

## Akciók



Mozgás / Visszalépés



Hótlapálás / Sielés



Úszás / Hajózás



Nézd meg / Nyomozás



Útkeresés / Menekülés



Észrevétel / Megfigyelés



Kutatás / Vizsgálat



Barkácsolás



Tűzgyújtás



Evés / Ivás



Elvétel / Kézbe vétel



Gondolkodás /  
Önlenyugtatás



Megfejtés / Kódfejtés



Kinyitás / Zárfeltörés /

Bezárás



Lopakodás / Elrejtés



Harc



Vadászat



Horgászat



(szikla)Mászás



Ásás



Tájékozódás



Lökés / Tolás / Emelés



Egyensúlyozás / Ugrás



Pihenés



Gyógyítás / Gyógykezelés



Ráfigyelés (hallgatás)



Zenélés



Ajánlat / Csalogatás /  
Szelídítés



Imádkozás

## Akció következmények



Vedd el azt a kártyát a Kaland pakliból, amin ez a szám szerepel (Alapesetben zöldet, aranyat csak akkor, ha zöld nem érhető el.)



#

Összeadhatod azt a számot, ami az elvehető kártyához tartozik és azt ami a jelzésen található.



# +5

Pl. **159**-es kártyát

VAGY a  $159 + 5 =$

**164**-es kártyát.



Minden bevont karakter ugyanarra az elérhető terület kártyára mozgatja figuráját.



**Számúzd** ezt a zöld hátoldalú kártyát és cseréld le az ugyanazt a számot viselő arany hátoldalú kártyával.



A végrehajtást követően dobd el ezt a Felfedezés kártyát és cseréld le egy odatartozó Kaland kártyával.



Az aktív játékos vagy hozzáadja ezt a kártyát a saját eszköztárához, vagy odaadja azt egy belevont játékosársának, hogy tegye az a saját eszköztárába.



A belevont játékosoknak X kockaértéknyit kell csökkenteni, ha arról más szabály máshogy nem rendelkezik. Saját maguk választhatnak az előttük lévő tárgyaikon lévő kockák értékeiből.



A játékosnak el kell dobnia 1 kártyát az Akciópakli tetejéről. minden  szimbólum után, ami a kezében található.

## Erőforrások



fa



bambusz



kő



lombozat



inda



tűz



csont



méreg

# A játék körei

Hajts végre egy  akciót és aztán vagy hagyod, hogy egy másik játékos jöjjön vagy te magad hajtasz végre egy újabb akciót, ha a többi játékos is egyetért ebben.

## Akció ikonok



A játékosok által végrehajtható akció



A kapcsolatos hatást csak ezen akciófajta mellett lehet érvényesíteni (ha a karakter részt vesz benne).



Olyan akció, amiben minden bevont karakternek (csak nekik) részt kell vennie.



Ez az akció már végrehajtásra került és nem lehet újra végrehajtani a hozzákapcsolt Terület kártyáról.

Harc akció

Az akció alapértelmezett költsége



Siker esetére alkalmazandó következmény

Sikertelenség esetén alkalmazandó következmény

Az akció végrehajtásához szükséges sikerek minimális száma



A játékosoknak pontosan annyi kártyát kell húzni, amit az akció jelez, azt az esetet kivéve, ha a kezükből és/vagy készletükből érvényesítenek kártya hatást.



Ezt az akciót csak akkor lehet végrehajtani, ha az összes karakter be van vonva.



A játékosok nem hajthatják végre a következő akciókat ezen a Terület kártyán: *tűzgyújtás* , *barkácsolás* , *pihenés* .

# Akciók végrehajtása

## 1. TÁRGY

Minden bevont játékos használhatja a tárgyait.

A tárgyak tartósságát csökkentsétek 1-gyel. 

## 2. KÖLTSÉG

A. Az akció költsége:



kártyát kell húzni (lásd a kék rombuszban)

 /  a játékosok választása alapján (csak közös akcióknál)

 ha a játékosok a kezükből vagy készletükből kártyahatásokat használnak fel

 minden elérhető erőforrásért (csak barkácsolás akciónál)

B. Húzz az akció költségének megfelelő kártyát. Többet is húzhatsz, ha nincs ott  jel. Rakd a lapokat magad elé.

## 3. EREDMÉNY

Fedd fel a költség lépésben húzott lapokat, és számold össze a sikereket (teljes csillagok).

Ha összegük nagyobb vagy egyenlő, mint a szükséges siker szám, akkor **siker**.

Ha összegük kevesebb, mint az elvárt sikerek száma, akkor **kudarc**.

## 4. KÉPESÉG

Az aktív játékos választhat 1  kártyát azok közül, melyek az eredmény lépés alatt lettek felfedve és a saját- vagy egy bevont játékos kezéhez adhatja azt.

## 5. ELDOBÁS

Dobd el a többi  és  kártyát, amit az eredmény lépés során fedtél fel. Dobj el minden olyan tárgyat is, aminek tartóssága 0 lett.

## 6. KÖVETKEZMÉNY

Siker – érvényesítsd a következmény(eke)t a fehér részből.

Kudarc – érvényesítsd a következmény(eke)t a fekete részből. Ha egynél több karakter volt az akcióban, vegyél el egy  -s kártyát.

## 7. KÉZLIMIT

Dobj el a kezedből  és  lapokat saját választásod alapján, ha túllépted volna a köröd végén a kézlimitet.