ha meghalsz a vadonban, vagy nem sikerül időben aktiválni az Utópia Motort, akkor a játék véget ér és a fejlődésed alapján kapod meg a játékban elért pontjaidat.

Hogyan játszsz?

Nyomtasd ki a Kalandlapok két oldalát (vagy használd a 3. lapot az egyoldalas, nyomtatóbarát verzióhoz) és készíts elő ceruzát, radírt és két dobókockát. Ebben a játékban nincsenek körök vagy fázisok. A feladat teljesítésének sorrendjét te döntöd el.

Négy fő akciót hajthatsz végre a játék során: keresés, aktiválás, kapcsolódás és harcolás. Az első háromnak nagyon hasonló és egyszerű szabályai vannak. Az alábbi ábra megmutatja az akciókban használt kifejezéseket.



A keresésnek, aktiválásnak és kapcsolódásnak van néhány általános szabálya.

- Mindig egyszerre kell dobni a két kockával.
- Be kell írni a kockák eredményeit 1-1 üres mezőbe.
- Az alsó számot a felsőből kivonva megkapjuk adott mezők eredményét.

Bár az alapvető szabályok azonosak, minden akció célja kicsit más, ezekről pedig részletesebben a szabály későbbi oldalain olvashat.

A KALANDLAPOK

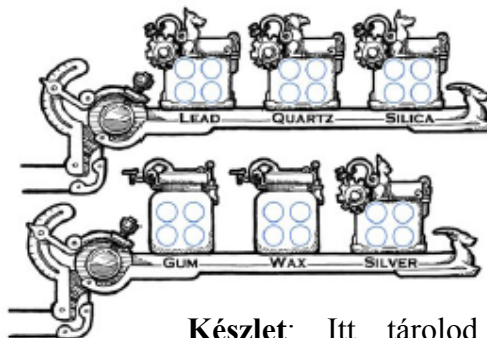
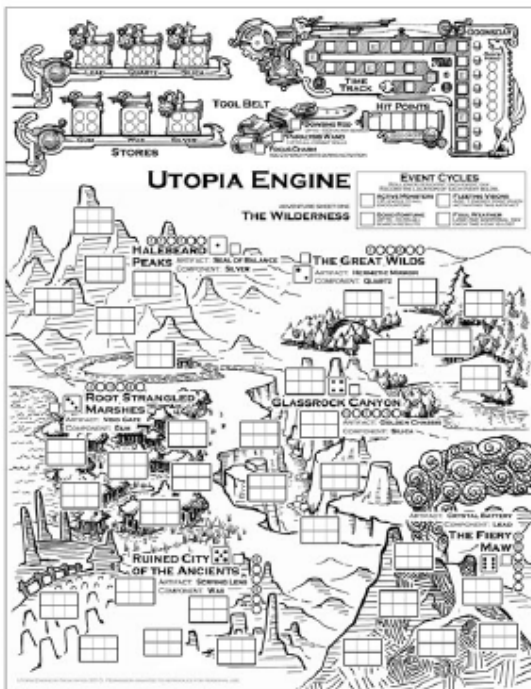
A kalandlapokon rögzítjük az információkat a játék közben. Ezeknek két különböző típusa van. Az alap verzióban két teljesen illusztrált lapból állnak a Kalandlapok. Ezek hasznos emlékeztető szövegeket, grafikonokat és táblázatokat tartalmaznak, így nem kell mindig elővenni a szabályfüzetet. A nyomtatóbarát verzió kalandlapja le van csupaszítva, csak egy oldalból áll, célja, hogy egyszerű legyen nyomtatása és könnyebben játszhassanak a tapasztalt játékosok. Ha most játszol először, használd az alap, két oldalas verziót.



Az alap verzió kalandlapjai egymásra épülnek. Az első lap a vadont ábrázolja, ahol keresni tudsz. Három sorban, soronként két-két ilyen terület található a lapon. A második lap két szélén láthatóak a keresés és a támadás táblázatai. Erre a lapra helyezük rá az első lapot, amit jobbra, vagy balra elcsúsztatva láthatóvá válnak számunkra ezek a táblázatok.



A második kalandlapon a szerkezetek műhelye található. Tedd ezt a lapot teljesen láthatóvá, ha megtaláltál minden Szerkezetet. Az első Kalandlapról minden információt másolj át ide, a támadási pontokat, a készletet, és az idő sávot, amik így továbbra is láthatóak lesznek.



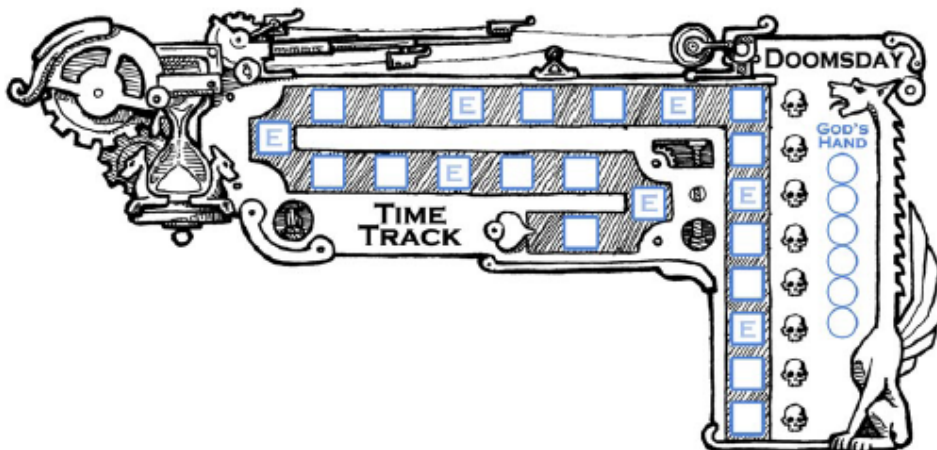
Készlet: Itt tárolod a hat Szerkezet összetevőit, amiket a műhelyedben használhatsz majd ahhoz, hogy összeszereld az Utópia Motort.

Szerszámos öv: Itt tárolod a személyes felszerelésed.



Ütéspon Fióla: Ez a sáv jelzi az aktuális ütési pontodat.

Idő sáv: Itt láthatod mennyi napod van még az ítéletnap bekövetkeztéig. A napokat üres, vagy írott 'E'-vel ellátott négyzet jelöli, ami alatt az Esemény napjait kell érteni (lásd: Esemény ciklusok). Az utolsó 8 napot koponyák jelölik jelezve az ítéletnap közeledtét (lásd: Ítéletnap).



Isten keze: Ez a készülék tárolja a Szerkezetek aktiválásához szükséges energiát. Gyűjts össze elegendő energiát, hogy késleltess az ítéletnap bekövetkezését!

A vadon: Itt láthatod azokat a területeket, ahol kutatást kell végezned. Minden területen a Szerkezetek mellett a hozzájuk szükséges egy-egy különleges összetevő is található, ami az Utópia Motor helyreállításához kell.

A: Esemény ciklus táblázat – Az egyes eseményeket ide jegyezzük fel.

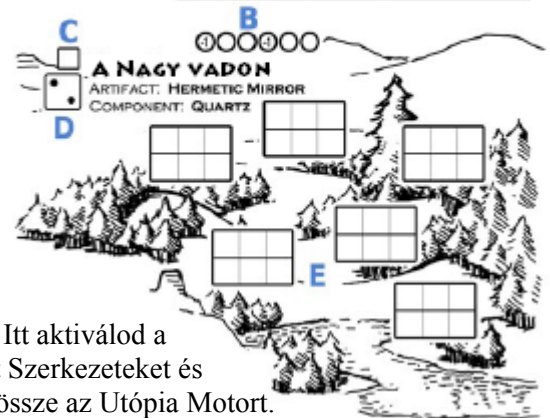
B: Nap jelölő – Megmutatja, hogy keresés közben mikor telik el egy nap.

C: Szerkezet mező – Jelöld meg ezt a mezőt, ha megszerezted adott terület Szerkezetét.

D: Régiószám – Ezt a számot használjuk ahhoz, hogy meghatározzuk, melyik területet befolyásolják az Esemény ciklusok.

E: Keresési terület – Itt van a keresés helye.

A ESEMÉNY CIKLUSOK			
ROLL ONE D6 PER EVENT EACH EVENT DAY. RECORD THE LOCATION OF EACH EVENT BELOW.			
<input type="checkbox"/> ACTIVE MOUNTAINERS +5 LEVELS TO ALL ENCOUNTERS	<input type="checkbox"/> FLEETING VISIONS ADD 1 ENERGY POINT WHEN ACTIVATING THIS ARTIFACT		
<input type="checkbox"/> GOOD FORTUNE UP TO +10 ON ALL SEARCH RESULTS	<input type="checkbox"/> FOUL WEATHER LOSE ONE ADDITIONAL DAY EACH TIME A DAY IS LOST		



A második Kalandlap: A Szerkezetek Műhelye

Műhely: Itt aktiválsz a megtalált Szerkezeteket és szerzed össze az Utópia Motort.

A: Támadás oldalsáv –

Ezt a sávot használd támadás esetén. Itt van a harci és a hat területhez tartozó táblázat.

B: Keresés oldalsáv - Ezt a sávot használd amikor a vadonban keresgélsz. Itt van a keresés eredményének és a végső pontozásnak a táblázata.

C: Munkahely – Használd ezt a területet a Szerkezetek aktiválására és az Utópia Motor végleges beállítása előtti helyreállítására.

D: Végső aktivációs mező – Az Utópia Motor végleges aktiválásához, az utolsó dobáshoz szükséges szám helye.

E: Aktivációs terület – A megtalált Szerkezetek aktiválására használatos.

F: Kapcsolódási terület – A már aktivált Szerkezetek kapcsolódásához használatos.

G: Szemétkosár - A kapcsolódási próbában a nemkívánatos számok helye.

Esemény ciklusok

Az ítéletnap derengő árnyéka egy instabil és kiegyensúlyozatlan világot teremt. Ezek a kaotikus erők nagy mértékben befolyásolhatják a küldetésed, hol könnyebbé, hol nehezebbé téve azt. Minden alkalommal, amikor az Idő sávon elérünk egy Esemény napot ('E' betű jelzi), négy különböző esemény, két előnyös és két veszélyes hatás fog érvényesülni a vadon véletlenszerű területein.

Minden terület meg van jelölve egy régiószámmal. Dobj egy kockával az esemény ciklusban levő mind a négy eseménynek külön-külön. A dobott eredmény mutatja meg, hogy melyik régióban következik be adott esemény. Jegyezd fel a területek számait az Esemény ciklus táblázat megfelelő mezőjébe. Lehetséges az is, hogy egy régióban egy időben több esemény következzen be. Ezek az események továbbra is fennállnak a következő Esemény napig.

Ha egy Esemény napon keresésbe kezdenél, kockadobással határozd meg mind a négy esemény helyszínét. A területeden új események hathatnak rád (például az Utálatos időjárásnál veszítesz egy további napot).

AZ ESEMÉNYEK

- **Tevékeny Szörnyek** – Növelj meg minden találkozási szintet kettővel ezen a területen (a találkozási szint maximuma 5).
- **Múló látomás** – Egy bónusz energiapontot kapsz az aktivációs sávhoz, amikor aktiválsz ezen terület Szerkezetét. Ez az energiapont csak addig marad meg, amíg a Múló látomás érvényben marad a területen, vagy amíg nem aktiválsz a Szerkezetet.
- **Jó szerencse** – Vonj ki a területen végzett keresésed eredményéből legfeljebb 10-et.
- **Utálatos időjárás** – A keresésed után 1 nap helyett 2 napot veszítesz az Idő sávon!

A SZERSZÁMOS ÖVED

A szerszámos öveden három hatalmas erejű szerkezetet tudsz tartani, amik a küldetésedet segítik. Amikor a játék elkezdődik mindegyik fel van töltve. Ha bármelyiket használod, jelöld be a mellette levő négyzetet. Csak akkor használhatod őket újra, ha feltöltöd őket (bővebben lásd a Szerkezetek képességei: Kristály elemek részénél).

- **Varázsvessző** – A Varázsvessző mágikusan hozzá van hangolva a tárgyak szunnyadó energiáihoz. Amikor használod ezt a szerkezetet, vonj ki legfeljebb 100-at bármelyik keresési eredményedből. A legkisebb keresési eredmény a Varázsvessző segítségével 1 lehet (tehát ennek a segítségével nem érhetsz el 0-s eredményt)!

- **Bénító pálca** – Koncentrált akusztikai sugarat bocsát ki, a kristályok elrendezésével, amit harcban használhatsz, hogy ezzel izomgörcsöt, vagy akár teljes bénulást okozz az ellenségnek. Amikor használod ezt a szerkezetet, adj 2-t a harcban minden dobásodhoz. Aktiválhatod ezt a szerkezetet egy támadás alatt bármikor, még egy dobásra reagálva is.

- **Az Összpontosítás amulettje** – Ez egy erős kristály, ami átirányítja és megduplázza az agy energiáit, így bármilyen nehéz feladatot könnyen megoldhatsz. Amikor használod adj két plusz energia pontot az aktivációs sávhoz, mialatt aktiválsz egy Szerkezetet. A hatás addig tart, amíg a Szerkezet aktiválódik.

ÍTÉLETNAP

"Az ítéletnap elkerülhetetlen. Semmi nem állíthatja meg. Sem a megbízott fiú, Izidor, sem az Ősi gépek! Az egyedüli reményünk a létezésünk fennmaradására, a test nélküli átvitel rituáléja. Vesd ki Néreusz húsos horgonyát, és tarts velünk az Örökkévalóságba!"

Albedas varázsló, az Ezüst Rend tagja

A világ végének közeledése a játék végéig szorongatni fog. Ez elkerülhetetlen, de késleltethető. Ez a te végzeted. Az ítéletnapot koponya ikonok jelzik az Idő sávon. Amikor a játék elkezdődik, az első koponya az Idő sáv 15. napján van jelölve. Az "Isten Kezének" ereje képes arra, hogy áthúzd a koponyákat és ezzel késleltesd az ítéletnapot. Ha bármikor a játék folyamán egy nem áthúzott koponya mellé érsz, az apokalipszis beköszönt és a játék véget ér. Számold ki a pontjaidat (lásd a Pontozó táblát) és a következő játékban próbálj meg ennél többet szerezni. Ha sikerül mind a 8 koponyát áthúzni, az ítéletnap csak azután következik be, miután ezeken kívül még egy nap eltelik az Idő sávon.

AZ ISTEN KEZE ÉPÍTMÉNY

Ezt a hatalmas szerkezetet az Utópia Motorról mintázták annak érdekében, hogy valahogyan újraalkossák az eredeti készülék határtalan, de végtére is elérhetetlen erejét. Bár ez egy gyengébb utánpótlás lett, mégis mérhető hatással volt a világ végi generációkra. De ahogy az ítéletnap közeledett, a gépnek egyre több energiára volt szüksége. Az Isten keze most a szövetségi csarnokban nyugszik, de ha gondoskodsz elegendő energiáról, ismét működésbe hozhatod.

A Szerkezetek aktiválása alatt szerezhető többletenergiával aktiválhatod. Ahány energia pontot kapsz a Szerkezetek aktiválásához szükséges négy energia ponton túl, az Isten keze energiasávon raktározd el azokat. Továbbá amikor egy Szerkezet megtalálásakor a keresésének eredménye tökéletes 0-ra sikerül, elég energiát szerzel ahhoz, hogy 5 ponttal megnöveljed ezt az energiasávot.

Elkölthetsz innen 3 energia pontot bármikor, hogy késleltesd az ítéletnapot egy nappal. Ilyenkor húzd át a legfelső, még nem áthúzott koponyát az idő sávon és törölj le 3 pontot az energia sávról. Az Isten keze egyszerre maximum 6 energia pontot tud tárolni. Minden további energia elvesz, ha a sáv megtelt állapotban van.

"Amikor Eukleidész megalapította az Ősi Technológia Szövetséget, az elsődleges célja az volt, hogy információkat találjanak arra vonatkozóan, hogy az Utópia Motort helyre tudják állítani. Éveken át guberáltak tanoncuk a Romváros szemetei és huzalai között. Ezzel egy nemzedéken át örülteknek bélyegezték meg minket. Évekkel később Eukleidész az Utópia Motor mitoszának darabjaiból megépítette az Isten keze szerkezetet. Ez egy hibás elme hibás eszközévé lett. Bizonytalan vagyok benne, hogy akár egy felhőszakadást is képes lenne megállítani."

Myrrine műszerész, az Ősi Technológia szövetség tagja

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha a következők közül egy is bekövetkezik. Ha kifogysz az időből és ezért nem tudod befejezni az Utópia Motort, ha meghalsz harc közben, ha meghalsz az Utópia Motor aktiválásakor, vagy ha sikerül helyreállítanod és aktiválnod az Utópia Motort. Függetlenül attól, hogyan ér véget a játék, az elért pontszámod az addigi teljesítményedtől függően kapod meg (lásd a Pontozás részt).

KERESÉS

Válassz ki a kereséshez egy területet. Minden területnek van egy nap mutatója, ami jelzi, hogy hányadik keresésnél veszítesz 1 napot az adott területen. Amikor egy területen új keresést indítasz, húzd át az első, még nem áthúzott kört, akár balról jobbra haladva, akár fentről lefelé haladva (a nyomtatóbarát verzióban). Valahányszor olyan kört jelölsz be, amin -1 áll, egy nap eltelik az idő sávon!

Egy keresés lefolytatásához válaszd ki a terület bármelyik üres táblázatát. Dobj mindkét kockával és írd be a két számot a táblázat 6 négyzetének bármelyikébe. Ismételd meg ezt még kétszer és minden kapott eredményt írd be a táblázat 1-1 üres részébe. Így végül két háromjegyű számot kapsz. Vond ki az alsó számot a felső számból. Minél közelebbi ez az érték a 0-hoz, annál jobbnak számít az eredményed. Ellenőrizd le a kapott eredményt a keresési táblázatban, hogy megtudd, mi a keresés eredményét.

Mialatt keresel, eldöntheted, hogy használod-e a Varázsvesszőt. Ezt a szerkezetet azután is használhatod, ha egy keresési mezőt már kitöltöttél. Levonhatsz a kapott eredményből legfeljebb 100-at, így megváltoztatva a végleges értéket. Az így kapott legkisebb eredmény 1 lehet (nem lehet 0). A Varázsvessző használata akkor a legkedvezőbb, ha már csak kevés idő maradt.

KERESÉSI PÉLDA:

Dobsz két kockával, melyek eredménye 4 és 5. Kiválasztod az 5-öst, és a jobb felső sarokba, a 4-est pedig az alsó sor középső mezőjébe írod.

		5
	4	

A második dobásod eredménye két 3-as. Mindkettőt a bal szélre - egyiket a felsőbe, másikat az alsóba - írod. Ezzel biztosítod, hogy a végső eredmény alacsony legyen.

3		5
3	4	

Az utolsó dobásod 6 és 1 értékű. A 6-ost felülre, középre, az 1-est a jobb alsó mezőbe írod. A két szám különbsége 24. Találtál egy helyi tárgyat!

	3	6	5
-	3	4	1
=		2	4

KERESÉSI EREDMÉNY

0* ~ 10 Szerkezetet találtál – Ha egy Szerkezetet találsz, jelöld be a terület Szerkezete mellett lévő mezőt. Amikor visszatérsz a műhelybe, megpróbálhatod aktiválni ezt. Ha korábban már megtaláltad a Szerkezetet és ugyanazon a területen a következő keresés eredménye alapján is Szerkezetet találnál, akkor helyette két összetevőt találsz.

*Ha 0-s eredménnyel találsz meg egy Szerkezetet, az automatikusan aktiválódik is! Adj 5 energia pontot az Isten keze energia sávjához. Használhatsz keresési bónuszokat (a Varázsvesszőt kivéve), a Jó szerencse előnyét, vagy a már aktivált Szerkezetek bónuszát, hogy ezzel tökéletes 0 eredményt érj el.

11 ~ 99 Összetevőt találtál – Ha összetevőt találsz, jelölj be egy üres kört a készleted összetevőinél. Nem lehet 4-nél több egy összetevőből. Ezeket az Utópia Motor összeszereléséhez használhatod.

100 - 555, -1 ~ -555 Találkozás – Ha a keresés eredménye találkozás, harcolnod kell. Idős műszerészként nem tudsz elfutni a harc elől és csak a felszerelésedben és a szerencsében bízhat (lásd a Harc részt). Miután véget ér egy harc, folytathatod a keresést, vagy visszatérhetsz a műhelyedbe.

Kiterjedt keresési szabály: Ha egy terület mind a 6 táblázatát kitöltötted, tölts el itt még egy napot, hogy automatikusan megtaláld a terület Szerkezetét, vagy egy összetevőjét.

Nincs korlátozva, hogy hányszor látogathatsz el egy területre. A területek és/vagy a műhelyed között bármikor mozoghatsz. Amikor visszatérsz egy területre, ahol korábban már kerestél, töröld ki teljesen a nap jelölőjét és a keresési táblázatait és ismét kezd előlről a keresést.

TALÁLKOZÁSOK

Az Utópia Motor részeinek keresése közben sokszor bajba fogsz keveredni. A harc elkerülhetetlen. Amikor a keresés eredménye túl magas, vagy negatív szám, a közeli ellenségek figyelmét automatikusan magadra vonod. Amikor harcra kerül sor, ellenőrizd a Találkozási táblázatot, hogy megtudd, milyen ellenségekkel kell szembenézned.

Először hasonlítsd össze a keresés eredményét a találkozás diagramjával. Így megtudod a találkozás szintjét. Minél magasabb, vagy alacsonyabb a keresésed eredménye, annál halálosabb a találkozás. Minden területet egyedülálló és veszélyes ellenségek népesítik be. Ha már ismered a találkozás szintjét, adott terület táblázatában megtalálod az aktuális ellenfeled. Minden ellenségnek van egy támadási és egy ütéspont értéke, ami a neve mellett látható a táblázatban. Az első oszlopban a támadási, a másodikban az ütéspont értéke (lásd a Harc résznél).

POSITIVE SEARCH RESULT	ENCOUNTER LEVEL	NEGATIVE SEARCH RESULT
100 TO 199	LEVEL 1	-1 TO -100
200 TO 299	LEVEL 2	-101 TO -200
300 TO 399	LEVEL 3	-201 TO -300
400 TO 499	LEVEL 4	-301 TO -400
500 TO 555	LEVEL 5	-401 TO -555

HALEBEARD PEAK		
LVL 1	ICE BEAR	1 5-6
LVL 2	ROVING BANDITS	1 6
LVL 3	BLOOD WOLVES	1-2 6
LVL 4	HORSE EATER HAWK	1-3 6
LVL 5	GIANT OF THE PEAKS	1-4 6

THE GREAT WILDS		
LVL 1	ROGUE THIEF	1-2 5-6
LVL 2	BLANKET OF CROWS	1 6
LVL 3	HORNBACK BISON	1 6
LVL 4	GRASSYBACK TROLL	1-3 5-6
LVL 5	THUNDER KING (S)	1-4 6

ROOT STRANGLER MARSHES		
LVL 1	GEMSCALE BOA	1 5-6
LVL 2	ANCIENT ALLIGATOR	1-2 6
LVL 3	LAND SHARK	1-2 6
LVL 4	ABYSSAL LEECH	1-3 6
LVL 5	DWELLER IN THE TIDES	1-4 6

GLASSROCK CANYON		
LVL 1	FEISTY GREMLIN	1 5-6
LVL 2	GLASSWING DRAKE	1 6
LVL 3	REACHING CLAWS (S)	1-2 6
LVL 4	TERRIBLE WURM	1-3 6
LVL 5	LEVIATHAN SERPENT	1-4 6

RUINED CITY OF THE ANCIENTS		
LVL 1	GRAVE ROBBERS	1 5-6
LVL 2	GHOST LIGHTS (S)	1 6
LVL 3	VENGEFUL SHADE (S)	1-2 6
LVL 4	NIGHTMARE CRAB	1-3 6
LVL 5	THE UNNAMED (S)	1-4 6

THE FIERY MAW		
LVL 1	MINOR IMP	1 5-6
LVL 2	RENEGADE WARLOCK	1-2 5-6
LVL 3	GIANT FLAME LIZARD	1-3 5-6
LVL 4	SPARK ELEMENTAL (S)	1-3 6
LVL 5	VOLCANO SPIRIT (S)	1-4 6

(s): indicates a spirit encounter

HARC

Miután a táblázatok segítségével meghatároztuk az ellenséget, kezdetét veszi a harc. Dobj mindkét kockával. Azok az eredmények, melyek megfelelnek az ellenség támadási értékének, egy-egy sebzést okoznak neked. Ezeket a sebzéseket az Ütéspont fiolára jegyezd fel. Minden dobási eredmény, mely megfelel az ellenség ütéspont értékének, megöli azt. Addig folytasd a dobásokat mindkét kockával, amíg az egyik érték nem lesz ugyanaz, mint az ellenfél ütéspont értéke. Ha a két dobott érték közül az egyik téged, a másik pedig az ellenfelet sebz meg, akkor először sebzódsz egyet és csak ezután fog az ellenséged meghalni. Ha 6, vagy több sérülés halmozódik fel rajtad, a harc véget ér (lásd: Eszméletlenség és Halál).

Miután legyőzöd az ellenséged, lehetőséget kapsz rá, hogy szerezz egy összetevőt adott területről. Dobj egy kockával. Ha az eredmény egyenlő, vagy kevesebb, mint a találkozás szintje, kapsz egy összetevőt! Ha a találkozás 5-ös szintű volt, két összetevőt kapsz, ha sikeres a dobás. Veszélyes dolog így feltölteni a készleted, de a magas szintű találkozás biztosabbá teszi összetevő találását. Ha egyszerre veszíted el az eszméleted és győzöd le az ellenséged, nem dobhatsz plusz összetevő(k)ért.

Harc közben, használhatod a Bénító pálcát. Ilyenkor adj 2-t a harc minden további dobásához. Harc közben bármikor aktiválhatod ezt a szerkezetet, még egy harci dobásra adott reakcióként is. A Bénító pálca használata akkor a legjobb, amikor egy erős ellenféllel találsz szembe magad, vagy amikor egyre közelebb kerülsz a halálhoz.

HARC PÉLDA:

Mialatt a Nagy vadonban kutakodsz, felhívod magadra egy vad Görbeszarvú Bölény figyelmét. Lehajtott fejével jelzi, ez az ő területe. Nem hátrálhatsz meg, a harc elkezdődik!

THE GREAT WILDS		
LVL 1	ROGUE THIEF	1-2 5-6
LVL 2	BLANKET OF CROWS	1 6
LVL 3	HORNBACK BISON	1 6
LVL 4	GRASSYBACK TROLL	1-3 5-6
LVL 5	THUNDER KING (S)	1-4 6

Találkozás szintje —————

Támadási érték —————

Ütéspont érték —————

A bölény támadási értéke 1, ütéspont értéke pedig 6. Dobsz két kockával, az egyik 1, a másik 4 értéket mutat. A bölény támadásával egyet sebez rajtad. Ismét dobsz két kockával, egy 1-es és egy 6-os eredményt. A bölény még egy sebet ejt rajtad, mielőtt kioltod életét.

Megnézed az elejtett állatot, hátha szerzel egy összetevőt. Dobsz 1 kockával, aminek az eredménye 3, ami megegyezik a Görbeszarvú Bölény szintjével. A bölény szőrébe ragadva találsz egy kvarcot! Add hozzá az összetevőt a készletedhez. Folytathatod a keresést, vagy visszatérhetsz a műhelyedbe, ha pihenésre van szükséged.

PIHENÉS

Két keresés között bármikor visszatérhetsz a műhelyedbe, hogy helyreállítsd az erőnléted. A műhelybe való visszatérés sosem kerül időbe. Minden nap, amit pihenéssel töltesz el, visszaállít egy ütésponthoz. Töröld ki egy sebészeti az Ütésponthoz fioládból, és húzz át egy napot az Idő sávon.

ESZMÉLETLENSÉG ÉS HALÁL

Ha felgyülemlik 6 ütésponthoz a fioládban, a sebektől eszméletlen leszel. Egy oltalmazó amulett egy áthatolhatatlan akadályba burkol be téged és a műhelyedbe teleportál, ahol 6 napot kell eltöltened regenerálódással. Töröld ki az összes sérüléset az Ütésponthoz fioládból és húzz át 6 napot az Idő sávon.

Halál: Küldetésed során három út vezethet halálhoz. Az első az, ha egy harc során 2 sérülést is el kell szenvedned, de már van 5 korábbi sebed. A második az, ha több negatív eredményt érsz el az aktiválásra, vagy a kapcsolódásra tett kísérlet során, mint az ütésponthoz értéke. A harmadik pedig az, ha az Utópia Motor végső aktiválásakor nem jársz sikerrel. Ha ezek közül bármelyik bekövetkezik, a játék rögtön véget ér. Számold össze a pontjaidat (lásd Pontozás) és próbálj többet szerezni ennél a következő játék során.

SZERKEZETEK AKTIVÁLÁSA

A Szerkezetek aktiválása egy olyan folyamat, mely során egy műszerész szabadjára engedi az ősi eszközök szunnyadó energiáit. A végső cél az, hogy a lehető legnagyobb mennyiségű energiát nyerjük ki az életre keltett Szerkezetből. Ha több energiát hozunk létre, mint amennyire szükségünk van, a többletet az Isten keze szerkezettel használhatjuk fel, késleltetve ezzel az ítéletnapot. Használd fel ezt minél előnyösebben, nagy szükséged lesz rá!

Megpróbálhatod aktiválni a helyreállított Szerkezeteket amikor a műhelyben vagy. Minden Szerkezetnek két-két aktivációs mezője van az aktivációs területen belül. Az aktivációs terület felső sorában kezdj és csak akkor menj lejjebb, ha az aktiválás első kísérletre nem sikerül. Egy Szerkezet aktiválásához dobj mindkét kockával. Írd be a számokat az aktivációs mező bármely négyzetébe. Mint már korábban, most is ki kell majd vonnunk az alsó számot a felső számból. A célod, hogy minél nagyobb eredményt érj el. Még 3-szor ismételd meg ezt, amíg a terület felső része be nem telik, majd ellenőrizd le az eredményeket. Kapsz 1 energia pontot minden 4-es, és 2 energia pontot minden 5-ös eredmény után. Írd be a kapott energia pontokat a négyzetek alatt található körbe. Minden résznél, ahol az eredmény 0, töröld ki a két értéket és dobj helyette újra. Bármely más eredményt egy X-el jelölj a körben. Ha minden eredmény sikertelen, a Szerkezet visszafelé sül el és minden sikertelen eredmény egy sérülést okoz neked. Épp ezért lehetséges, hogy Szerkezet aktiválásakor eszméletlen leszel, vagy meghalsz (lásd Eszméletlenség és Halál). Bármikor úgy dönthetsz, hogy abbahagyod az aktiválást, de akkor elveszítesz mindent amit addig szereztél az aktiválás során.

Amikor minden dobással végeztél és mind a 4 körben van végleges eredmény, minden energiapontot vigyél át az aktivációs sávra. Ha elérsz 4 pontot, a Szerkezetet sikeresen aktiváltad!

Ha nem sikerült még összegyűjteni mind a 4 pontot, húzz át egy napot az Idő sávon és menj az alsó sorhoz, hogy folytasd az aktiválási kísérletet. Ha ezután sem sikerül aktiválni a Szerkezetet, még egy napot húzz át az Idő sávon, majd automatikusan aktiválódik a Szerkezet.

Ha több, mint 4 energia pontot szerzel az aktiváció során, a többletpont a készletedbe, az Isten keze energia sávra kerül. A készletedben levő 3-3 energia ponttal késleltetheted az ítéletnapot 1-1 nappal (lásd az Isten Keze Építmény résznél).

Miközben aktiválsz egy Szerkezetet használhatod az Összpontosítás amulettjét. Ilyenkor azonnal adjunk két energiát az aktivációs sávhoz. Ezek a Szerkezet aktiválásáig a sávon maradnak.

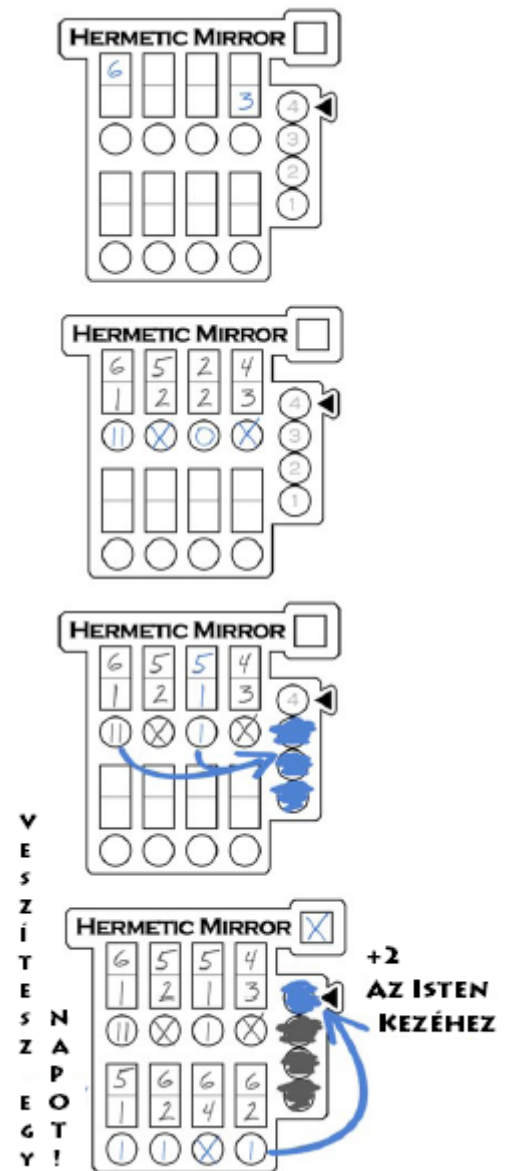
PÉLDA AKTIVÁLÁSRA:

A Nagy Vadonban sikeresen megtaláltad a Titokzatos tükört, és most megpróbálod a kényes feladatot elvégezni: aktiválni a Szerkezet energiáit. Két kockával dobsz, egy 6-ost és egy 3-ast. A 6-ost a táblázat bal felső, a 3-ast a jobb alsó sarkába írod.

Még 3-szor megismétled a dobásokat, így teljesen kitöltve a táblázat felső sorát. Az első mező eredménye 5, amivel 2 energiapontot szerzel. A második és a negyedik mezőké sikertelen, ezeket X-el jelöljük. A harmadik mező eredménye 0. Kitörölöd innen a két értéket, és ismét dobsz a két kockával.

A bónusz dobás egy 5-ös és egy 1-es eredményt hoz. Ezeket beírod a táblázatba, amivel 1 újabb energiát kapsz. Eddig 3 energia pontod van, jelezd ezt az energiasávon, majd veszítesz egy napot és az aktivációs táblázat alsó sorába mész.

Ennek a táblázatnak a kitöltése után 3 újabb energia pontot szerzel. Az egyikkel befejezed az aktiválást, a többlet 2 pontot pedig az Isten keze energia sávjába írsz. Sikeresen aktiváltad a Titokzatos tükör Szerkezetet!



A SZERKEZETEK KÉPESSÉGEI

"A Szerkezetek szétszóródtak a vadonban, miután az Ősök eltűntek. Eltűnésükről sem jel, sem feljegyzés nem készült. Hová lettek? Ha az Utópia Motor valóban megvédené a társadalmat, hogy lehet, hogy uralmuk véget ért? Vajon az újjáépítés egy olyan erőfeszítés-e, mellyel elvárják, hogy sikerrel járjunk."

Myrrine műszerész, az Ősi Technológia szövetségből

Az Utópia Motor minden egyes része önmagában is igen hatalmas erővel bír. A végső összeállítás előtt használhatod a már aktivált Szerkezetek képességeit. A Szerkezetek megtalálásának és aktiválásának sorrendje különösen fontos szerepet kap a küldetésed során. Minden Szerkezet képessége igen sajátos módon támogat téged és rajtad múlik, mikor melyiket használod fel.

Amikor aktiválsz egy Szerkezetet, automatikusan megkapod a képességét. Azonban amint összekapcsolsz két Szerkezetet egymással, a műhelyedben kell maradnod és elveszíted az összekapcsolt Szerkezetek képességeit.

A SZERKEZETEK KÉPESSÉGEINEK LISTÁJA

- **Kristály elem** – Ez az ősi energiaforrás összhangba hozza és megsokszorozza a természetes rezgéseket bonyolultan összehangolt kristályok hatalmas tömbjébe irányítva azt. Használatkor a személyes szerkezeteid egyike feltöltődik. Használj el három bármilyen összetevőt, hogy a szerszámos öved egyik (általad választott) szerkezetét ismét feltöltsd! Ezt a képességet csak egyszer használhatod egy játék során!

- **Érvénytelenítő kapu** – Ez a Szerkezet a közeli energiakorlátokra különösen reagál. Amíg az Érvénytelenítő kapu aktív, akkor eszméletvesztés után gyorsabban regenerálódsz. Hat nap helyett csak 4 napot veszítesz az Idő sávon!
- **Arany váz** – Amikor aktív, ez a finom arany eszköz csak a szellemvilág számára látható, furcsa energiákat bocsát ki. Ez a sugárzás rendkívül gyengítő hatással bír a testetlen dolgokra. Amíg az Arany váz aktív, automatikusan legyőzöd a szellemeket a harcaid során. Nem kell kockával dobnod, csak a bónusz összetevőért. A szellemek a Találkozás táblázatban (S)-jellel vannak megjelölve!
- **Ragyogó lencse** – Nézz át a Ragyogó lencsén, hogy megpillantsd a láthatatlan világot. A valódi világ színskálája kitör és rejtett dolgokat mutat meg neked. Amíg a Ragyogó Lencse aktív, kivonhatsz legfeljebb 10-et minden keresési eredményedből, amit az Üvegszikla Kanyonban, vagy a Gyökérfojtó Mocsárban végzel. Ez a bónusz használható a Jó szerencse eseménnyel együtt, így az eredeti eredményből akár 20-at is ki lehet vonni.
- **Titokzatos tükör** – A Tükör a kívánatos dolgokat mutatja meg. A gyakorlatlanok számára azonban ez a Szerkezet örülethez vezethet. Amíg a Titokzatos tükör aktív, kivonhatsz legfeljebb 10-et a Halebeard Csúcsokon, vagy a Tüzes gyomorban végzett keresésed eredményéből. Ez a bónusz használható a Jó szerencse eseménnyel együtt, így az eredeti eredményből akár 20-at is ki lehet vonni.
- **A Mérleg pecsétje** – A Mérleg pecsétje enyhíti a káoszt a természetes világban. A műszerészek úgy vélik, hogy az Utópia Motor egyik célja, hogy a Szerkezet hatalma nagyobb területekre bővüljön ki. Önmagában azonban csak egy kis területen képes visszaállítani a rendet. Amíg a Mérleg pecsétje aktív, minden eseményt eltüntethetsz egy területről, amíg nem mész el onnan. Ezt a képességet csak egyszer használhatod a játék során.

AZ UTÓPIA MOTOR HELYREÁLLÍTÁSA

"Kétféleképpen érhet véget világunk története: a Szerkezettel a műszerészek kezében a megváltással, vagy az apokalipszissal. Ha nem sikerül összeraknod az Utópia Motort, minden el fog pusztulni. Olyan sokat kutattál a gép után, mint senki más a mai napig. Meg kell tudnod a szent részek helyét. Keressétek meg ezeket és rakjátok össze őket, Izidor! Ez az óra örökre beírhatja magát a műszerészek dicső történetébe!"

Néreusz Izidorhoz, három héttel az ítéletnap előtt

Nem kell megvárnod, amíg mind a 6 Szerkezetet összegyűjtöd és aktiválsz, hogy megkezd az Utópia Motor összeszerelését. Bár nem tudod aktiválni a Motort, amíg nincs teljesen összeszerelve, a Szerkezetek összekapcsolását és aktiválását, a szükséges összetevők beszerzését megkezdheted. Ez lesz az első alkalom, hogy az Utópia Motor részeit összeszereljük, mióta az Őseink idején eltűntek. Nem kevés összetevőre lesz szükséged a Motor megépítéséhez, valamint a megérésedre és a tudásodra is, hogy megteremtsd a leghatékonyabb kapcsolatot az egyes Szerkezetek között.

Két Szerkezet kapcsolódásához mindkettőt aktiválni kell és össze kell kapcsolni őket egy vastag szürke vonallal a szerelési területen. Kezdkor távolítsd el a készletedből a kapcsolódáshoz szükséges egyes összetevőket. Dobj mindkét kockával és írd be a számokat a kapcsolódási terület mezőibe. Ha vannak üres körök a szemetes kosárban, akkor eldobhatsz számokat, amiket nem akarsz beírni a táblázatba. A célod, hogy létrehozod a legkisebb számot az alsó szám felső számból történő kivonásával. Minél alacsonyabb ez a szám, annál jobb kapcsolatban lesz a két Szerkezet és annál könnyebb lesz aktiválni az Utópia Motort.

Ha negatív eredményt érsz el, vad energiák szabadulnak fel a készülékből, annyi sebzést okozva neked, ahány negatív eredményt értél el, valamint be kell adnod egy másik összetevőt, hogy folytasd a kapcsolódást. Ha így teszel a negatív eredmény 2-nek számít. Ha nem tudod beadni a szükséges összetevőt, töröld ki az eddig elért kapcsolódási eredményt és kezd újra, ha majd ismét rendelkezelsz a megfelelő összetevővel. Minden szám, amit a kapcsolódás során a szemétkosárba tettél, ott marad.

Dobj mindig annyiszor, amennyi ahhoz kell, hogy megteljen a kapcsolási terület. Ha időközben volt olyan szám, amit a szemétkosárba tettél, akkor is ki kell töltened teljesen a területet. Ha az új dobásnál két érték közül csak az egyiket tudod beírni, a másikat kötelező a szemétkosárba dobni. Ha a szemetes már megtelt, dobd ki a számot véglegesen.

Amikor minden négyzetet kitöltöttünk a kapcsolódási területen, vonjuk ki az alsó számot a felső számból minden részen. Add össze a 3 kapott eredményt és írd be a bal oldali négyzetbe.

PÉLDA A KAPCSOLÓDÁSRA:

Sok a tennivalód és egyre közelebb az ítéletnap, most már az Utópia Motor összeszerelésére koncentrálsz. A Szerkezetek messze meghaladják képességeidet, de mindent meg kell tenned, hogy helyreállítsd az Utópia Motort.

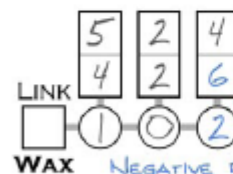
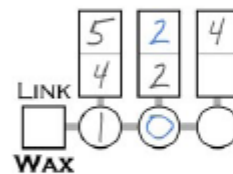
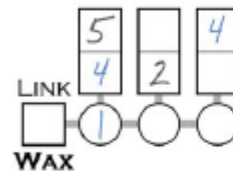
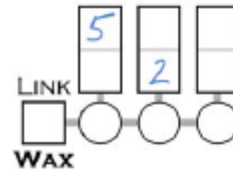
Össze akarod kapcsolni a Titokzatos tükröt az Érvénytelenítő kapuval. A kapcsolót viaszt igényel. Két viaszod van a raktáradban. Beadsz egyet a kapcsolódás kezdetéhez. Dobsz két kockával, egyik 5-ös, másik 2-es. Az 5-öst a bal felső, a 2-est alulra, a középsőbe mezőbe írod. Újra dobsz.

A második dobás eredménye 2 db 4-es. Egyiket a bal alsó, másikat a jobb felső mezőbe írod. A bal oldali mezők eredménye 1, amit az alatta levő körbe írsz., majd újra dobsz.

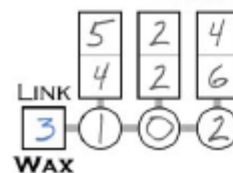
A 3. dobásod eredménye 6 és 2.. A 2-est a másik kettes fölé írod, így ennek a résznek 0 lesz az eredménye, amit beírsz a körbe. Ha a 6-ost beírod az utolsó üres helyre, annak az eredménye negatív lesz. De akkor egyet sebződnél, elveszítenél 1 viaszt, és az eredmény 2 lenne, ezért úgy döntesz, hogy a 6-ost a szemétkébe dobod és újra dobsz.

A következő dobásod 6-os és 1-es. Ez még rosszabb! A lehetőségeid a következők: az 1-est beírod a táblázatba, és így az eredmény 3 lesz; a 6-ost írod be, de úgy negatív eredményt érsz el, amivel 1-et sebződsz és az eredmény 2 lesz, vagy eldobod mindkét számot és újra dobsz. Még 5 kapcsolódást kell végrehajtanod, ezért túl korainak találnád, hogy a szemétkébe már 4 szám legyen, ezért a 6-os számot használod fel és az 1-est a szemétkébe dobod. Veszítesz 1 ütésponthoz, beadsz 1 viaszt és beírod a körbe a 2-es számot.

Végül a három körbe írt számot összeadod, aminek az eredménye 3, és ezt a bal oldali négyzetbe írod. A kapcsolódás értéke tehát 3. Miután minden kapcsolat kész, add össze a hat kapcsolódási értéket, hogy megtudd az Utópia Motor aktiválásának nehézségét.



NEGATIVE RESULT! ALWAYS COUNTS AS 2
LOSE ONE WAX AND TAKE ONE DAMAGE!



AZ UTÓPIA MOTOR AKTIVÁLÁSA

Ha mind a 6 kapcsolódási mező ki van töltve, a gép összeszerelése kész. Ekkor, add össze a kapcsolódások értékeit (6 db) a kapcsolódási mezők bal oldali, különálló számát. Ez az érték mutatja meg, hogy milyen nehéz aktiválni az Utópia Motort. Minél kisebb ez a szám, annál könnyebb az aktiválás.

Készen állsz a játék legfontosabb dobásaira. Ha még elég időd van, pihenj meg egy kicsit kezdés előtt. Ha már elkezdted a végső aktiválási kísérletet, csak a végső siker, vagy a halálad szakíthatja azt meg.

Ha úgy érzed, a végső aktiválás nehézsége túl magas, ütésponthoz(ka)t beadva csökkentheted a végső értéket annyival, ahány pontot beadtál. Ebben a különleges esetben megteheted, hogy az ütésponthoz nulla csökkented, anélkül, hogy elveszítenéd az eszméletedet. Az ütésponthoz beadása tehát az aktivációs kísérlet előnyére válik. De innentől kezdve nem pihenhetsz, amíg nem végzel feladatoddal.

Amikor ezzel is készen vagy, ragadd meg a két kockát és dobj. Add össze a két kocka értékét. Ha ez az érték kisebb, mint a végső aktivációs érték, a Motor aktiválása sikertelen! Veszítesz egy napot és sebződsz 1-et. Ha még életben vagy, ismét dobj a két kockával. Ha sikerül legalább akkora összértéket dobnod, mint a végső aktivációs érték, (lehet ugyanannyi, vagy nagyobb is), az Utópia Motor vakítóan villanása életet fakaszt! A játéknak azonnal vége. Miközben élvezed a sikert, számítsd ki a pontjaidat (lásd Pontozás). Legközelebb próbáld meg ennél több pontot elérni!

PONTOZÁS

Amikor a játék véget ér, számítsd ki a pontjaidat a Pontszámító Táblázat alapján. Pontot kapsz minden megtalált Szerkezet után és minden aktiválás után. További pontokat kapsz a tökéletes keresésekre, a fel nem használt eszközökre a szerszámos öveden, és a megmaradt ütéspontjaidra. Ha elkezdted összeszerelni az Utópia Motort, pontot kapsz a kész kapcsolódásokra. Ha elkészült és aktiválódott az Utópia Motor további bónuszpontokat kapsz az Idő sávon megmaradt napokra.

Add össze a pontjaidat, és a végső pontszámot írd be a Végső Pontszám mezőjébe. Érdemes ráírni a dátumot, vagy eltenni a kalandlapokat, ha sikerült magas pontszámot elérned!

SCORING CHART	
WHEN THE GAME ENDS CHECK YOUR PROGRESS AGAINST THE TABLE BELOW TO TALLY YOUR SCORE.	
EACH ARTIFACT FOUND	10
EACH PERFECT ZERO SEARCH	10
EACH ARTIFACT ACTIVATED	5
EACH LINK COMPLETED	5
EACH UNUSED TOOL BELT ARTIFACT	10
EACH HIT POINT REMAINING	1
UTOPIA ENGINE ACTIVATED!	20
EACH DAY LEFT AFTER ACTIVATING THE UTOPIA ENGINE	5

FINAL SCORE

VÉGE

Köszönet a játékért!

Remélem szórakoztató volt ez az általam tervezett játék. A történetet szeretném felelevenít hamarosan egy 2 személyes kártyajátékban is, egy Utópia Rómiben, mely sok újdonsággal lesz kibővíve. Amennyiben tetszett ez a játék, azt se hagyd ki!

Nick Hayes, az alkotó

Az alkotó ezúton kíván köszönetet a BoardGameGeek közösségi oldalon kapott segítségért, és bátorításért. Ők a következők (alfabetikus sorrendben): Ben Friedberg, Brian Coppedge, Chris Benson, David Thornton, (eisenpony), Floyd Sherrod, George Buss, Joe Mucchiello, Kai Bettzieche, Kenny VenOsdel, Murray Burgess, Robert Olesen, and Tomas Riha.

A játék magyarra fordítása 2011. májusában készült. A fordítást nem profi fordító készítette, ezért előfordulhatnak benne apróbb hibák, azonban mindvégig törekedtem a helyes megfogalmazásra, fordításra. Egyes esetekben nem szó szerinti fordítottam – mindig megőriztem azonban az eredeti szabályokat – a könnyebb érthetőség és magyarosabb mondatszerkezet érdekében! Amennyiben hibát találtál, észrevételed van, vagy csak szeretnél írni a fordítónak, úgy a csirkejozsef@freemail.hu e-mail cím mindenki előtt nyitva áll!

Jó játékot kívánok mindenkinek:
Csirke József (csibu)

A játék szabadon másolható és nyomtatható otthoni felhasználásra!

SZABÁLY-ÖSSZEFOGLALÓ

Mely az eredeti szabályban nem található meg, csak a fordító készítése a játék könnyebb átláthatósága és elsajátíthatósága érdekében.

A Játékhoz 1 ceruza, 1 radír, 2 dobókocka és a kalandlapok kellenek.

Céld: Helyreállítani az Utópia Motort, mielőtt lejárna az idő.

Akciólehetőségeid: *Keresés, Aktiválás, Kapcsolódás, Végső aktiválás.*

Keresés célja: Szerkezet és Összetevők szerzése.

Keresés feladata: az alsó számot a felsőből kivonva pozitív, minél kisebb eredmény elérése.

Keresés eredménye: Szerkezet megtalálása; Összetevő megtalálása; Találkozás és harc.

- Keresés helyén egy-egy karikát át kell húzni keresés előtt, hogy lássuk, ha eltelik egy nap. Ha később visszatérünk korábbi keresés helyére, a karikák áthúzását előlről kezdjük.
- Ha korábban már megtaláltad a Szerkezetet, és ismét ez az eredmény, 2 összetevőt kapsz.
- Harc során mindig először az ellenfél általi sebzést kell bejegyezni az Ütéspontjainkhoz.
- Sikeres Harc után 1 kockával kisebbet, vagy annyit dobva, mint ellenfelünk szintje, kapunk 1 összetevőt (5-ös szintű ellenfélnél 2-t).
- Ha megteelik az Ütéspont fiolánk, 6 napot veszítünk és törlődnek sebeink.

Aktiválás célja: már megtalált Szerkezetek képességének használhatósága.

Aktiválás feladata: az alsó számot a felsőből kivonva 4, vagy 5, vagy 0 eredményt elérni.

Aktiválás eredménye: 5=2 energiapont; 4=1 energiapont; 0=a két érték újradobása; 3-2-1=X.

Aktiválás sikere: ha legalább 4 energiapontot szerzünk.

- Aktiváláskor két sávunk van. Ha az első sávban még nem szerzünk elég energiapontot, veszítünk egy napot és a második sávban próbálkozunk tovább. Ha így sem sikerül az aktiválás, még egy napot veszítünk, majd automatikusan sikerül.
- Ha egy sorban nem érünk el energia pontot, úgy 4 sebet kapunk.
- Ha több energiát szerzünk, az Isten Keze szerkezetéhez írjuk azt.
- Aktivált Szerkezetek képességét inentől kezdve használhatjuk a Kapcsolódásáig.

Kapcsolódás célja: két Szerkezet összekapcsolása.

Kapcsolódás feladata: minél kisebb értékek elérése, 0-ra törekvés; negatív érték kerülése.

Kapcsolódás elvárása: legalább 1 megfelelő összetevő és kapcsolni kívánt Szerkezetek aktiválása.

Kapcsolódás eredménye: a 3 kapott érték összeadva; cél, hogy ez minél kisebb legyen.

- A nem tetsző számokat a szemetesbe dobhatjuk, amíg az meg nem telik.
- Negatív eredménynél kapsz egy sérülést és be kell adnod egy megfelelő összetevőt; valamint a két mező végső értéke 2. Ilyen esetben ha nincs már összetevőd, az adott szerkezetek kapcsolódási eredményt töröljük és ha lesz ismét elég összetevő, újakezdjük.
- A már összekapcsolt Szerkezetek képességét nem használhatjuk tovább.

Végső aktiválás célja: a játék megnyerése, a világ megmentése.

Végső aktiválás feladata: a kapcsolódási értékek összegével egyenlő, vagy nagyobb értékű dobás.

Végső aktiválás elvárása: mind a 6 Szerkezet korábbi aktiválása és összekapcsolása.

- Ütéspontok beadásával csökkenthető a kapcsolódási értékek összege, eszméletvesztés nem jár érte.
- Ha nem sikerül első dobásra, veszítünk egy ütéspontot és ismét dobhatunk amíg meg nem halunk, vagy amíg nem aktiválódik az Utópia Motor.

Szerszamos öv: bármikor használhatod a tárgyakat, de alap esetben mindegyiket csak egyszer.

Isten Keze: Szerkezet aktiválásakor szerzett 3 plusz energiáért kapunk +1 napot.

Idő sáv: 14 napod van összesen, mely az Isten Kezével bővíthető. 'E' betűnél a négy eseménynek egyesével dobunk értéket, ez mutatja meg, hogy hol milyen esemény következik be.

Pihenés: Ahány napot pihenéssel töltünk a műhelyben annyi ütéspontot eltávolíthatunk és annyi napot veszítünk.

A játékot készítette: Nick Hayes, 2010.

A játékot magyarra fordította: Csirke József, 2011.

A játék szabadon másolható és nyomtatható otthoni felhasználásra!