

EDGE OF DARKNESS™

*John D Clair játéka,
1-4 játékos számára,
14 év felett*

ALKATRÉSZEK

A *Sötétség pereme* játék *Céhes hatalomcsomag* kiegészítőjének a következőket kell tartalmaznia. Ha nem így van, segítenek a customerservice@alderac.com címen.

- 4 kétoldalú Céhközpont helyszíntábla
- 16 kártyafejlesztés
- 1 *Sötétség pereme* húzózsák
- 56 befolyás/jóakarát jelölő
- 56 műanyag befolyás/jóakarát jelölő
- 1 szabálylap

JÁTÉK A CÉHKÖZPONTOKKAL

A Céhközpontok egy választható modul, amelyet használhatsz bármelyik *Sötétség pereme* játékban, de ki is hagyhatod. A modul használata azt jelenti, hogy minden játékos a kezdő 3 *Polgár* [*Citizen*] és 1 *Patricius* [*Patrician*] kártyáját a dobozban található alternatív változatokra cseréli, és minden játékos kap egy céhközpont helyszíntáblát, ahová csak ő küldhet ügynököket. Ezzel a két változtatással a játékosoknak eltérő hatalma lesz, így különböző előnyökkel és hátrányokkal fognak rendelkezni a játék kezdetén és a játék során.

Előkészítés

Először, távolítsd el az összes eredeti kezdő *Polgár* és *Patricius* kártyát a játékból, és cseréld ki a dobozban találhatóakra. Ezután a játékosok kiválasztják a céhüket. A játékosok többféleképpen is kiválaszthatják, hogy melyik céh tagjai lesznek. Mi azt javasoljuk, hogy a játékosok közösen döntsék el, hogy melyik megközelítést választják; egyik sem az egyetlen "helyes" módszer.




- **Alkalmi:** Egyszerűen döntsétek el egymás közt. Miután minden játékosnak van egy céhe, és a játék 10 helyszínét is meghatároztátok, minden játékos kiválasztja, hogy a céhközpont helyszíntáblájának melyik oldalát használja ebben a játékban.



- **Véletlenszerű:** Egyszerűen véletlenszerűen rendeljétek minden játékoshoz egy céhet. Ugyanúgy, mint fentebb, miután minden játékosnak van egy céhe, és a játék 10 helyszínét meghatároztátok, minden játékos kiválasztja, hogy a céhközpontja helyszíntáblájának melyik oldalát használja ebben a játékban.
- **Versengő:** Ez a módszer akkor ajánlott, ha a játék tétre megy, legyen az a dicsekvés joga vagy bármi más.
 - Először határozzátok meg a 10 kezdőhelyszínt, és véletlenszerűen határozzátok meg egy kezdőjátékost.
 - Majd helyezzétek a céhközpontok helyszíntábláit az asztalra, mindegyiknek egy véletlenszerűen meghatározott oldalával felfelé. Ebben a játékban a felfelé fordított oldalakat fogjátok használni. A játékosok nem választhatnak oldalt, amikor megkapják a céhüket.
 - Majd a játékosok titkos licitáláshoz használják a játékossegédlet-jelölőiket; minden játékos titokban 0 és 10 közötti zsetont tesz a kezébe. Amikor minden játékos készen áll, egyszerre felfedik licitjuket. Az a játékos, aki a legtöbbet licitált, választ egy céhet, majd a következő legmagasabb licitáló, és így tovább, amíg minden játékosnak lesz egy céhe. Ha 2 vagy több játékos licitál ugyanannyit, amikor sorra kerülnek, a kezdőjátékostól kezdve, a fordulórendben előrébb lévő játékosnak növelnie kell licitjét 1-gyel, de ő nyeri a döntetlent, és választ egy céhet. Ezután a fennmaradó holtversenyben lévő játékosok választanak, szükség esetén ugyanígy döntve a többi holtversenynél is.
 - Végül írjatok fel minden játékosnak a licitjükkal megegyező számú negatív GYP-t a pontozótömbbe.

Amint minden játékos kiválasztotta a céhét (1), a játékos táblája mellé helyezi azt. Ahelyett, hogy megkapnátok a szokásos kezdőjelölőket, kiképzett ügynököket és védelemsáv pozíciót, minden játékos kezdő befolyása (2), érméje (3), hírnévjelölője (5), kiképzett ügynökei (4) és védelemsáv pozíciója (6) a céhtáblája bal felső szélén van feltüntetve. Figyeljétek, ha a védelemsáv kezdő pozícióján az áll, hogy “17+”, akkor a legfelső pontján kezd; ha az áll, hogy “17-”, akkor a védelemsávon egy ponttal lejjebb kezd. Minden más előkészítési szabály ugyanaz. Készen állsz a kezdésre.






Az új *Polgárok* és *Patríciusok* használata










Minden játékos új kezdő *Patrícius* kártyájának és minden játékos egyik új kezdő *Polgár* kártyájának is egyedi hatása van, ahogy az a kártyán jelezve van. Minden céh másik két kezdő *Polgár* kártyája azonos, vagyis ad 1 -t és lehetőséget ad  1 képzett vagy képzetlen -t a saját céhközpontjuk helyszíntáblájára.

Jegyezd meg, hogy csak a saját *Polgár* kártyáid helyezhetnek -t a céhközpontodba; más játékosok *Polgár* kártyái nem használhatók arra, hogy -t oda vagy a másik céhközpontjába küldj. A *Polgár* többi hatását természetesen a szokásos módon használhatod.

A Céhközpont helyszíntáblák használata

Céhközpontod helyszíntáblája rendelkezik egy passzív képességgel, amely csak rád vonatkozik. Emellett egy vagy több ügynök által aktivált képessége is van. A *Polgár* kártyáid használata az elsődleges módja annak, hogy -t küldj a céhközpontodba. Azonban azok a hatások, amelyek lehetővé teszik, hogy mozogj, vagy "bárhová ügynököket küldj", felhasználhatók  odamozgatására/kiküldésére.

Amikor egy kiképzetlen -t küldesz ki oda, tartsd szem előtt a következőket:

- Ha a képzetlen  bármilyen okból eltávolításra kerül a céhközpontból, akkor visszakerül a képzetlen ügynökeid közé. Ez akkor is így van, ha olyan hatásokat használasz, amelyekkel -t egyik helyről a másikra "mozgathatsz" (azaz egy ilyen hatással kiválaszthatod az egyik képzetlen -d a céhközpontodban, azonban ahelyett, hogy az -t egy másik helyre mozgatnád, az egyszerűen visszakerül a többi képzetlen -d közé.
- A céhközpontodban lévő képzetlen  kiképzetté válhat egy  akcióval, ebben az esetben a céhközpontban marad.
- A céhközpontodban lévő képzetlen  nem számít kiképzett -nek a játék végén történő pontozásnál.

KÉSZÍTŐK

Tervező: John D. Clair

Projektigazgatója: Nicolas Bongiu

Gyártás: David Lepore

Fejlesztési vezető: Nicolas Bongiu

Művészeti vezető: Brett Satkowiak

Eredeti grafikai tervezés: Alayna Danner

Grafikai tervezés: Brigitte Indelicato

Történet: Brett Satkowiak

Szabályok: John D. Clair

Szerkesztés: Nicolas Bongiu

Korrektúra: Ryan Dancey, Kaz Nyborg-Andersen, Mark Wootton és Erik Yaple.

Művészi munka: Alayna Danner és Gong Studios.

Játéktesztelés:

Maryne Blanchetière, Nicolas Bongiu, Stéphane Bogard, Vincent Carassus, Ryan Dancey, Didier Fontana, Mark Harbison, Kyle Huibers, Neil Kimball, Jean Le Bail, Mike McDonald, Kaz Nyborg-Andersen, Taylor Shuss, Rob Watkins, Mark Wootton és John Zinser.



©2020 Alderac Entertainment Group
Edge of Darkness és minden kapcsolódó védjegy
© és ™ Alderac Entertainment Group, Inc.
2505 Anthem Village Dr., Suite E-521,
Henderson, NV. 89052, USA.
Minden jog fenntartva. Kínában nyomtatva.

Figyelmeztetés: Fulladásveszély! Nem használható 3 év alatti gyermekek számára.
Bármilyen kérdésed van, írd a customerservice@alderac.com címre.
<https://www.alderac.com/edge-of-darkness>

Magyarra fordította és szerkesztette: Hipszki László (2021.06) - **v1.0**