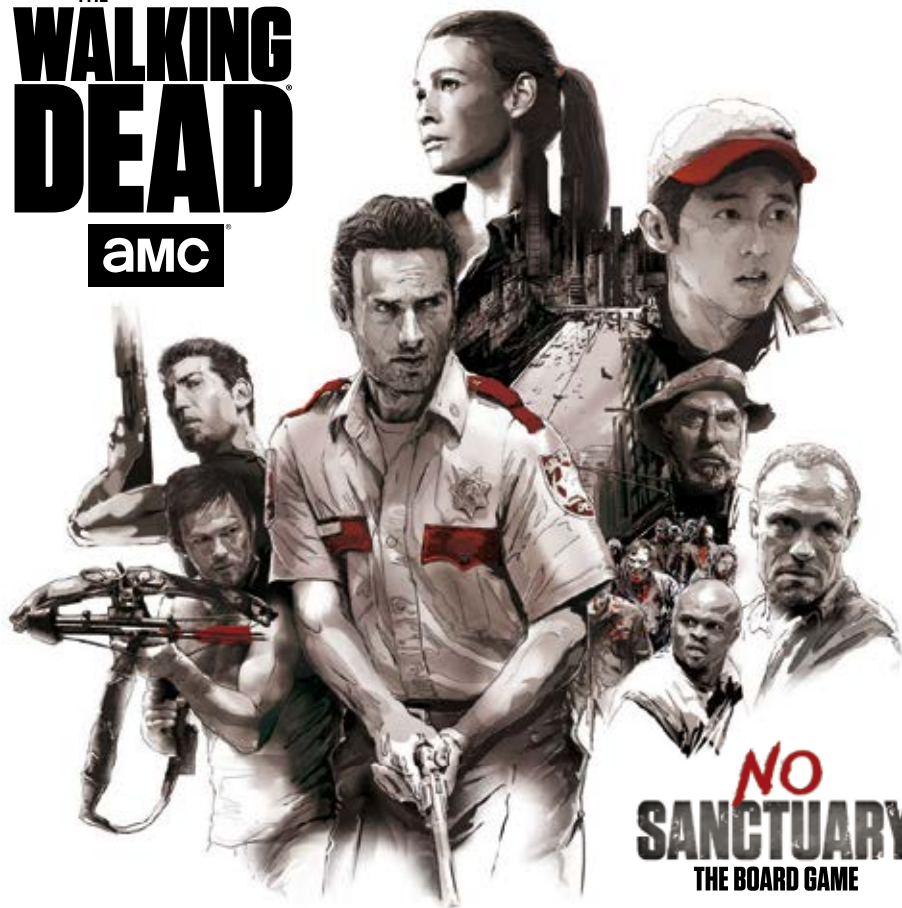


THE WALKING DEAD

amc



NO
SANCTUARY
THE BOARD GAME

SZABÁLYKÖNYV

THE amc WALKING DEAD

NO SANCTUARY THE BOARD GAME

„Ha együttműködünk, túlélhetjük ezt.” – Rick Grimes

Üdvözlünk a Walking Dead: No Sanctuary – A társasjáték könyvtárlan világában, a túlélés és csapatmunka feszített játékában, mely az AMC vezető sorozatának univerzumában játszódik.

A JÁTÉK CÉLJA

A túlélők megnyerik a játékok, ha teljesítik a választott történet győzelmi feltételeit, azonban elvesztik, ha az alábbiak bekövetkeznek:

- A vezetőnek esemény kártyát kellene húznia, a pakli azonban kifogyott,
- a morál 0-ra csökken,
- egy túlélő meghal.

A JÁTÉK ÖSSZETEVŐI

- | | | |
|--------------------------|-------------------------|------------------------|
| • 8 túlélő figura | • 60 esemény kártya | • 1 idegen karakterlap |
| • 30 járkáló figura | • 120 túlélő kártya | • 140+ jelző |
| • 10 rivális figura | • 6 referenciaalap | • 41 keresés kártya |
| • 5 idegen figura | • 8 túlélő karakterlap | • 36 térkép kártya |
| • figuratlapok | • 1 rivális karakterlap | • 6 történet lap |
| • 6 kétoldali térképleme | • 1 csoport karakterlap | • Szabálykönyv |
| • 8 dobókocka | | |

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék elkezdése előtt az alábbi lépéseket tegyék sorban:

1. **Válasszatok egy történetet:** A játékosok közösen válasszanak egy történetet, amit végigjátszanak – ezt véletlenszerűen kihúzhatják. Ha ez az első játékok, a „Guberálás” történetet javasoljuk. Kereséssel ki a megfelelő történet lapot, és helyezze az a játéktér mellé.

Fogjatok be egy nem választott túlélő figurát, 0 lesz a feladatjelző a feladatsávon, és helyezze az 1 lakot jelző minőségű feladat mezőre. A lakot jelzővel ellátott feladat mezők (és a hozzájuk tartozó feladatártyák), lezártnak minősülnek.

2. **A csoport karakterlap felállítás:** Helyezze az a csoport karakterlapot a játéktér mellé úgy, hogy minőségű játékos jól látható. Helyezze rá a morál és a fenyegetés jelzőket a megfelelő kezdőmezőkre.

3. **Készítsenek elő a jelző tartályokat és a dobókockákat:** Különbözők el a jelzőket típusnak szerint külön kupacokba, a játéktér mellé. A dobókockákat helyezze mindenki által elérhető távolságra.

4. **Állítsatok össze a paklikat:** Válogassatok külön az esemény- és keresés kártyákat külön paklikba, a jellemzők alapján. Ezeknek a történet előkészítése során is szerepük lesz.

5. **Válasszatok túlélőket:** Mindenkinek játékos kiválasztása, melyik túlélővel szeretne játszani. Némely történet korlátozza, hogy mely karakterek választhatók csak, így a túlélők kiválasztása előtt mindig nézzetek meg a történet lapját. Kevesebb, mint 4 játékos esetén a hiányzó játékosok helyett szívettségst kell választani (lásd Szívettségst, a 10. oldalon). Az alábbi elemeket szedjétek össze minden választott túlélőnek:

- Túlélő figura:** Minden játékos magához veszi a figuráját.
- Figuratlapok:** Minden játékos választ a figurájának egy adott színű lapot.
- Túlélő karakterlapok:** Minden játékos maga elő veszi a választott túlélője karakterlapját kárpót lefelé.
- Túlélő pakli:** Minden játékos megkeveri a választott túlélője 15 lapból álló pakliját és képpel lefelé a karakterlapja mellé helyezi.
- Túlélő jelzők:** Minden játékos összegyűjti a választott figuratlap színével megegyező színű túlélő jelzőket, 5-öt a személyes gyűjtőjébe helyezi, 1-et pedig a csoport karakterlapjához közelbe.

6. A történet előkészítése: A történet lapján lévő utasításokkal feltasszátok a játék előkészítését.

- Térképlemelek:** További információkért lásd a „Térkép értelmezése” ábrát a 4. oldalon. A játéktér kialakítása után a térkép kártyák megkeverésével alkoss egy térkép paklit, majd helyezd azt képpel lefelé a csoport karakterlapja közelbe. Csapd fel a legfelső lapot, és helyezd képpel lefelé a pakli mellé.
- Túlélők kezdő mezője:** Minden játékos helyezi a figuráját a jelzett mezőre.
- Járákó tartályok:** Adott számú járkálóból alkoss meg a járkáló tartályokat, a többi pedig tudt vissza a dobozba (minden történetben adott típusú és számú járkáló használható csak). A járkáló tartályok egyszerűen lezártnak és 1 speciális járkálóból áll. A játékosok ki is választhatják vagy a véletlenre is bízhatják, hogy mely speciális járkálók kerüljenek játéka (megjegyzés: több speciális járkáló játéka hozzá növeli a játék nehézségét). A megfelelő speciális járkáló kártyákat helyezd a járkáló tartályok közelbe.
- Járákók előkészítése:** Fogd az adott számú járkálót a tartályokból és helyezd őket a jelzett mezőkre.
- Keresés pakli:** Válassz szét és típusonként keverd meg a keresés paklikat, majd ossz mindenkiből adott számú lapot képpel lefelé egy központi halomba. A többi keresés kártyát tudt felre. Keverd meg az osztott lapokat, majd addt számú lapból képezd adott számú paklit (a térképen található, keresés paklitól rendelkező épületek számaival egyenlő. Egy épület több mezőből is állhat, de attól még egyetlen épület, amit csak egyszer kártya).
- Feladatártyák:** Ez jelzi, hogy mennyi feladatártya használható a történetben, illetve az egyéb véletlenszerű keresés kártyák száma. Keverd össze ezeket a lapokat, majd ossz befelé 1+1 lapot minden, az előző lépésben kialakított pakliba. Ezután helyezz 1 keresés paklit képpel lefelé minden, a történet lapján **Q** jelű ellátott épületre (épületonként 1 paklit).
- Esemény pakli:** Válassz össze a feltüntetett típusú esemény kártyákat majd keverj belőlük egy esemény paklit. Helyezd a játékosok által elérhető közelségre képpel lefelé.
- Speciális előkészítési szabályok:** Ebben a részben olvashatók az adott történetre vonatkozó egyedi előkészítési utasítások.
- Speciális szabályok:** Ebben a részben olvashatók az adott történetre (mint például az „idegenek” vagy „riválisok”) vonatkozó egyedi szabályok. Az egyedi szabályokról lapozz fel majd a szabálykönyv megfelelő részét.

7. **Vezető kiválasztása:** Minden játékosból 1 túlélő jelzőt rázzunk össze egy zárt marokban, majd húzzunk egyet – a jelző színe határozza meg a vezetőt, ő kapja a vezető jelzőt. Köszönök a játéka.

8. **Közben tartandó lapok húzása és bizalom szerzése:** Minden túlélő húz 3 lapot a túlélő paklijából, és kap 1 bizalom jelzőt.

1 **SCAVENGING RUN** SCAVENGER QUEST **Történet lap**

Feladatjelző: Fogj be egy haszalatlan kívüli tölteő figurát, és azzal jelezd a halálosodást.

Lakat jelzők

1. LAKAT JELZŐ	2. LAKAT JELZŐ	3. LAKAT JELZŐ	4. LAKAT JELZŐ
It is a dead 1 Survivor is nearby, another Empty Shrine.	Each Survivor nearby must have 1.	It is dead 2 Survivors have no one on the edge of the map and no Search Cards, activate the Challenge.	Each Survivor who has 1 Shrine on the edge of the map and no Search Cards, activate the Challenge.

2 **Morál és fenyegetés jelzők:**
A 10-es és a 0 mezőkre téve.

Coopert karakterlap

WALKING DEAD AMC NO SANCTUARY

1000 Walkers dead (not dead)

1000000 Walkers dead (not dead)

10000000 Walkers dead (not dead)

3 **Jelzők**

Akciókockák

Stresszkockák

4

Keresés kártyák:
Típus szerint szétválasztva

Esemény lapok:
Típus szerint szétválasztva

5

a. Rick figura*

b. színes talp*

c. Rick karakterlapja

d. Rick tölteő paklija

e. Tölteő jelzők

6

a. Térképelemek:
„Sohasrális” történethez előkészítve

b. Tölteő kezdő mezője

3 járkáló a B6-ra

1 járkáló az A7-re

1 járkáló a B8-ra

2 speciális járkáló a D1-re

3 járkáló a C7-re

3 járkáló a C9-re

c. Járkálók tartálék

Járkálók

Speciális járkálók

d. Járkálók előkészítése:
A „Sohasrális” történethez: Helyezz 1-1 járkálót a térképlapló a következők S mezőire: B6, C7 és B8. 2 speciális járkálót a D1-re és 1-1 járkálót az A7 és B8 mezőkre.

e. Keresés pakli:
A „Sohasrális” történethez: Keverd meg jól a Felismerés, Veszélyek és Effortusok paklit, majd használd 2 Felismerés, 2 Veszély és 4 Effortus lapot. Keverd meg őket, és helyezd belőlük 4 nyírfamag paklit.

h. Speciális szabályok: A „Sohasrális” történethez: Helyezz 5 nyírfamagot a nyírfamag tartálékba a Coopert karakterlapra.

7 **Vezetői jelző**

f. Feladat kártyák: A „Sohasrális” történethez: Keverd meg az effortusok, kóborlók és menekés esemény kártyákat egy pakliból, majd helyezd a vezető jelző a térkép mellé.

g. Esemény pakli: A „Sohasrális” történethez: Keverd meg az effortusok, kóborlók és menekés esemény kártyákat egy pakliból, majd helyezd a vezető jelző a térkép mellé.

h. Speciális szabályok: A „Sohasrális” történethez: Helyezz 5 nyírfamagot a nyírfamag tartálékba a Coopert karakterlapra.

*** The Walking Dead: No Sanctuary – A térszojgatók Tölteő Kiadásában kartonfigurák helyettesítik a műanyag tölteő és járkáló figurákat, valamint színes talpjak sincsenek benne.**

A térkép értelmezése

A játék minden összetevője rövidítésekkel hivatkozik a térkép részeire, ahogy azt az alább lévő ábrán láthatjuk. A térképelemek minden mezőjére egy heli hivatkozik (A, B, C vagy D), az adott elem helyzetétől függően a teljes térképhez képest. Többnyire mindig 2x2 térképelemből épül fel a játéktér, a bal felső (északnyugati) elem az A, a jobb felső (északkeleti) a B, a bal alsó (délnyugati) elem a C és a jobb alsó (délkeleti) a D. Minden térképlem 9 mezőre van felosztva, 3x3 elrendezésben. Ezeket a mezőket 1-től 9-ig számozzuk balról jobbra és fentről lefelé haladva.

Az alábbi ábrán minden színes négyzet egy térképmező, és minden betű/szám kombináció egy mezőazonosító. Ezekkel a mezőazonosítókkal találkozhatsz a térkép pakli kártyáin, ezzel határozzuk meg véletlenszerű mezőket. A játékosok helyezékké a csoport karakterlapját a térkép mellé, és ezzel az „északi” irány a térkép teteje lesz, ahogy az a történet lapon látható. Az az irány számít „északnak”, a játék teljes időtartamára, ha véletlenszerű mezőket kell meghatározni.

Végeztül, az egyes térképelemek a történet lapon látható irányikonok alapján forgatva kerülnek helyezésre. Az irányikonok egy előlap/hátlap jelölőből (● vagy ○ - mutatja, hogy a térképlem melyik oldalát használjátok) és egy iránymutatóból (→ - mutatja, hogy milyen irányba forgasd az adott térképlemet) áll.

Például: 2 ● → azt jelenti, hogy a 2-es számmal ellátott térképlem képpel felfelé, és jobbra forgatva kerül helyezésre (azaz az iránymutatóinak a térképlem jobb felső sarkában kell lennie a helyezést követően).

A1	A2	A3	B1	B2	B3
A4	A5	A6	B4	B5	B6
A7	A8	A9	B7	B8	B9
C1	C2	C3	D1	D2	D3
C4	C5	C6	D4	D5	D6
C7	C8	C9	D7	D8	D9

Játékmenet

Egy játék körök sorozatából áll. Egy kör során minden játékos végrehajtja a fordulóját.

Egy kör menete

- 1. Tervezés fázis:** Minden játékos húz 1 telőlő kártyát a személyes telőlő paklijából. Ezután a vezető húz 2 esemény kártyát, kiválaszt és kijelöljük közülük 1-et, 1-et pedig hanyagol.
- 2. Telőlés fázis:** A vezetővel kezdve minden játékos végrehajtja az aktivációját. Az aktivációja során a játékosnak ki kell jósolnia 1 telőlő lapot a kézhán tartott lapjai közül, majd végrehajthat 1 manővert és 1 tevékenységet.
- 3. Esemény fázis:** Aktiváljuk a játékhán lévő speciális szabályokat, és oldjátok meg az aktiv eseményt.
- 4. Járkálók fázisa:** Minden járkáló aktiválódik. Ezután új járkálókat helyezünk fel a térképre a fonyogatos sávok mentén.
- 5. Feladat fázis:** Oldjátok meg az aktiv feladatokat minden hatással. A vezető átadhatja a vezető jelzőt (kitélező átadni, ha a vezető stressz szintje teljes).

Titkolt információk

A játékosok sosem beszélhetik meg nyíltan, hogy milyen telőlő kártyákat tartanak a kezükben. A stratégiát megbeszélhetik, illetve utalhatnak rá, hogy mely Hozzáállás volna a legelőnyösebb a csoport számára, de pontosan sosem jelezhetik, hogy milyen lapjaik vannak.

1. TERVEZÉS FÁZIS

A tervezés fázis során a vezető meghatározza, hogy mit fog tenni a csoport, és minden telőlő felkészül a körre. A fázis az alábbi lépésekből áll, melyeket sorban kell végrehajtani:

1. Húzás: Minden telőlő kihúzza a telőlő paklija legfelső lapját. Ha egy telőlő nem tud lapot húzni, mert a paklija üres, a telőlő legyőzöttnek számít, és a csoport azonnal elveszti a játékot. *A játékosok nem mutatják meg a lapjaikat a többieknek, hacsak egy adott képesség erre lehetőséget nem ad nekik.*

2. Hozzáállás meghatározása: A vezető kihúzza az esemény pakli 2 felső lapját, titokban kiválaszt 1-et, 1-et pedig hanyagol. A hanyagolt eseménykártyát el kell dobni, azonban előtte meg kell oldani a Hanyagolt hatását. A kiválasztott esemény lap jétékha kerül, helyezték a csoport karakterlapja Esemény mezőjére, és a továbbiakban „aktiv esemény” néven hivatkozunk rá, a képesség szövegleírása pedig hatással lesz a körre (lásd az „Esemény kártyák” részt az 5. oldalon). A csoport Hozzáállása meggyezik az aktiv esemény Hozzáállás színeivel.

A Hozzáállás

Minden esemény- és telőlő kártya adott színű Hozzáállással felel meg: Normál, Óvatos vagy Megfontolandó (zöld, sárga vagy vörös). Mikor a vezető kiválasztja az aktiv eseményt, a választott lap típusa határozza meg a Hozzáállást az adott fordulóra.

Valahányszor olyan telőlő kártyát jétszanak ki, mely meggyezik a Hozzáállás színeivel, az Szolgálatkésnek minősül. Ha olyan telőlő kártyát jétszanak ki, melynek színe nem egyezik meg a Hozzáállás színeivel, az Dacosnak számít. Ha a vezető Dacos lapot jétszik ki, el kell dobnia 1 bizalom jelzőt. Ha nem a vezető, hanem egy másik telőlő jétszik ki egy Dacos lapot, a vezető kap 1 stressz jelzőt.

Esemény kártyák

Minden esemény kártyának van egy Hanyagolt hatása, ami akkor aktiválódik, mikor a vezető hagyja el az adott lapot. Ha a csoport nem tudja teljesíteni a Hanyagolt hatást (Erőforrások, Bizalom hiánya, stb.), a Csoport döntés részt kell megvalósítani (lásd a „Csoport döntés” részt, lejjebb). Az esemény kártya többi része csak akkor releváns, ha aktiv esemény.

Az aktiv esemény kártya Hozzáállás típusa hatással van a fordulóra (lásd a „Hozzáállás” részt, a 4. oldalon). Egy esemény kártya hatása csak akkor számít, ha aktiv esemény. Ezek többnyire előnyök a túlélőknek. Minden esemény hatást csak egyszer használhat ki túlélőként. Ha kivált egy esemény hatást, a túlélőnek rá kell helyeznie egy túlélő jelzőt az esemény kártyára, ezzel jelezve, hogy ő már élvezte az előnyt, így ebben a fordulóban már nem használhatja ki.

Az esemény fázis során a vezető kap 1 stressz jelzőt, ha nincs legalább 1 túlélő jelző az aktiv esemény kártyán.

Csoport döntés

Valahányszor egy túlélőnek vagy a csoportnak egy hatás miatt el kell dobnia egy erőforrást vagy jelzőt, azonban nem tud, a csoportnak azonnal meg kell oldania a Csoport döntés részt. Ugyanígy, ha egy túlélő nem tud elszerezni 1 vagy több stresszt (de egy hatás miatt muszáj volna) mert a karakterlapja stressz mezőin már van jelző, szintén meg kell oldaniuk a Csoport döntés részt.

A Csoport döntés 1-el csökkentti a morált, hacsak mindegyik túlélő el nem dob 1 bizalom jelzőt a saját készletéből. A bizalom előbása opcionális, és ezzel kapcsolatban minden vitát a vezetőnek kell megoldania. Azonban ha legalább 1 túlélő nem hajlandó elődobni bizalom jelzőt, a többiek is visszakapják azt, és a morált kell csökkenteni 1-el.

A Csoport döntéssel kapcsolatos bővebb részletekért lásd a „Csoport döntés” részt a „Részletes szabályok” fejezetben, a 8. oldalon.

2. TULÉLÉS FÁZIS

A túlélés fázis a kör legfontosabb része, a túlélők ekkor aktiválódnak (a vezetővel kezdve, majd tovább óramutató járása szerint). Egy aktiv túlélőnek teljesen végig kell vinnie az aktivációját, csak utána jön a következő játékos. Egy aktiváció az alábbi lépésekből áll:

1. Túlélő kártya kijátszása lépés: Az aktiv túlélőnek ki kell játszania 1 kártyát a kézben tartott lapjai közül (lásd a „Hozzáállás” részt, feljebb). Csak 1 túlélő kártya játszható ki. Megjegyzés: Ha nyert a kijátszott túlélő lap hatása nem érvényesül, csak a szöve számít ebben a lépésben. A kártya kijátszásakor a játékos összeveti a kártya Hozzáállás színet a csoport Hozzáállás színeivel.

2. Tevékenység lépés: Az aktiv túlélő végrehajthat 1 manővert és 1 tevékenységet.

3. Túlélő kártya előbása lépés: Az aktiváció után az aktiv túlélő elődobja a kijátszott túlélő kártyáját, a dobokapja tetejére helyezve azt.

Túlélő kártyák

Minden túlélőnek van egy 15 lapból álló túlélő paklija (általában 5 Meggondolatlan, 5 Óvatos és 5 Normál lapból áll). Ezek a kártyák szimbolizálják az egyes túlélők egyéni Hozzáállását az adott fordulóban, előnyöket és hátrányokat is biztosíthatnak részére. A túlélő kártyákon a következő információk találhatók:



• **A túlélő és a kártya neve:** A kártya neve és hogy kinek a túlélő paklijába tartozik.

• **Cselekvés bónusz:** Itt látható a három jellemző ikonja: Támadás (👊), Koordináció (🧭) vagy Interakció (🗨️).

Ha egy túlélő végrehajt egy tevékenységet, melynek a jellemzője megegyezik a fordulójai jellemzőjével, az akciókockájával dobott minden cselekvés siker hatásának minősül.

• **Képesség jellemző:** Ez jelzi, hogy milyen képességet biztosít a túlélő kártya. Ha a kártya egy speciális tevékenységre ad lehetőséget, a tevékenység neve és az ahhoz használt jellemző megfigyeltve itt. Ha a kártya egy speciális manővert biztosít, egyszerűen „Manőver” van ide írva.

Nemely túlélő kártyán valami szerepel itt. Az ilyen képességek nem tevékenységek, sem pedig manőverek, hanem olyan képességek, amiket a játékos a hagyományos 1 tevékenységen és 1 manőveren felül használhat.

• **Hatás:** Itt olvasható a kártya speciális tevékenységének vagy manőverének hatása. A hatás csak akkor jön létre, ha a játékos úgy dönt, hogy túlélője végrehajtja az adott tevékenységet vagy manővert. Ha a képesség nem tevékenység sem pedig manőver, egyszerűen csak a túlélő által használható képesség szerepel itt.

• **Siker hatás:** Ha a kártyán egy speciális tevékenység szerepel, az adott tevékenység siker hatása szerepel ezen a részen. A siker hatás csak akkor jön létre, ha a túlélő végrehajtja a kártya által nyújtott speciális tevékenységet.

• **Félelem hatás:** Egy tevékenység során a stressz kockán dobott minden Félelem eredmény után meg kell oldani egyszer ezt a félelem hatást.

• **Hozzáállás:** Ez mutatja a kártya Hozzáállás típusát (Normál, Óvatos vagy Meggondolatlan). A túlélő által kijátszott kártya lehet szolgálatkés a csoport Hozzáállásával kapcsolatban (meg egyezik a szimbólum és a szín) vagy pedig dacos a csoport Hozzáállásával szemben (nem egyezik a szimbólum és a szín). Szolgálatkés kártya kijátszása nem jár további hatásokkal, hacsak az adott történet vagy játék hatása előadás másképp nem mondja. Dacos kártya kijátszásakor azonban a vezető 1 stresszt szenved (ha a vezető játszik ki egy dacos kártyát, akkor azonban 1 bízalmat veszít).

Ha egy túlélő nem tud kijátszani egy túlélő lapot a fordulójában (nincs lap a kezében), azonnal legyűzöttnek számít, és a csoport elveszi a játékot.

Akciókockák



Siker



Fókusz



Cselekvés



Fenyegetés



Félelem



Üres

Stressz kockák

Speciális manőverek és speciális hatások

Akárcsak a speciális tevékenységek, a speciális manőver hatása is csak akkor érvényesül, ha a telőléd speciális manővert hajt végre hagyományos manőver helyett.

A telőléd kártyákon található minden egyéb speciális hatás csak az adott lap leírása szerint váltható ki.

Manőverek végrehajtása

Miután az aktív telőléd kiválasztotta, mely manővert szeretné végezni, teljesen végre kell hajtania annak hatását. Az aktív telőléd nem szakíthatja meg a manőverét (például, nem mozoghat 1 mezőt, majd végrehajt egy tevékenységet, aztán ismét mozog egy mezőt).

Tevékenységek és akciódobások végrehajtása

Miután az aktív telőléd kiválasztotta, mely tevékenységet szeretné végezni, azonnal végre kell hajtania a tevékenység hatását.

Miután az aktív telőléd teljesen végrehajtotta a tevékenység hatását, dobnia kell a megfelelő számú akciókockával, hogy meghatározza a sikerés számát. Ezt hívjuk akció dobásnak. Az akció dobás során a telőlédnek az alábbi lépéseket kell végrehajtania:

1. **Akció tarték meghatározása:** A telőléd összegyűjti a jellemzői alapján adott számú akciókockát, majd hozzáad a karakterlapján lévő minden stressz jelző után 1 stressz kockát az akció tartékához. Ezután hozzáad még 1 stressz kockát, ha legalább 1 járékó (készenlétben vagy kiült-ve) tartékának vége azonos mezőn. Ha a játékosnak több kockával kellene dobnia, mint amennyi a játékoson található, a dobott kockák közül újra dobhat a fennmaradó számú kockával (de az addig elért eredményeket jegyezzék fel).

2. **Dobás a kockákkal:** Dobj az így kialakított akció tartékkal (az összegyűjtött dobókockáddal).

3. **Ha cselekvést dobss a kockákkal:** Ha az aktív telőléd kijátszott egy olyan telőléd lapot, melynek cselekvés bónusza megegyezik az éppen végrehajtani kívánt tevékenység jellemzőjével, beválthat egy dobott cselekvés értéket siker hatásra. Minden más esetben csak cselekvés 1-et válthat be siker hatásra (azaz el kell dobni 1 lapot, lásd kivételről oldal tetején). Több dobott értéket is végre lehet hajtani.

4. **Ha fókuszt dobss a kockákkal:** A telőléd elküldhet 1 fókuszt minden kockával dobott fókusz után, hogy a hatást siker hatásra változtathassa. Több dobott értéket is végre lehet hajtani.

5. **Ha sikert dobss a kockákkal:** A telőléd beválthat a dobott siker értékeit a választott tevékenység alatt felsorolt siker hatások egyikére. A siker hatásokat többször is ki lehet váltani, hacsak az adott leírás másképp nem mondja.

6. **Ha fenyegetést dobss a kockákkal:** Minden dobott fenyegetés után léptetni kell a fenyegetés jelző 1-el a fenyegetés sávon.

7. **Ha félelmet dobss a kockákkal:** Minden dobott félelem után végre kell hajtani a telőléd által az adott körben kijátszott kártyán szereplő félelem hatást.

8. **Fókusz szerzése:** Ha marad felhasználatlan kockával dobott fókusz, a telőléd 1 fókuszt kap minden el nem küldött kocka értek után. Egy telőléd legfeljebb 5 fókuszt birtokolhat egyszerre.

Keresés kártyák

Amikor a telőléd keresés lapot húzhat, csak az adott épület paklijából teheti azt. A játékos az épület bármely mezőjén tartózkodhat, hogy Keresés kártyát húzzon.

Ha keresés lapot húz, egyeztetseket a lapot a feladat lappal. Ha a húzott lap egyezik a feladat lap egy lezart feladat mezőjével, a feladat kártyát vissza kell tenni a húzott pakli tetejére (képpel felfelé). Többet nem lehet húzni olyan keresés pakliból, melynek tetőjére egy képpel felfelé lévő feladat kártya van helyezve, hacsak a hozzá tartozó feladatmező nincs már kitöltve. Ha a feladat kártya egy már feloldott feladatmezőhöz tartozik, a telőléd a hagyományos módon kihúzhatja a lapot.

Tevékenységek és manőverek

Különböző manőverek és tevékenységek vannak a játékosban, mindegyik a három jellemző egyikéhez köthető. A tevékenységek során a telőlédnek adott számú akciókockával kell dobni, és olykor a stressz kockával is a siker (☑) vagy hiba meghatározásához, manőverek során azonban nem kell dobni. Egy tevékenység során a dobásból felhasználható akciókockák száma a választott tevékenységhez tartozó jellemzőtől függ. A manőverek nem igényelnek akciókocka dobást.

Az alábbi egyszerű tevékenységeket és manővereket mindig végre lehet hajtani:

Tevékenység (jellemző)	Tevékenység hatás és siker hatás
KÜZDELEM (támadás)	Kiültss egy veled azonos mezőn lévő ellenfelet. ☑: Kiültss egy veled azonos mezőn lévő ellenfelet. ☑: Legyőzti egy veled azonos mezőn lévő, kiültt ellenfelet.
KERESÉS (interakció)	Húzz egy keresés kártyát az épület paklijából. ☑: Húzz egy keresés kártyát az épület paklijából. ☑: Kapsz 1 általad választott erőforrást.
TÁMOGATÁS (koordináció)	Kapsz 1 bízalmat. ☑: Válassz egy telőléd, aki kap 1 fókuszt, te pedig kapsz 1 bízalmat. ☑: Válassz egy telőléd 1 mezőt távolsgáon belül, aki eltávolíthat 1 stresszt, te pedig kapsz 1 bízalmat.
Manőver	Hatás
Mozgás	Léphetss 2 mezőt (átlósan nem) vagy felkelhetss (ha kiülttél). Valahányszor el szerenél mozogni egy mezőtől muszáj Cselekvés 1-et végrehajtani minden, a mezőn készenlétben lévő (álló) járékó után.
Rejtőzés	Gússkéntss a fenyegetést 1-el, majd dobj el 1 stresszt, ha nincs ellenség a meződon.
Fókusz	Kapsz 1 fókuszt.
Erőforrás	Ez egy speciális manőver, a csoport karakterlapján található. A manőver végrehajtásához az aktív telőlédnek el kell költönie 1 feltüntetett erőforrást jelölt. Étet: Költs el 1 étel jelzőt, hogy győzzél 2-1. Lüszer: Költs el 1 lüszer jelzőt és növelj 1-el a fenyegetést, hogy lejölj 1 látótávolságon belül lévő járékót. Nyersanyag: Költs el 1 nyersanyag jelzőt, hogy építs 1 harikádot a meződon.

Cselekedni és alul maradni

Valahányszor egy túlélő cselekszik (akár akciódőlésből, akár kötelező cselekvés X hatását hajt végre), el kell dobni a kártyát a kézben tartott lapjal közli vagy pedig a túlélő paklija legfeljebb lapját a cselekvés minden értéke után (egy cselekvés 3 során például 3 lapot kell eldobni, három különböző cselekvés 1 során pedig egyszerint).

Ha a túlélőnek muszáj cselekednie, de nem tud lapot eldobni (nincs a kezében és a húzópaklija is kifogyott), legyőzöttnek számít. Ugyanígy, ha egy túlélőnek lapot kellene kijátszania a fordulója, de nincs a kezében kártya, szintén legyőzöttnek számít. A csoport pedig elvesztette a játékot.

3. ESEMÉNY FÁZIS

A fázis során a játékosok végrehajtják minden speciális szabály hatását, valamint az aktív eseményt. Az esemény fázis végrehajtása az alábbi lépésekből áll:

1. **Speciális szabályok lépés:** A játékosok végrehajtják a speciális szabályok hatásait. Ha több mint 1 speciális szabály van játékban, a történet lapon feltüntetett sorrendben kell végrehajtani őket. Először ezt mind végre kell hajtani, csak utána jön a további kártyák hatásának végrehajtása.

2. **Esemény lépés:** Ha az aktív eseményen nincs túlélő jelző, a vezető 1 stresszt szenved. Ha az aktív eseményen van legalább 1 túlélő jelző, a vezető nem szenved stresszt. Ezután dob el az aktív eseményt, és következik a járkáló fázisa.

4. JÁRKÁLÓK FÁZIS

Minden készenléten álló járkáló aktiválódik ebben a fázisban. Miután aktiválódnak a járkálók, a kiültetett is fel kell állítani, és új járkálók is fel kell helyezni a játéktérre a fenygetés sáv aktuális állásának megfelelően. A járkáló fázisa az alábbi lépésekből áll:

1. **Újraelézés lépés:** Cserejé ki minden holttestet egy kiültött járkálóra.

2. **Járkáló aktiválása lépés:** Minden készenléten álló járkáló aktiválódik, a járkálók aktiválása szabályoknak megfelelően (lásd lejjebb).

3. **Készenléte álló járkálók lépés:** Minden kiültött járkáló felkel.

4. **Fenygetés lépés:** Helyeztetek fel új járkálókat a játéktérre, a következők szerint:

- a. Ha a fenygetés jelző sárga mezőn áll, a mező számmal egyenlő számú (az általában „1”) járkálót nyugtetz el a tartálékól. Ha a fenygetés jelző vörös mezőn áll, szintén a mező számának megfelelő számú járkálót nyugtetz el a tartálékól.

Nincs járkáló a tartálékban

A csoport döntés hatását kell alkalmazni akkor, ha járkálót kellene feltenni a térképre, de az adott típusból nincs már a tartálékban.

- b. Ha az új törp kártyát minden felhelyezendő járkáló figurának, és a lap által megjelölt mezőre helyezzé őket a térképen.
- c. Léptesz a fenygetés jelzőt 1 mezővel a „0” felé. Ezután újra helyezzé fel új járkálókat az „a” lépéstől kezdve egészen addig, míg a fenygetés jelző el nem éri a „0”-t. Majd következik a feladat fázisa.

Fenygetés sáv

A fenygetés sáv sárga és vörös mezőre van osztva. A sárga mezők 1 vagy több járkálót szőlítanak a térképre, melyeket a húzott térkép kártyáinak megfelelően kell felhelyezni (járkálónként 1 lapot kell húzni). A vörös mezők 1 vagy több speciális járkálót (az adott történetnek megfelelő) szőlít a térképre, melyeket szintén a húzott térkép lapnak megfelelően kell felhelyezni.

A fenygetés sáv mezőiben látható szám (új vagy azt is jelenti, hogy mennyi járkáló érkezik, illetve mennyi törp kártyát kell húzni az elhelyezésükhöz).

Járkálók aktiválása

A járkálók aktiválása során a játékosok egy teljes, készenléten álló járkálókall teli mezőt aktiválnak az alábbiak szerint:

- **Előzöen:** Aktiváljatok minden mezőt, amin készenléten álló járkálók és ember figurák egyaránt vannak (túlélők, idegenek vagy rivalisok). A járkálók aktiválásának hatása attól függ, hogy milyen típusú ember figura van az adott mezőn:

- **Túlélő:** A túlélőknek Cselekvés X-t kell végrehajtania, ahol az X a vele egy mezőn tartózkodó, készenléten álló járkálók számával egyenlő. Ezután fektessétek el minden járkálót az aktivált mezőn. Ha több túlélő is tartózkodik az adott mezőn előzőlenként, a játékosnak határolás szerint eloszthatják a Cselekvés hatását az adott mezőn lévő túlélők között.
- **Idegen:** Ha egy idegont kiültet, azonnal legyőzöttnek számít (csoport döntés következik). Ha az idegont figurája áll (készenléten van), kiültette várja. Ha egy túlélő is tartózkodik az idegonnal azonos mezőn, megvárja azt ezután a határolást (de ugyanígy Cselekvést kell végrehajtania, lásd lejjebb). Ezután fektessétek el minden járkálót az aktivált mezőn. A kiültött idegnek nem állnak fel újra mindaddig, míg valaki meg nem menti őket.
- **Rivalis:** Ha nincs egyéb ember karakter az adott mezőn, minden rivalis jelzőt 1 járkálót (előszörban a készenléten állókat). Ha ezután még mindig van készenléten álló járkáló az adott mezőn, az adja 1 rivalist. Ezután minden lemmaradó rivalist és járkálót fektessétek el az adott mezőn. A rivalis figurák csak a járkálók lehetnek hatással, ha nincs más ember figura az adott mezőn.

- **Raj:** Aktiváljatok minden, ember figurákat tartalmazó mezővel szomszédos mezőt, amin csak járkálók találhatók. Az adott mezőn lévő minden készenléten álló járkáló az ember figurákat tartalmazó mezőre lép. Ha több ilyen szomszédos mező van, akkor a járkálók véletlenszerű mozgás szabályait használjátok (lásd lejjebb). Ezután fektessétek el minden járkálót, ami így lépett.
- **Csammogás:** Aktiváljatok minden lemmaradó mezőt, amin csak járkáló figurák találhatók, ember figurák pedig nem. Az adott mezőn lévő minden készenléten álló járkáló 1 mezőt mozog a legközelebbi ember figura felé. Ezután fektessétek el a járkálókat. További részleteket lásd a Járkálók mozgása részi lejjebb.

- **Készenléten álló járkálók:** Állítsatok fel minden elfektetett járkáló figurát.

Járkálók mozgása

- **Véletlenszerű irány meghatározása:** A térkép lapok dobott pakliájának legfeljebb lapja határozza meg a véletlenszerű mozgási irányt (fel/le vagy balra/jobbra). Ha több ember figura található egyforma távolságra az aktivált járkálótól a kijelölt irányban, használd a célpont prioritást (vörös vonal az iránytűn) a térkép kártyán. Ha még mindig több lehetőség áll fenn, a vezető dönt.

- **Legközelebbi ember figura:** Az az ember figura található legközelebb a járkáléhoz, amihez a legtróvább mozgási úton el lehet jutni.

- **Barikádok:** A járkálók nem mozoghatnak keresztül a barikádokon. Ha egy járkálókall teli mezőt aktiválnak, és azonok egy barikádok kellene keresztülmozogniuk, a következők tehetők:

- Ha a járkálók száma kevesebb, mint a mezőn lévő járkálók száma, fektessétek el a járkáló járkálókat, azok nem mozoghatnak.
- Ha a járkálók száma több, mint a mezőn lévő barikádok száma, távolítsatok el 1 barikádot. Ha nincs már több barikád az adott mezőn, a járkálók a normál szabályok szerint mozoghatnak, ha legalább 1 járkáló maradt az adott mezőn, fektessétek el a járkáló figurákat, azok nem mozoghatnak.

5. FELADAT FÁZIS

A feladat fázisban egyeztetni kell a feladat sávval, és a célok teljesítésének megfelelően mozgatni a vezető jelzőt. Ezt az alábbi módon tehetjük:

- 1. **Feladat lépés:** A játékosok egyeztetnek az aktuális feladat mezővel a feladat sávon. Az adott feladatok határait oldjátok meg sorban, ha tudjátok, de hagyjátok figyelmen kívül az adott mező azzamali hatásait (ha van).

Valahányszor egy hatás azt mondja, haladjatok előre a feladatban, mozgassátok a feladat jelzőt 1 mezővel jobbra a sávon, és dobjátok el a lakat jelzőt az új mezőn (feloldottátok a feladatot). Ha az új mezőnek van azzamali hatása (vörös sávban lévő szöveg), azzamal alkalmazzatok. Minden mező azzamali hatását csak játékonként egyszer kell alkalmazni.

Feladat mezők

A Feladat sáv több mezőből áll. Egy-egy mezőn különféle hatások olvashatók, illetve a követelmények, amik teljesítésével léptetni lehet a feladat jelzőt.

Egyes feladat mezők olykor adott feladat kártyához kötődnek, amiket fel kell fedni, azaz a tulajdonképpen meg kell találniuk és ki kell húzniuk egy specifikus lapot, például egy tárgyat ahhoz, hogy tovább haladassanak a feladat sávon. A telítő, aki megtalálja az adott lapot, képpel maga elé helyezi azt emlékeztetőként.

A Feladat sávon lévő lakat jelzők mutatják (takarják), hogy mely feladat elemhez nem férnek hozzá a telítők. Ha egy telítőnél talál egy feladat lapot, ami egy ilyen lezárt feladat mezőhöz kötődik, a lapot nem használhatja. Ha egy telítő olyan feladat lapot talál, ami már egy feloldott feladat mezőhöz kötődik, a normál szabályok szerint használhatja az adott lapot.

2. Vezető lépés: Az aktuális vezető dönthet úgy, hogy eldob 1 bizalom jelzőt ahhoz, hogy átadja a vezető jelzőt a tőle balra ülő játékosnak, és ezáltal ő lesz a vezető. Ha az aktuális vezetőnek a karakterlapján az összes stressz mező betelt, el kell dobnia 1 bizalmat és át kell adnia a vezető jelzőt a tőle balra ülő játékosnak.

Amint a játékforgató minden fázisa véget ért, új forduló kezdődik.

RÉSZLETES SZABÁLYOK

Csoport döntés

A Walking Dead világának pszichológiai drámáját reprezentálja a csoport döntés, ami folyamatosan fenyegeti a csapat morálját. Valahányszor egy telítőnek vagy a csoportnak egy hatás miatt el kell dobnia egy erőforrást vagy jelzőt (erőforrás, járkáló, bizalom, stb.), azonban nem tud, a csoportnak azonnal meg kell oldania a Csoport döntés részt. Ugyanígy, ha egy telítő nem tud elszívni 1 vagy több stresszt (de egy hatás miatt muszáj volna) mert a karakterlapja stressz mezőin már van jelző, szintén meg kell oldaniuk a Csoport döntés részt.

A Csoport döntés 1-el csökkentti a morált, hacsak mindegyik telítő el nem dob 1 bizalom jelzőt a saját kezéből. A bizalom eldobása opcionális, és ezzel kapcsolatban minden vitát a vezetőknek kell megoldania. Azonban ha legalább 1 telítő nem hajlandó eldobni bizalom jelzőt, a többiek is visszakapják azt, és a morált kell csökkenteni 1-el.

Több egyszerre aktiválódó negatív hatás is csak egyszer váltja ki a Csoport döntést, függetlenül attól, hogy hany állapotot nem sikerül teljesíteni.

Ha kimondottan egy játék hatás csökkent a morált, az nem számít Csoport döntésnek, és a játékosok nem semlegesíthetik az adott morálszétést Bizalom eldobásával.

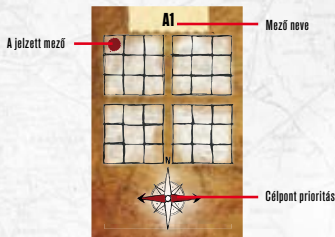
Általánosan elmondható, hogy valahányszor a játékosok nem tudnak megoldani egy negatív hatást, akkor a Csoport döntés következik. Az alábbi esetekben például:

- Egy telítőnek el kellene dobnia egy bizalom, erőforrás, fókusz, stb. jelzőt, de nem tud (mert pl. nincs neki).
- Fel kellene helyezni egy járkálót a játéktérre, de nincs több a tartalékban.
- Egy telítőnek 1 vagy több stresszt kellene szenvednie, de nem tud már több jelzőt elhelyezni, mivel betelték a karakterlapja stressz rubrikái.
- Léptetni kellene a fenyegetés jelzőt, de be van telve a fenyegetés sáv.

Elszívni vagy szerezni

A csoport döntés mindig bekövetkezik, amikor egy telítőnek el kellene szenvednie egy hatást, de nem tud, azonban sosem következik be, ha a telítő egy játékon hatást szerez (pl. bizalom vagy fókusz), de nem tud (például mert kifogyott a jelző).

Térkép pakli



Mező neve: A kártya által jelzett mező neve.

A jelzett mező: Egy vörös folt mutatja, hogy hol található a jelzett mező a játéktérben.

Célpont prioritás: A vörös nyílak határozzák meg a véletlenszerű irányokat. A fenti esetben például, a járkálók elsősorban keleti vagy nyugati irányba fognak mozogni, nem pedig észak-déli irányba.

A térkép pakli multifunkcionális: A játékosok ezzel határozzák meg a véletlenszerű épületeket valamint a véletlenszerű irányokat. Valahányszor a térkép paklit megkeverjük (a játék előtti előkészítéskor is beledörvölve) a legfelső lapot mindig el kell dobni. Az eldobott lapok pakliját használjuk véletlenszerű irányok meghatározására (főként a járkálók aktivációja során). Véletlenszerű helyszín meghatározásához a játékosok a térkép húzópakliból húznak lapot.

Morál

Ez a sáv jelképezi a csoport pszichológiai állapotát a történet során. Több játékhatalás is csökkentheti a morált, legfőképp a Csoport döntés. Ritkán, de előfordulhat, hogy egy játékhatalás növeli is a morált.

Valahányszor a morál csökken 1-el vagy többel, a morál sávon a jelzőt jobbra kell léptetni a megfelelő számú mezővel. Hasonlóan, valahányszor a morál növekszik, a jelzőt a megfelelő számú mezővel balra kell léptetni a morál sávon.

Hacsak az adott történet működik nem írja, ha a morál jelző eléri a „0” mezőt a morál sávon, a csapat azonnal elveszteti a játékot.

Stressz

Ahogy a telítők átlik a körülöttük tomboló borzalmakat, stresszt szenvedhetnek. Minden telítő legfeljebb három stressz jelzőt szerezhet, egyet-egyet a karakterlapja 3 stressz mezőjére. Egy tevékenység során a telítőnek 1 stressz kockával kell dobni minden stressz jelzője után (+1 stressz kockával, ha a telítő legalább egy járkálával azonos mezőn tartózkodik).

Valahányszor egy telítő 1 vagy több stresszt szenved, fel kell helyeznie az adott számú stressz jelzőt a karakterlapjára. Ha a telítőnek stresszt szenved, de nem tud több jelzőt felhelyezni a karakterlapjára, azonnal bekövetkezik a Csoport döntés.

Mikor egy telítőnek stresszt kell eldobnia, a karakterlapjáról leveheti adott számú stressz jelzőt.

A túlélők képességei és a túlélő jelzők

Amíg egy túlélőnek van legalább 1 bízalom jelzője, a képessége aktív. Minden túlélőnek vannak saját túlélő jelzői, melyek a túlélő kártyái és/vagy képességei által kiváltott hatásokat jelzik. A hatások csak a játékosban lévő túlélő jelzőket élethozhatják, akár a térdgomb, akár a karakterlapon található az, a képességek leírásának megfelelően. A játékhatsákoknak külsőnhetetlen kapott túlélő jelzőket a megfelelő túlélő karakterlapján kell elhelyezni. A játékosban nem lévő túlélő jelzőket elérhető közelségbe kell helyezni.

A túlélő jelzőket használjuk az aktív eseményeknél is, azokkal jelezzük, ha egy túlélő teljesített egy esemény képességét.

Bízalom

Egy túlélő bízalom jelzőinek száma jelképezi, hogy a csoport mennyire bízik meg benne. Ha egy túlélőnek nincsenek bízalom jelzői, a túlélő képességeit nem aktiválhatja egy másik túlélő sem. Egy túlélőnek nem kell elődnia bízalom jelzőt ahhoz, hogy aktiválhassa a saját túlélő képességét (hacsak az másképp nem írja), de legalább 1 bízalom jelzővel rendelkeznie kell ahhoz, hogy aktiválhassa azt.

Egy túlélő legfeljebb 5 bízalom jelzőt szerezhet.

A bízalom még a Csoport döntések során fontos. Valahányszor Csoport döntés következik be, a játékosok vesztenek 1 morált, hacsak nem dob el minden túlélő 1 bízalmat. A bízalom elődöbása opcionális, és a vezetőnek kell megoldania minden bízalom elődöbása/el nem dőbása körül kialakult vitát.

Esemény kártyák

Az esemény kártyák több dolgot is jelelnek: többek között azok jelzik az aktív esemény hatását, mely az adott fordulónak érvényben van – a Hanyagolt hatás csak akkor kerül kijátszásra, ha a vezetői hanyagolja az adott lapot. Az esemény kártya mutatja a fordulónak érvényes hozzáállás típusát is (szín).

Keresés kártyák

A történeten lapon minden Q jellet jelölt épület egy keresés paklival kezdő a játékok. A játékosok akkor férhetnek hozzá egy adott épület keresés paklijához, amíg az adott épület bármelyik mezijén tartózkodik a figurák (az épületek határait narancssárga vonal jelzi). Valahányszor egy túlélő 1 vagy több keresés kártyát húz, az adott épület keresés paklija telezől húzza azokat, és mindegyik kártyát meg kell oldani, mielőtt új lapot húz. A legtöbb keresés lap azonban meg kell oldani és el kell dobni után.

Néhány esetben előfordulhat, hogy egy keresés lap nem írja, hogy a használat után el kell dobni, vagy pedig egyszerűen a körülmények nem engedik, hogy azonnal kijátszd a lapot. Az ilyen helyzetekben megtartható a keresés lapot. Az egyes túlélők által birtokoltatott keresés lapok száma nincs korlátozva. A fordulójában egy túlélő bármennyi keresés lapot áthatat vagy csereit el egy vele azonos színű tartózkodó másik túlélővel.

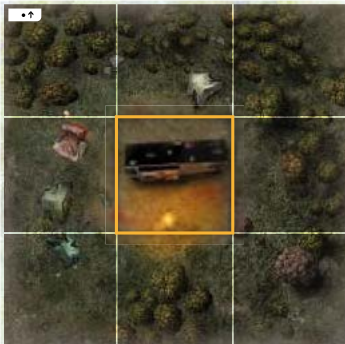
Feladat kártyák

Ha egy történetben feladat kártyák is szerepelnek, a játék előkészítése során ügyelni kell arra, hogy minden keresés pakli csak 1 feladat kártyát tartalmazzon. Először válogasd ki a történethez szükséges feladat lapokat, majd keverd meg ezeket a lapokat adott számú egyéb lapokkal együtt, ahogy az adott történet lapján a „Feladat kártyák” részben olvasható. Ezzel a keresés paklik számával egyenlő számú kártyapakkot kapsz. Keverd bele ezen kártyák egyikét minden keresés pakliba, majd helyezd őket a térdre.

Amikor kihúznak egy feladat lapot, az aktív túlélő egyetelíti azt az aktuális feladat mezővel. Ha a feladat kártya egy lakat jelzővel ellátott mezőhöz tartozik, meg nem használható, vissza kell helyeznihez képpel felelő a keresés pakli, amiől húzód, és tegyél rá egy lakat jelzőt. A lakatolt feladat kártyával letakart keresés pakliból nem lehet többet lapot húzni (a túlélőknek másik paklikban kell megtámlának a szükséges feladat lapot). Ha azonban feloldanak egy olyan feladat mezőt, amihez az adott feladat lap szükséges, ami képpel felelő egy keresés paklin található, dobjátok el a lakat jelzőt, és a lapot ettől kezdve begyűjtheti egy túlélő. Azonban továbbra is a játékszabályoknak megfelelő módon gyűjtheti be azt, nem kapja meg automatikusan.

Épületek és barikádok

Olyan 1 vagy több mező számít épületnek, amit teljes egészében falak vesznek körül, amiket narancssárga vonalak jeleznek.



A történet lapon minden Q jellel ellátott épülethez 1 keresés pakli tartozik. Az épületen tartózkodó túlélő hozzáférhet az épület keresés paklijához, mindegy hogy az épület melyik mezijén tartózkodik.

A barikádok megakadályozzák, hogy a járkálók keresztül mozogjanak rajtuk, és kizárólag falakra lehet helyezni őket. Minden falra legfeljebb 3 barikád jelző helyezhető. A járkálók nem képesek keresztül mozogni a barikádokon. Ha egy járkáló tartalmazza mezőt aktiválódik, és a járkálónak keresztül kellene mozognia a barikádon, a következők tevégek:

- Ha a járkálók száma kevesebb, mint az ott található barikádok száma, fektessétek el a járkálókat, és nem mozgathatnak.
- Ha a járkálók száma több, mint az ott található barikádok száma, távolítsatok el 1 barikádot. Ha nem maradt több barikád a falon, a járkálók átmozoghatnak rajta. Ha 1 vagy több barikád maradt, fektessétek el a járkálókat és nem mozgathatnak.

A barikádok és a falak nincsenek hatással az ember figurákra.

Hatótávolság és látótávolság

Ha egy figura mezőjéről kiindulva távolságot számítunk, a szomszédos és az átlós mezőket is bele kell számítani. A kiindulási mezőtől számított minden mező 1 távolságnak számít. Például, egy figurát körbevevő minden szomszédos mező 1 távolságra van a figurától.

A látótávolság egy képzeltetlő egyenes vonal két mező közepe között. Ha ez az egyenes úgy húzódik, hogy nem érinti azt fal, akkor a két mező látótávolságban van. Egy figurának rá kell látnia egy célfigura mezőjére ahhoz, hogy látótávolságban legyen. Egy épületen tartózkodó figura látótávolságát nem akadályozzák a falak.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Szövetségesek

Ha a Walking Dead: No Sanctuary társasjátékot kevesebb mint 4-en játszódnak, 1 vagy több szövetséges kell használni a játékban. Legfeljebb 4 töltőt lehet játékban, és minden töltőt, amit nem játékos irányít, szövetségesnek minősül. A szövetségesek minden szempontból töltőknek számítanak, az alábbi kivétellekkel:

- Egy szövetséges soha nem lehet vezető.
- A szövetségeseknek nem lehet töltői paklija.
- Minden szövetséges öste kell kapcsolni egy játékos irányította töltővel, azaz közvetlenül az adott töltőt után fog cselekedni a fordulók sorrendjében.
- Egy szövetséges a töltői karakterlap szövetséges oldalát használja (a töltői karakterlap hátlapja a szövetséges karakterlap).
- Valahányszor egy szövetséges cselekvést hajt végre (akár kényszerből, akár szándékosan), cselekvés helyett 1 cselekvés jelzőt kap (a Cselekvés X értékétől függetlenül).
- Ha egy szövetséges megkapja a harmadik cselekvés jelzőjét, legyőzöttnek számít és a csoport elvesztí a játékot.
- Valahányszor egy szövetséges gyűnyöl, oldobhat 1 cselekvés jelzőt (a Gyűnyulás X értékétől függetlenül).
- Egy szövetséges nem játszhat ki töltői lapokat, és csak a Tevékenységek és manőverek segédkártyán vagy a szövetséges karakterlapján található tevékenységeket hajthatja végre.
- Egy szövetséges csak 1 bízalom elköltésével hajthat végre olyan tevékenységet a szövetséges karakterlapjáról, ami nem egyezik az őt irányító töltői Hozzáállás színnel.
- Ha egy szövetséges felelmet dob az akciókártyájával, meg kell oldania a karakterlapján található felelem hatást.

A szövetséges Hozzáállása

Némely játékhás a töltői Hozzáállása alapján aktiválódik. Egy szövetséges Hozzáállása minden esetben azonos az őt irányító töltői Hozzáállásával. A szövetséges fordulója során a játékosok soha nem váltják ki az őt irányító töltői kártyájának hatását, de azok hatását igen, amik a szövetséges hozzáállását célozzák.

Szövetséges karakterlap

A töltői karakterlap hátlapja a szövetséges karakterlap. Ez hasonló a töltői karakterlaphoz, de a töltői képesség helyett 3 fix tevékenység szerepel rajta (1 mindhárom hozzáállás típusozó).

A szövetséges a karakterlapjáról az irányító töltői hozzáállásának megfelelő tevékenységet használhatja az aktiválójá során. Azonban 1 bízalom elköltésével a szövetséges a fordulóban választhatja a másik két tevékenységet is. A szövetséges lapján szereplő felelem hatást alkalmazni kell az adott szövetséges által végrehajtott tevékenységre, és alkalmazni kell minden, az akciókockákkal dobott felelem hatást is.

Idenekek

Idenekek előkészítése

Ha az adott történetben szerepelnek az idenekek speciális szabályai, a játékosoknak az adott történet előkészítésére vonatkozó egyéb utasításokat követően az alábbiakat kell tenniük:

1. Hozzátok játéka az Idenekek aktiválása kártyát. Ha az adott történet külön nem részletezi, az „aktív” oldalát helyezétek köppel teltel.
2. Helyezétek az Idenekek karakterlapot a csoport karakterlapja közelébe.
3. Állossátok meg az Idenek tartalékot az összes Idenek figurából az Idenekek karakterlapja mellett.

Az idenekekre vonatkozó szabályok

A térgépekzükön lévő idenek figurák minden szempontból ember figuráknak számítanak, és célpontjai lehetnek minden hatásnak, ami ember figurákat céloz. Valahányszor egy idenek figurát legyőznek, oldjátok meg a Csoport döntést (mint minden egyéb legyőzött ember figura esetén, az idenekek mezőjére is egy holttest jelzőt kell helyezni).

Valahányszor egy idenget megmentenek – használó a „Megmentés (interakció)” tevékenységet az Idenekek karakterlapján – az adott idenek a megmentett idenekek tartalékba kerül a karakterlapon. A megmentett idenekek tartalékban lévő összes figura megmentettnek számít, és minden hatás alanya lehet, ami a megmentett idenekeket céloz.

Bizonyos hatásoknak köszönhetően a töltői Fókusz jelzőket helyezhetek el a megmentett idenekek tartalékában. A megmentett idenekek tartalékában lévő Fókusz jelzőket bármely töltői Gyűnyűgő alkálthat, mint a normál Fókusz (mínogy támogatásként a megmentett bajtársakból). Továbbá, egyes esemény kártyák különféle módon lehetnek hatással ezekre a Fókusz jelzőkre.

Ha egy megmentett idenget legyőznek, helyezze egy holttest jelzőt a térgép egy véletlenszerű mezőjére.

Idenekek aktiválása kártya

Az idenekek aktiválása kártyával helyezhető új idenek figurák a játémezőre. A játékosoknak az esemény fázis Speciális szabályok lépése során végre kell hajtaniuk az idenekek aktiválása kártya minden lépést, sorban.

Idenekek karakterlapja

Az idenekek karakterlapja a rájuk vonatkozó szabályok kivonatát tartalmazza. Illetve az új tevékenységet, amit a töltők végrehajthatnak, amikor alkalmaznak az idenekek speciális szabályokat:

- MEGMENTÉS (interakció)** Kapsz 1 stressz jelzőt, de megmentesz 1 veled egy mezőn tartózkodó idenget.
- ☞: Dobj el 1 stresszt.
 - ☞: Helyezz 1 fókuszot a Megmentett idenekek tartalékba.

Rivalisok

Rivalisok előkészítése

Ha az adott történetben szerepelnek a rivalisok speciális szabályai, a játékosoknak az adott történetet előkészítésre vonatkozó egyéb utasításokat követően az alábbiakat kell tenniük:

1. Keresztek ki a történethez szükséges rivalisok karakterlapjait és a hozzájuk tartozó figurákat. A történetben szereplő rivalisok idejében fel vannak tüntetve a történet lapján, a rivalisok speciális szabályai részben. Ha nincs kimondottan adott rivalis, a játékosok szabadon választhatnak.
2. Helyezték a rivalis karakterlapokat és figurákat a Játéktér szélére, hogy mindenki könnyen elérje.
3. Hozzák a játékbá a Rivalisok aktiválása kártyát. Ha az adott történet nem részletezi, az „aktív” oldalával felfelé helyezték el.

Rivalisokra vonatkozó szabályok

A rivalisok az ellenséges figurákat jelentik, akik őrteni akarnak a túlélőknek. A rivalisok karakterlapja vezérlő, hogy a rivalis figurák hogyan aktiválódnak az Esemény fázis során. Az alábbi információkat tartalmazza:



- Rivalis neve: Azonosítja a rivalis típusát.

- Reakciók: 3 külön Reakció hatás szerepel minden rivalis számára, 1 minden azonos hozzáállás típusúhoz. Amikor aktiválják a rivalis figurákat, a játékosoknak meg kell oldaniuk az adott kör hozzáállás típusának megfelelő Reakció hatást.

- Legyőzött hatás: Alkalmazni kell azt a hatást, valahányszor legyőznek egy rivalis figurát (mint minden egyéb legyőzött figura esetén, a rivalisok is egy holttest jelzőt hagynak a mezőjükön).

A rivalisok humán figuráknak számítanak, a túlélők szempontjából pedig ellenségesnek.

Rivalis figurák aktiválása

A Rivalisok aktiválása kártya alkalmazásakor a játékosoknak a következő lépéseket kell végigmenniük:

1. Rivalis reakció: A játékosoknak alkalmazniuk kell minden, a térdőkn és készenlében lévő rivalis figura után a forduló Hozzáállásának megfelelő Rivalis reakciót. Mivel aktiválhatók egy rivalist, fokozódhat el a figurát (ezzel a játékosok nyomon tudják követni, hogy mely figura volt aktív, nehogy kétszer kerüljön sorra ugyanaz a figura).
2. Rivalisok készenlébe állítása: Minden elfektetett rivalis figurát fel kell állítani.
3. Rivalisok elhelyezése (csak ha a kártya „aktív” oldala néz felfelé): Helyezz 1 rivalist egy véletlenszerű mezőre.

Játékvariánsok

Az alábbi játékvariánsok bármelyik játék során alkalmazhatók a játékosok beleegyezésével, de egy játékon belül csak egy variáns alkalmazása javasolt.

Sose adjuk meg magunkat

Ez a variáns csökkenti a Csoport döntések gyakoriságát azzal, hogy további járkálókat adunk hozzá a tartalekhoz. Ez a történetől független könnyítheti vagy nehezítheti a játékot; ez a variáns inkább nagyobb nyomás alá helyezi a játékosokat azzal, hogy több járkálót kell kezelniük a játékmezőn.

Az ezzel a variánssal módosított történet előkészítése során a játékosok bármennyit további járkáló és/vagy speciális járkálót adhatnak hozzá a tartalekhoz.

Nem vagyunk egyedül

Ezzel a variánssal a játékosok hozzáadhatják a Rivalisok és/vagy Idegenek speciális szabályait olyan történethez, amiben eredetileg nem szerepeltek.

Ha rivalisokat adunk egy olyan történethez, ami eredetileg nem tartalmazza a Rivalisok speciális szabályait, a játékosok szabadon kiválaszthatják, hogy melyik rivalis karaktert hozzáadják a játékbá. Az előkészítés során hozzáték a játékbá a szükséges rivalis játékelemeket, a Rivalisok aktiválása kártyával együtt (az „aktív” oldalával felfelé).

Ugyanígy, ha a játékosok idegeneket adnak egy olyan történethez, ami eredetileg nem tartalmazza az Idegenek speciális szabályait, az előkészítés során hozzáadják a játékbá a szükséges idegen karakterlapokat, figurákat és az Idegenek aktiválása kártyát (az „aktív” oldalával felfelé).

MEGJEGYZÉS: Ezen speciális szabályok hozzáadásával különböző mértékben nehezíthető a játék, az adott történettel függően.



A JÁTÉKBAN TALÁLHATÓ KIFEJEZÉSEK

Akció tartalék: A kockák száma és típusa, amikkel a túlélő dob a tevékenysége során. Az akció tartalék legfeljebb 1 akciókockából és 1 vagy több stressz kockából áll.

Aktív esemény: A tervezés fázis során a vezető által játékbá hozott eseménykártya. Az esemény kártya hatása aktív mindaddig, míg játékbán van.

Aktív túlélő: A tevékenység fázisát végző aktuális túlélő.

Bizalom: Ezek a jelzők mutatják, hogy a csoport mennyire bízik egy adott túlélőben. Egy túlélőnek legfeljebb 5 bizalom jelzője lehet. Ha egy adott túlélőn nincs bizalom jelzője, a túlélő képességet nem használhatja más túlélő.

Cselekvés X: Egy túlélőnek el kell dobnia X kártyát a kézből tartott lapjai közül vagy pedig a túlélő húzólapja tetejéről (bármilyen kombinációban). Mikor egy szövetségesnek Cselekvés X-el kell végrehajtania, lapeldobás helyett a Cselekvés X értékeit figyelembe véve a Cselekvés X-et kap, amit a szövetséges karakterlapra kell helyezni. Ha egy túlélő nem tudja teljesíteni a Cselekvés hatás követelményeit (például mert kifogy a lapokból), azonnal legyőzöttnek számít. Ha egy szövetséges 3 Cselekvés jelzőt szerez, legyőzöttnek számít.

Csoport döntés: Valahányszor a csapat Csoport döntésre kerül, 1-el csökkenteni kell a morált, ha csak el nem köti minden túlélő 1 bizalom jelzőt. A bizalom értéke opcionális, és a vezetőnek kell elszámítania minden ezzel kapcsolatos vitát a túlélők között. Ha nem köti el minden túlélő 1 bizalmat, akkor mindenki visszakapja a jelzőjét, és csökkenteni kell a morált 1-el.

Dacos: Az aktuális hozzáállással nem egyező túlélő kártya.

Ellenség: A túlélőkkel ellenséges figurák. Az ellenségek lehetnek járkálók vagy riválisok.

Ember: Ember figurának számítanak a túlélők, idegenek és riválisok.

Épület mártírja: A térképen található épületek 1 vagy több mezőből állnak, és falak (narancssárga körvonal) határolják.

Erőforrás manőver: Egy különleges manőver, amire egyes kártyák hatással utalhatnak. Ezek speciális manőverek, amit a csoport karakterlapján olvashatsz. Minden erőforrás manőver használatakor az aktív túlélőnek el kell költötenie 1 adott típusú erőforrás jelzőt.

Erőforrás tartalék: A csapat által gyűjtött erőforrások, mint például Étel, Lőszer és Nyersanyagok. Minden erőforrás tartaléknak saját mezője van a csoport karakterlapon.

Feladat jelző: Egy használaton kívüli túlélő figurával használunk erre a célra, és azzal jelöljük a történet lapot, hogy épp hogy áll a történet és az ahhoz kapcsolódó feladatok megoldásával a csapat.

Félelem: A Félelem a stressz kockák egyik eredménye lehet. Minden dobott Félelem után alkalmas kell az adott fordulóban kijátszott túlélő kártya félelem hatásai.

Fenygetés: A csoport karakterlapon található fenyegetéses sávon mozgó fenyegetés jelző alapján kell adott számnál új járkálót felhelyezni a térképre a Járkáló fázis fenyegetés lépése során. Ha a fenyegetés jelző sárga mezőn áll, a térkép szereplő számmal (általában 1) egyenlő járkálót vegyél a tartalékából. Ha azonban vörös mezőn áll, a mezőn szereplő számmal egyenlő számú speciális járkálót vegyél a térképre a tartalékából. Minden járkáló figurának húzza egy új térkép kártyát, és a lapnak megfelelően helyezi fel a figurát a térképre, majd pedig léptess a fenyegetés jelzőt 1-el balra a nulla felé. Mindaddig helyezz fel új járkálókat a térképre, míg a fenyegetés jelző el nem éri a nulla mezőt; ezután a Feladat fázis következik.

Fókusz: A játékbán fókusz jelzők találhatók, valamint az akció kockákkal is lehet dobni fókuszot. Az akció kockákból dobott fókuszot be lehet váltani sikerre, ha az aktív túlélő elküti 1 fókusz jelzőt (ezt megismételhet, minden dobott fókusz után elküldhet egy fókusz jelzőt). Az aktív túlélő minden a kockából dobott és fel nem használt fókusz után kap 1 fókusz jelzőt. A fókusz jelzők a túlélők fejlett elővigyázatosságát jelölik, és kiválthatnak velük különféle kártya hatásokat. Egy túlélő legfeljebb 5 fókusz jelzővel rendelkezhet.

Gyógyulás X: Az adott túlélő megkeveri a túlélő dobókupliját, és kivesz belőle 1 véletlenszerű lapot, majd visszakerveri őket a húzókuplijába.

Hanyagolt: Egy negatív hatás, ami az esemény kártyák alján található, és akkor kell alkalmazni, ha a vezető hanyagolja a tervezés fázis hozzáállás lépése során kihúzott két esemény lap közül valamelyiket.

Hozzáállás: A tervezés fázis hozzáállás lépése során a vezető által játékbá hozott esemény kártya. A hozzáállás lehet normál, óvatos, vagy megmondolatlan.

Készletléte: Egy álló figura készletében lévőnek számít (nincs kiütve).

Kültört: A kültört figurákat el kell fektetni. Ha a kültört figura egy járkáló, nem kell aktiválni, majd fel kell állítani, miután minden készletében lévő járkáló figurát aktiválták. Ha a kültört figura egy túlélő, el kell költötenie 1 mozgás manővert ahhoz, hogy felállhasson.

Legyőzött: Ha egy járkálót legyőznek visszakerül a tartalékba. Ha egy ember figurát győznek le, egy holttest jelzőt kell elhelyezni a mezőjére a figura helyett, majd a figura visszakerül a tartalékba.

Lezárt: Ha a történet lap meztlen lakat jelző található lezártnak számítanak. Valahányszor megölnék egy feladatot, a játékosok eldobhatják az adott meztlen található lakatot, ahova a feladat jelző mozoghat fog.

Magányos: Ha egy figurával azonos meztlen nem tartózkodik más figura, magányos figurának hívjuk.

Morál: Ez a sáv jelölés az csoport pszichológiai állagát a történet során. Több játékhatás is csökkentheti a morált, legfőképp a Csoport döntés. Ritkán, de előfordulhat, hogy egy játékhatás növeli is a morált.

Valahányszor a morál csökken 1-el vagy többel, a morál sávja a jelzőt jobbra kell léptetni a megfelelő számú mezővel. Hasonlóan, valahányszor a morál növekszik, a jelzőt a megfelelő számú mezővel balra kell léptetni a morál sávon. Ha csak az adott történet másképp nem írja, ha a morál jelző eléri a "0" mezőt a morál sávon, a csapat azonnal elvesztí a játékot.

Odakint: Minden térkép mező, amit nem határolnak falak (ami nem épület mezt).

Stressz: Ahogy a túlélők átélik a körülöttük tomboló borzalmakat, stresszt szenvedhetnek. A túlélő karakterlapján minden stressz jelző után 1 stressz kocka kerül a kocka tartalékába.

Stresszelt: Egy túlélő teljesen stresszesnek számít, ha a karakterlapján minden stressz mezt elfoglalt egy stressz jelző.

Szolgálatkés: Az aktuális hozzáállással egyező túlélő kártya.

Szomszédos mezt: A figura meztje mellett található négy szomszédos mezt (az állós mezték nem számítanak szomszédosnak).

Túlélő karakterlap: A túlélő karakterlap maga a karakter, akivel játszasz a játék során. Leírja a képességeit, és a három jellemzője értékét (Támadás (OKOL), Koordináció (KEZBÁZÁS) és Interakció (ARCOK)), valamint stressz meztjeit, ahova legfeljebb 3 stressz jelző helyezhető fel.

Vezető: A tervezés fázis során a vezető meghatározza a csapat hozzáállását az adott körre, és minden túlélő felkészül a körre. A játék elején a vezető kisorsoláshoz rázatosk össze egy marokban minden túlélőtől új túlélő jelzőt, majd húzhatok belőle egyet – ő lesz a csapat kezelt vezetője, ő kapja meg a vezető jelzőt. A feladat fázis vezető lépése során az aktuális vezető túlélő 1 bizalmat, hogy átadhasa a vezető jelzőt a töle balra álló túlélőnek. Ha az aktuális vezető karakterlapja minden stressz meztje több stressz jelzővel, el kell dobni a 1 bizalom jelzőt és át kell adnia a vezető jelzőt a töle balra álló játékosnak.

GYAKRAN ISMÉTEL KÉRDÉSEK

Amikor egy tevékenységet, például verekedést végzek, a foglalkozási tevékenységem hatása teljesül, függetlenül attól, hogy siker születik-e a kockadobás során?

Igen. Valójában a foglalkozási hatás feltérfüggetlenül csatlakozhat már a kockadobás előtt.

Ha végrehajlok egy tevékenységet, és több mint 1 sikert dobok, kiválaszthatom, hogyan osztom szét azokat a siker hatásokat közöttük?

Igen, te választhatsz meg, hogy mely siker hatásokat jónak látod. Egy siker hatás többször is kiváltható, ha csak a felírás másképp nem mondja.

Van korlátozva a túléllő kártyából álló kézhöz tartott lapok száma?

Nem, nincs korlátozva.

Mikor használhatom Andrea túléllő képességét?

Andrea túléllő képessége a Járkáló fázis bármely pontján használható. Használható a járkálók mozgása előtt vagy után is, vagy amikor egy járkálók kerülnek a térképre a fenyvesítés lépés során.

Amikor a feladat lapokkal összehalmozom a keresés paklit, és 4 vagy több pakli születik, hogyan kell a feladat lapokat belekeverni vagy szétosztani?

Ki kell keresni a történethez szükséges feladat lapokat és kombinálni a történet lapja a „Feladat kártyák” részben szereplő lapokkal, majd szétosztani ezeket a kártyákat a keresés paklik között. Például, A és B +3 Veszély” azt jelenti, hogy vedd az A és B feladat kártyákat, valamint 3 véletlenszerű veszély lapot. A kártyák száma nem meg kell egyeznie a történetben szereplő keresés paklik számával (a fenti példában a történet elírás 5 keresés paklival rendelkezik). Keverjék meg ezeket a kártyákat, majd osszák ki 1 lapot képpel felé minden keresés pakliba. Keverjék meg a paklikat, majd helyezik őket a történet lapjain felülről lefelé.

Mennyi rivális adható egy játékhoz?

Bármennyi és bármilyen riválissal hozzáadhat az egy történethez, főleg ha nehezebbi szeretnéd a játékot. Minden rivális típus 10 figurát ad a tartálékhoz.

Hogyan működik a lövő?

A lövő egy erőforrás, amit a túléllők tudnak gyűjteni. Amikor a túléllő lövőért szerez, annyi lövőre jeltől kell tenni a csoport karakterlapra. A csoport karakterlapról dobható a lövőre jeltől, amikor egy túléllő lövőre erőforrás manővert hajt végre – növeli meg 1-el a fenyvesítést, illetve 1 járkáló legyűjtöttnek számít a túléllő látványában ezáltal.

Hajthatok végre keresési tevékenységet, ha a túléllőm olyan épületben van, amiben nincsen keresési pakli?

Igen, hajtható végre Keresési tevékenységet akkor is, ha a tartózkodási mező nem része az épületnek, ami Keresési paklit tartalmaz. Önként is végrehajthat Keresési tevékenységet. A Keresési tevékenység „Húzza a tartózkodási épületet Keresési paklijából” hatását természetesen nem választhatod. Az akció dobásod siker eredményeit használhatod, hogy aktiválj a „Szerez 1 általad választott nyersanyagot” hatást, mint Keresési tevékenységet.

Mikor használható az Élelem? Hogyan tudok gyűjteni?

Aktárcsak a lövő, az élelem is egy nyersanyag, amit a túléllők összegyűjthetnek, majd később elkülöníthetnek Élelem nyersanyag manőverre, amivel például Gyógyulás 2 manővert hajthatnak végre. Ne feledd, hogy gyógyuláskor a túléllő megkeveri a dobópakliját, majd a Gyógyulás X értékével egyenlő számú véletlenszerű lapot visszakeverhet a húzópaklijába.

A játékokhoz már az összes túléllő jelzőm elérhető a túléllő képesség használatához?

Nem. Bár feltételeztük a túléllő jelzőket a játékok elkészítése során, nem elérhető a számra azonnal. Különböző (létező) a túléllő lapokból származó hatásoknak köszönhetően szerezhet túléllő jelzőket, adhatod át más túléllőknek vagy helyezheted le őket a térképre, az adott túléllőtől függetlenül persze. Mivel a jelzők ilyen módon játéka kerültek, elkülöníthetők arra, hogy használj a túléllő képességet (no teled, hogy legalább 1 bízalom jelzővel is rendelkezned kell, hogy aktiválhass egy túléllő képességet).

Ha van két egymással szomszédos mező, melyek egy kéréshez épületet adnak ki közösen, helyezhetek barikádot a két mező közé?

Barikádot csak a falakra lehet helyezni, amit narancssárga vonalak jelölnek.

A térképre helyezhető jelzőket hogyan tudom eltávolítani? A játékok végig ott maradnak?

Ha az adott jelző vagy az adott történet szabályai nem írják külön, hogy hogyan távolíthatók el, akkor igen, a játékok végig ott maradnak.

Le lehet váltani a vezetőt?

A Feladat fázis Vezető lépése során az aktuális vezetőt dönthet úgy, hogy 1 bízalom jelző elhárításával átadja a vezető jelzőt a túléllő balra oldj játékosnak, és az lesz azután a vezető. Ha az aktuális vezető stressz mezőre telve vannak stressz jelzőkkel, kötelező elköltenie 1 bízalmat és azután kötelező átadnia a vezető jelzőt a túléllő balra oldj játékosnak.

Műszaki csatlakozás, ha az akciók helyén egy járkálót tartalmazó mező, vagy át akarok kelti rajta? Mi a teendő, ha több járkáló is található az adott mezőn?

Ha el akarok mozogni egy készenléten álló (álló járkáló figurák) járkálót tartalmazó mezőről, Cselekvés 1-et kell végrehajtanom minden, a mezőn lévő, készenléten álló járkáló után. A kiütközött járkálók nem gátolnak a mozgásban.

Építhetek barikádot, ha járkáló tartózkodik velem egy mezőn?

Igen. A mezőn található járkáló nem akadályoz a barikád lehelyezésében.

Végezhetek keresést, ha egy járkáló is tartózkodik a mezőn?

Igen. A veled egy mezőn tartózkodó járkáló nem akadályoz a keresés kártyák húzásában. Fontos megjegyezni azonban, hogy ha tevékenységet végzel, és úgy végzel keresést, a járkáló miatt stressz kockázat is kell dobnod az akció dobás során.

Mozoghatnak a figurák átjósan?

Nem. A figurák csak föl-le és jobbra-balra mozoghatnak.

Milyen kellékek (elköltenek) a járkáló figurákat az akadályozás után?

Úgy követjük nyomon, hogy mely járkálók voltak már aktívak, így nem áll fenn a veszélye, hogy egy járkáló kétszer aktiválódik. A járkálók aktiválása után fel kell állítani újra az összes járkálót.

Készítők

Játéktervezők: Adam Sadler és Brady Sadler

Illusztrátorok: Giorgio De Michele és a the Creation Studio

Digitális szobrászok: Sam Greenwell, Stephan Eh, Jin Hao és Jin Yi

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Vezérigazgató és alapító: John Nee

Vezérigazgató és alapító: John Sepenuk

További játékfejlesztők: Matt Dunn, Matt Hyra, Alex Lim és Derek Stucker

Grafikai tervezés: Larry Renac (vezető) és John Vineyard

Kreatív igazgató: Adam Shlendorio

Műveleti igazgató: Leisha Commins

Termékfejlesztési menedzser: Derek Stucker

Szerkesztés: Shahriar Fouladi

Üzleti koordinátor: Rumi Asai

Marketing és közösségkapcsolatok: Dekan Wheeler (vezető), Randall Ford és Colin Robinson

Fordítás és szerkesztés: Farkas Milán (<http://farkasmilan.hu>)

JÁTÉKTESZTELŐK: John Hershey, Natalie Hunter, Ryan Lancaster, Sarah Miguel, Marcos Payan, Katie Raccuglia, Adam Shlendorio, Nicholas Scamman, Michael Shaneman, Ryan Skinner, Rheyon Williams, Matalin Wilson és sokan mások!

CRYPTOZOIC KIEMELT KÖSZÖNET: Carolyn Byrnes, Javier Casillas, Kaitlyn Fox, Matt Hoffman, Cary Jones, Andy Kophart, Erik Larson, George Nadeau, Matthias Nagy, Jeff Parker, Rachel Valverde és MaryCarmen Wilber.



Tárgymutató

Barikádok	7, 9, 13
Bizalom	9, 12
Cselekvés	2-3, 6, 12-13
Cselekvés jelző	10, 12
Csoport döntés	5, 8, 12
Csoport karakterlap	2-3
Dacos	4, 5, 12
Elvesztési játékok	2
Előkészítés	2
Épület	6, 9, 12-13
Erőforrás	3, 6, 12, 13
Esemény	4-5, 7, 9, 12
Esemény fázis	7
Fal	9, 12-13
Feladat fázis	4, 7-8, 13
Félelem	5-6
Fenyegetés	6-7, 12
Fókusz	6, 8, 10, 12
Gyógyulás	10, 12, 13
Hanyagolás	4-5, 12
Hatótávolság	9
Holttest jelző	10-12
Hozzáállás	4-5
Idegen	10, 11, 13
Jellemzők	5, 6
Járkáló	
Speciális járkáló	2, 3, 7, 11
Járkáló aktiválása	7, 8
Járkáló mozgás	7, 9
Járkáló fázis	4, 7, 13
Járkáló tartalék	2, 3, 7
Játékvariánsok	11

Keresés kártya	6, 9, 13
Feladat kártya	2, 6, 8, 9, 13
Kocka	2-3, 6, 12-13
Kör menete	4
Lakat jelző	2, 7, 8, 9, 12
Legyőzött	6
Látótávolság	9, 13
Manőver	6, 10, 12-13
Erőforrás manőver	6, 12
Általános manőver	6
Speciális manőver	6, 12
Megnyerni a játékok	2
Morál	2-3, 8, 12
Reakció	11
Referencia kártya	3, 6
Rivális	11-13
Speciális szabályok	2, 4, 7, 10-11
Stressz	8, 12-13
Szolgáltkész	4, 5, 12
Szövetségesek	10
Tervezés fázis	4-5, 12
Tevékenység (szövetséges)	10
Tevékenység (túlélő)	5-6
Térkép elem	2-3
Térkép kártya	2, 7
Történet lap	2-4, 13
Túlélő fázis	4
Túlélő jelző	2-3, 5, 7, 9
Túlélő karakterlap	2-3, 6, 8-9, 12
Túlélő kártya	2-5, 12-13
Túlélő képesség	9, 13
Vezető	2-5, 7-8, 12, 13



The Walking Dead © 2017 AMC Film Holdings LLC. All Rights Reserved. For more information about The Walking Dead, visit www.amc.com/thewalkingdead
© 2017 Cryptozoic Entertainment, 25551 Commencement Dr Suite 250, Lake Forest, CA 92653. All Rights Reserved.



WWW.CRYPTOZOIC.COM