



DANIEL PIECHNICK

# SENKIFÖLDJE

1.2

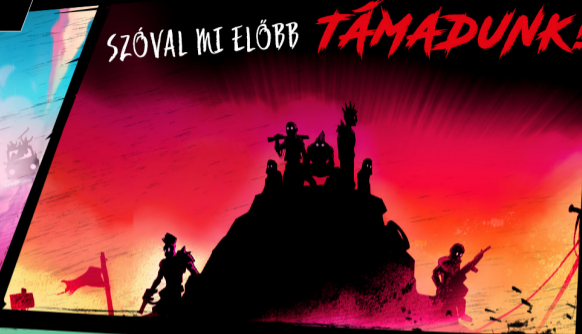


2 20-40 14+

A TÖRZSÜNKNEK VAN VIZE

DE MÁSNAK IS KELL

SZÓVAL MI ELŐBB **TÁMADUNK!**



AZT HITTÜK, HA ELÉG KEMÉNYEK VAGYUNK...

...AKKOR HAZAMENNEK

DE NEM  
MARADT HOVA



# KÉSZÍTŐK

**Játéktervező:** Daniel Piechnick

**Fejlesztők:** Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse

**Művészeti munka:** Manny Trembley, Damien Mammoliti, Mr. Cuddington

**Grafikai tervezés:** Gavan Brown, Gui Landgraf

**Szabályfüzet:** Adam Wyse, Gui Landgraf

**Doboztervezés:** Black Thumb Creations

**Magyar fordítás:** Heim Hunor

**Játéktesztelők:** Tony Miller, Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse, Paul Saxberg, Carlyn McGeean, Kashton Brown, Malachi Brown, Zephan Brown, Paula Hakkola, Chelsea Birch-Wyse, Jonathan Rawlings, John Heidrich, Amy Hills, Bruno Steppuhn, Duncan Hecht, Gary Gin, Jasen Robillard, Jason D Kingsley, Jenny Wilson, Jenny Zhao, Joel Smart, Justin Bird, Ken Franklin, Kevin Gordon, Kori Joyce, Leanne Hine és Stuart Raven, Nick Angiers, Richard Bruce, Rick May, Rick Moffat, Scott Akkermans, Tyler Lipchen, Michael Cox, Morgan Cox, Glenda Cox és Zaak Robichaud



# ÁTTEKINTÉS



A Senkiföldje játékban egy posztapokaliptikus világba csöppentek, ahol a víz mindennél többet ér.

A játékosok célja, hogy elpusztítsák az ellenfelük három táborát. Ehhez kijátszanak eseményeket, embereket, és felhasználják a már kijátszott kártyák különleges képességeit.

Gondosan oszd be a rendelkezésedre álló vizet, találd meg az ellenfeled gyenge pontjait és éld túl a vízért folytatott harcot.

# A JÁTÉK MENETE

A köröd három fázisból áll:

- 1. Események:** mozgasd egy mezővel előrébb, és hajtsd végre az *eseményeket*.
- 2. Feltöltés:** Húzz egy kártyát , és vegyél magadhoz **3 vízjelzőt** , amit felhasználhatsz a körödben.
- 3. Akciók:** Játssz ki kártyákat, dobj el kártyákat a kezedből és használd a szeméthatásukat, és/vagy használd az „*aktív*” kártyáid képességeit.

# TARTOZÉKOK



46 emberkártya és  
20 eseménykártya (húzópakli)



34 táborkártya  
(táborkakli)



2 Víztorózó kártya



2 Foszogatók kártya



2 segédlet



6 vízjelző (fehér),  
„inaktív” jelöléssel  
a hátoldalon



6 extra vízjelző  
(fekete), „inaktív”  
jelöléssel  
a hátoldalon

# ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosok üljenek egymással szembe. A játéktér közepére mindkét játékos számára elérhető távolságra tegyék a következőket:

1. Az összekevert táborkártyák húzópakliját **A**;
2. Az extra víz jelzőket **B** (fekete) **B**;
3. Az összekevert húzópaklit (ember- és eseménykártyák), ami mellett hagyjatok elég helyet egy dobópaklinak is **C**.

↑ AZ ELLENFÉL TERÜLETE ↑



DOBÓPAKLI

↓ A TE TERÜLETED ↓



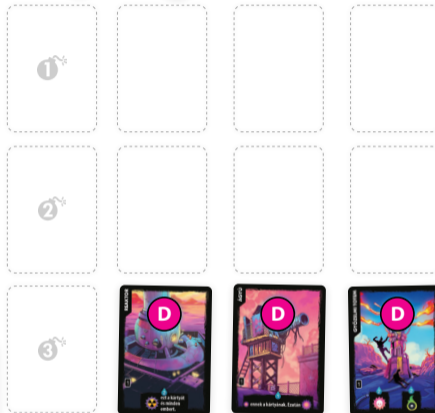
Szabálymagyarázó videó:

<https://gemklub.hu/senkifoldje-video>

# JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Mindkét játékos a következő lépéseket követve készítse elő a saját játékkerületét:

1. Húzz 6 kártyát a **táborpakliból**.  
**Az első játék során azt javasoljuk**, hogy ugorjátok át ez a lépést, és az egyik játékos vegye magához a **Garázs**, **Sínágyú** és **Ellátóközpont** kártyákat, a másik játékos pedig a **Reaktor**, **Ágyú** és **Győzelmi totem** kártyákat.
2. A **3** kiválasztott **táborkártyát** tedd képpel lefelé magad elé úgy, hogy minden **táborkártya** **D** előtt elegendő hely maradjon további **2** kártyának, ahová majd **emberkártyákat** tudsz kijátszani. Miután minden játékos kiválasztotta a saját **táborkártyáit**, fordítsátok azokat képpel felfelé. A többi **táborkártyát** tegyédtek vissza a játék dobozába. Ezekre nem lesz szükségetek.
3. Vegyél magadhoz egy **Fosztogatók** és egy **Vízjáró kártyát**, és tedd mindkettőt képpel felfelé a saját oldaladra **E**.
4. Alkoss saját vízkészletet **3** (fehér) **vízjelzőből** **F**.
5. Vegyél magadhoz egy **segédletet** **G**.
6. Húzz annyi kártyát a **húzópakliból** **H**, amennyi a **táborkártyáid** fekete ikonjain feltüntetett számok összege **I**.



# KÁRTYATÍPUSOK

## TÁBOROK

A *táborkártyák* kerete fekete.

Minden kártyán fel van tüntetve egy érték, ami meghatározza, hogy a táborral rendelkező játékos mennyi kártyát húzhat a játék elején **A**. Minden kártyának egy vagy több hatása **B**, illetve [jellemzője] **C** van.



## EMBEREK

Az *emberkártyák* kerete fehér. Ezeket a kártyákat a *táborkártyák* előtti sorokba fogjátok kijátszani.

Az embereknek vízköltsége **C**, szeméthatása **D**, egy vagy több képessége **E**, illetve [jellemzője] **F** van.



## [KÁRTYAJELLEMZŐK]

Néhány *tábor-* és *emberkártyán* különböző jellemzők **G** vannak, amelyeket fehér alapon

[zöld szögletes zárójelben] láthattok.

Ezek **minden** olyan *embernél* aktívnak számítanak, akik nem sérültek. A *táboroknál* egészen addig aktívak maradnak, amíg a *tábor* el nem pusztul (még akkor is, ha a tábor sérült).



## PUNKOK

A *punk* is ember, csak nincsenek képességei. A *punkokat* képpel lefelé fordított kártyák jelképezik, amelyeket a húzópakli tetejéről játszotok ki.

Sérülés esetén a *punkok* azonnal elpusztulnak, és képpel lefelé vissza kell tenni (anélkül, hogy megnéznétek) őket a pakli tetejére.

**Ne feledjétek:** A *punkok* is emberek!



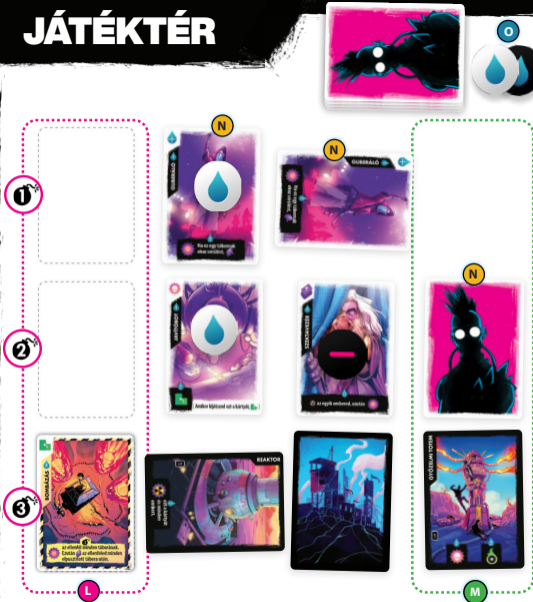
## ESEMÉNYEK

Az eseménykártyák kerete sárga-fekete csíkos.

Az eseménykártyákon vízköltség **H**, szeméthatás **I**, eseményhatás **J**, és egy számozott bombaikon **K** látható, ami meghatározza, hogy az eseményt az eseményoszlop **L**, melyik mezőjére kell kijátszani.



## JÁTÉKTÉR



**ESEMÉNYOSZLOP:** Mindkét játékos egy 3 mezőből álló eseményoszloppal **L** rendelkezik. A 3-as mező a **táborkártyák** mellett, a 2-es és 1-es pedig azok előtt található. Az eseményoszlop egy visszaszámláló, ahol minden mező azt jelzi, hogy az ott található eseményt hány kör múlva kell végrehajtani.

**OSZLOPOK:** Emberkártyákat (a punkokat is beleértve) a **táborkártyák** elé kell kijátszani. Egy **tábor** és az előtte található összes **ember** egy „oszlopnak” **M** felel meg. Egy oszlopba legfeljebb 2 **embert** lehet kijátszani.

**VÉDTELEN:** Ha egy **ember**- vagy **tábor**-kártya előtt nincs még legalább egy saját **kártyád**, az a **kártya** védtelennek számít **N**.

**VÍZ ELKÖLTÉSE:** Néhány akció végrehajtásához úgy kell **víz** költenetek, hogy azt nem teszitek a kártyákra. Annak érdekében, hogy egyértelmű legyen mindkét játékosnak, hogy ezeket a **víz**et már felhasználtatok, tegyétek azokat a **húzópakli** mellé **O**. Akkor is tegyétek ugyanígy, amikor egy olyan kártyát dobtok el, amin **vízjelző** van.

# HATÁSIKONOK

## PUSZTÍTS EL

Pusztítsd el a szövegben meghatározott kártyát/kártyákat.

- Az elpusztított *emberkártyát* dobjátok el.
- Az elpusztított *táborkártyákat* fordítsátok az elpusztított oldalukra **A**.
- Az elpusztított *punkokat* tegyétek vissza a húzópakli tetejére (anélkül, hogy megnéznétek őket).



## OKOZZ SÉRÜLÉST

Okozoz sérülést egy embernek vagy tábornak.

- A sérült kártyát forgassátok el 90 fokkal.
- Ha újra sérülés éri, dobjátok el.
- Egy sérült *ember inaktívnak* számít.
- Egy sérült *punk* azonnal elpusztul.


**Fontos:** Ha máshogy nem rendelkezik egy kártya szövege, akkor a célpont mindig egy, az ellenfél valamelyik oszlopában elhelyezkedő védtelen kártya.



## SEBEZZ

Ugyanaz, mint az „okozoz sérülést”, csak ez kizárólag *embereket* érint.

## FORGASS VISSZA

Visszaforgatható az egyik sérüléssel rendelkező kártyádat. Ha ez egy *emberkártya*, akkor jelöld, hogy *inaktív* . Egy kártya nem forgatható vissza önmagát.




## HÚZZ EGY KÁRTYÁT


Húzz egy kártyát a *húzópakliból*.

## JÁTSSZ KI EGY PUNKOT

Képpel lefelé kijátszható bármelyik oszlopba a *húzópakli* legfelső lapját. Ez a kártya egy képesség nélküli *embernek* számít.

## EXTRA VÍZTARTALÉK

Kapsz **1 extra víz jelzőt** (fekete), amit felhasználhatsz a körödben. A köröd végén tegyél vissza minden extra víz jelzőt a készletbe. 

Az *extra víz jelzők* száma nem korlátozott (ha szükséges, vegyél kölcsön az ellenfeledtől fehér vízjelzőket ).



## FOSZTOGATÁS

Amikor fosztoogatást (🌀) hajtasz végre, játszd ki vagy mozgasd egy mezővel előrébb a **Fosztoгатóк** eseménykártyád.



- Ha a **Fosztoгатóк** eseménykártyád még nincs az eseményoszlopban, tedd a 2-es mezőre. Lásd Kártya kijátszása (esemény) bekezdést a 10. oldalon.
- Ha a **Fosztoгатóк** eseménykártyádat már kijátszottad az eseményoszlopba, mozgasd 1 mezővel előrébb. Ha már az 1-es mezőn van, hajtsd végre az eseményt. A **Fosztoгатóк** eseménykártya nem mozgatható előre egy fosztoгатásikon (🌀) használatával, ha egy másik eseménykártya már elfoglalja a következő mezőt.

Amikor a **Fosztoгатóк** eseménykártyád aktiválódik, sérülést okozol az ellenfeled egyik, általa választott táborának. Ezután tedd vissza a **Fosztoгатóк** eseménykártyát a játéktérre.

**Tipp:** A **Fosztoгатóк** az első számú támadóegységeid. Akkor is képesek megtámadni egy tábor, amikor az védve van.

## EGY KÖR MENETE:

A kezdőjátékos kiválasztásához dobj fel egy vízjelzőt. Ha a víz 🌊 oldalával felfelé esik, te vagy a kezdőjátékos, ha nem, az ellenfeled.

A kezdőjátékossal kezdve a játék addig tart, amíg valamelyik játékos el nem pusztítja az ellenfele összes táborát. A körödben sorban hajtsd végre a következő lépéseket:

### 1. ESEMÉNYEK

Ha van esemény az 1-es mezőn, hajtsd végre az azon feltüntetett hatást, majd dobd el a kártyát. Ezután minden eseményt csúsztasd egy mezővel előrébb (az ellenfeled irányába).

### 2. FELTÖLTÉS

Húzz egy kártyát 🃏, majd vegyél magadhoz 3 vízjelzőt 🌊, amit felhasználhatsz a körödben. Vizet nem lehet tartalékolni a következő körre, ezért minden akciófázis elején 3 vízjelző áll rendelkezésedre.

**Kivétel:** A kezdőjátékos a játék első körében 3 helyett csak 1 vízjelzővel 🌊 kezdi a játékot. A további körökben ő is 3 vízjelzőt kap.

### 3. AKCIÓK

Hajtsd végre az alábbi akciókat bármilyen sorrendben és bármennyiszor:

- Kártya kijátszása
- Kártya húzása
- Szeméthatás használata
- Víz tározó feltöltése
- Képesség használata

**Nulla költséggel rendelkező kártyák és képességek:** Néhány kártyának és képességnek 0 a vízköltsége. Amikor egy 0 vízköltséggel rendelkező képességet használsz vagy kijátszol egy 0 költséggel rendelkező kártyát, egy tartalék vízjelző felhasználásával jelöld a kártyát **inaktívnak** (a rózsaszín vonallal jelölt oldalával) 🚫.

**Kör vége:** Miután befejezted az akciók végrehajtását, tegyél vissza minden víz-🌊 és extra vízjelzőt 🌊 a megfelelő készletekbe.

# AKCIÓK

## KÁRTYA KIJÁTSZÁSA (EMBER)

Játszd ki egy emberkártyát a kezedből bármelyik táborod elé (akár egy elpusztított tábor elé is).

Emberkártya kijátszásakor:

• Tegyél annyi vízjelzőt **A** a kártyára, amennyi a kártya bal felső sarkában látható költség **B**.

• A kijátszása körében az ember **inaktív**.

• Ha az oszlopban már van egy korábban kijátszott ember, akkor az új kártyát tedd a már korábban kijátszott ember elé **C** vagy mögé **D** (ezzel előre mozgatva a korábbi kártyát). Amikor egy olyan ember pusztul el, aki előtt van egy másik, akkor az előtte állót embert mozgasd a hátsó sorba, a táborod elé.

• Mindegyik oszlopban legfeljebb 2 kijátszott ember lehet. Ha egyik oszlopodban sincs üres mező, akkor is kijátszhatsz embert, de ehhez először el kell pusztítanod egy már játékban lévő embered.

**Tipp:** Az értékeőbb egységeidet mozgasd a hátsó sorokba, hogy védve legyenek.



elé

mögé

## KÁRTYA KIJÁTSZÁSA (ESEMÉNY)

Játszd ki egy eseménykártyát a kezedből az eseményoszlopba.

Eseménykártya kijátszásakor:

- Az eseményt tedd az azon lévő bomba **E** számával azonos számú mezőre.
- Tegyél annyi vízjelzőt **E** a kártyára, amennyi a kártya bal felső sarkában látható költség **F**.
- A **1**-es eseményeket ne az eseményoszlopba játszd ki. Ezeket azonnal hajtsd végre, majd dobd el a kártyát és a kijátszáshoz szükséges vízjelzőket.

• Az eseményoszlop minden mezőjén csak egy kártya lehet. Ha egy mező már foglalt, akkor az eseményt az eggyel hátrébb található üres mezőre kell kijátszani **G**. Ha mindegyik ilyen mező foglalt, akkor az eseménykártyát nem lehet kijátszani.



G

## KÁRTYA HÚZÁSA

Fizess 2 vizet  és húzz egy kártyát.

## SZEMÉTHATÁS HASZNÁLATA

Dobj el egy kártyát a kezedből, hogy megkapd a kártya bal felső sarkában feltüntetett hatást (lásd „Hatásikonok” a 8. oldalon) **H**.

**Megjegyzés:** Amikor a Víztarozó szeméthatását használod, a kártyát ne dobd el, hanem tedd vissza a játéktárad mellé (ahonnan felhúztad).



1

2

3

## VÍZTÁROZÓ FELTÖLTÉSE

Fizess **1 vizet**  és vedd a kezvedbe a **Víztározódat**, amely szeméthatásával egy **extra víz jelzőt**  kaphatsz.



- Amikor a **Víztározó** szeméthatását használod, a kártyát ne dobd el, csak tedd vissza a játékterved mellé (ahonnan felhúztad).
- A **Víztározót** több körön keresztül is a kezvedben tarthatod.

**Tipp:** A nem felhasznált víz a forduló végén elvész, így, ha megmaradt **1 vized**, érdemes a **Víztározó feltöltése** akciót választanod.



Ha **2 vized** maradt, fontold meg a **Kártya húzása** akciót.

## KÉPESSÉG HASZNÁLATA

Használd az egyik **aktív táborod** vagy **embered** képességét.

A képességek és azok költségei a kártyák alsó felén fekete háttérrel láthatók .

Amikor egy képességet használsz:

1. Győződj meg róla, hogy a kártya **aktív** (lásd a jobb oldalon).
2. Tegyel a kártyára annyi **vízjelzőt**  , amennyi a használni kívánt képesség költsége.
3. Hajtsd végre a képesség összes szöveges és ikonos hatását.

- Miután egy kártya képességét használtad, a kártya **inaktív** lesz. Ha egy képességnek nincs költsége, tegyel a kártyára  egy **inaktív**  jelzőt.
- Egy kártya képességét **bármelyik oszlopra** lehet használni, nem csak a saját és az azzal szemben lévő oszlopra.
- Amikor egy képesség szövege „ellenségre” hivatkozik, akkor az ellenfeled **embereire** céloz, **a táboraira nem**.



## AKTÍV

### AKTÍV A KÁRTYÁM?

**Táborok:** A képpel felfelé fordított **táborkártya** mindig aktív, kivéve, ha a körödben már használtad a tábor képességét (a sérült **tábor** is aktívnak számít).

**Emberok:** Egy **ember** akkor nem **aktív**, ha az alábbiak egyike teljesül:

- Ebben a körben játszottad ki;
- Ebben a körben visszaforgattad 
- Ebben a körben már használtad az egyik képességét;
- Sérült .

**Megjegyzés:** Ha egy képesség máshogy nem rendelkezik, azok a kártyák, amiken vízjelző van, **inaktívnak** számítanak.


## A JÁTÉK VÉGE

Amint elpusztítottad az ellenfeled összes táborát, **azonnal győzelmet aratsz**.

Ha a játék során elfogy a húzópakli, a dobópaklit megkeverve, alkossatok új húzópaklit. Ha második alkalommal is elfogy a húzópakli, a játék döntetlennel ér véget.

# GY.I.K. (TÁBOROK)

**A végzet órája:** Csak akkor mozgathatod előrébb az eseménykártyát, ha a kártya előtti mező üres. Mozgathatod az ellenfeled eseményét is; ha ezzel aktiválódik, akkor ő hajtja végre az eseményt.

**Adrenalinlabor:** Ebbe beletartoznak az olyan sérült *emberek* is, akiket ebben a körben játszottál ki, mint például a **Sebesült katona**, vagy olyan *emberek*, akik sérültek, és már használták a képességüket. A képesség vízköltségét ki kell fizetned. Ha az Adrenalinlaborral olyan kártya képességét használod, amin például a következő felirat áll: „ ennek a kártyának”, akkor az arra az emberre utal, akinek a képességét használod.

**Ágyú:** Ha ezzel elpusztítod az utolsó *táborod*, akkor már a képesség teljes végrehajtása előtt elveszíted a játékot.

**Aprító:** Szükséged van egy *emberre*, hogy használhasd ezt a képességet.

**Ejtőernyős bázis:** Ki kell fizetned a kártya költségét, hogy kijátszhasd és a képessége költségét is.

**Építkezési terület:** A megfordított tábor sértetlen és **aktív** kártyának számít.

**Játékterem:** A *punkok* is *emberek*.

**Katapult:** Szükséged van egy *emberre*, hogy használhasd ezt a képességet.



**Kémbarlang:** Ez azt jelenti, hogy bármilyen 2 *embert*, beleértve ebbe a *punkokat* is.

**Kiképzőtábor:** Az emberkártya ugyanarra a mezőre kerül. Az „amikor kijátszod” jellemzővel rendelkező kártyák jellemzője azonnal aktiválódik (**Előőr**, **Argo Yesky**, **Sebesült katona**). Az így kijátszott embert figyelmen kívül kell hagyni a **Kémbarlang** és a **Szervátültető labor** képességénél.

**Munkatábor:** Szükséged van egy *emberre*, hogy használhasd ezt a képességet.

**Őrtorony:** A **Fosztogatókra** és a -s eseményekre is érvényes.

**Parancsnokság:** Ennek az ára lehet akár  is.




**Romboló:** Ha a **Rombolót** már egy mezővel előrébb mozgattad, kijátszhasz elé és mögé is *embereket*. A **Romboló** mögé kijátszott *ember* védettnek számít, nem lehet sérülést okozni neki ( vagy ) , pontosan ugyanaz érvényes rá, mintha egy másik *ember* mögött lenne. Egy ebbe az oszlopba kijátszott *ember* a **Romboló** másik oldalára mozgathatja a már korábban kijátszott *embert*. Amikor a **Rombolót** elpusztítják, a kártyát képpel lefelé fordítva tedd a táborsorba (ha már van ezen a mezőn egy kijátszott *ember*, akkor őt mozgasd előre).

**Szervátültető labor:** Ez azt jelenti, hogy bármilyen 2 *embert*, beleértve a *punkokat* is.

**Vérbank:** Szükséged van egy *emberre*, hogy használhasd ezt a képességet

**Zsoldostábor:** Az ellenfeled választ. Csak akkor választhatja a kártyaeldobást, ha van legalább 2 kártya a kezében.





## GY.I.K. (ÁLT.)

 /  /  : Ezek az ikonok csak védtelen kártyákra hatnak, kivéve, ha a kártya szövege tartalmazza ezek egyikét: **bármelyik, minden, egyik.**

**Ellenség:** Az ellenfeled *emberei*, a *táborai* nem.

**Nem nézheted át a dobópaklit:**

Megnézheted azokat a kártyákat, amiket az ellenfeled az aktuális körében dobott el, de nem nézheted át a teljes dobópaklit, hogy megnézd az ezt megelőző körökben eldobott kártyákat.

**Nincs baráti tűz:** Nem használható a  /  /  ikonokkal vagy egyéb negatív hatással rendelkező képességeket a saját kártyáidon, kivéve, ha a kártya szövege kifejezetten erre szólít fel. Továbbá nem használható a  képességet az ellenfeled kártyáin.

**Nincs kézlimit:** Bármennyi kártyát tarthatsz a kezében.

**Nincs leskelődés:** Nem nézheted meg, hogy mi van a *punkok* másik oldalán.

## GY.I.K. (EMBEREK)

**Argo Yesky:** Ha *Argo* megsérül, de ezután a kártyáját visszaforgatod, a jellemzője újra aktív lesz. A *punkok* is megkapják *Argo* képességét. Mivel így már nekik is lesz képességük, **inaktívként** kerülnek játékba.

**Karli Blaze:** *Karli* jellemzője akkor válik aktívvá, amikor kijátszod vagy visszaforgatod a kártyáját. Amikor kijátszod *Karlit*, a képessége egyből aktív lesz, de visszaforgatás után nem. Ha kombinálsz a **Kiképzőtábor** képességével, akkor használható lesz minden visszaforgatott ember képessége.

**Molgur Stang:** A „bármelyik” azt jelenti, hogy az ellenfeled bármelyik táborát, még védettet is.

**Próféta:** Ha nincs üres mező, ahová hátrébb mozgathatnád az *eseményt*, akkor az nem mozdul. Akkor is kijátszhatod a **Profétát**, ha nem tudod az ellenfeled egyik *eseményét* sem hátrébb mozgatni.

**Punk:** Ha egy képességnek köszönhetően az egyik oszlopból fel kellene húznod az egyik **punkodat**, akkor azt képpel felfelé, normál kártyaként vedd a kezébe.

**Szanitéc:** A *Szanitéc* önmagát is visszaveheti. Az így kézbe vett **punkot** normál kártyaként vedd a kezébe.

**Szektavezér:** A *Szektavezér* önmagát is elpusztíthatja.

**Utánzó:** Ki kell fizetned a választott képesség vízkölségét. Ha az **Utánzó** egy olyan kártya képességét másolja, ami önmagának okoz sérülést, akkor ez az **Utánzóra** érvényes, nem arra a kártyára, aminek a képességét lemásolja.

**Előőr:** Az ellenfél kártyájának sérülése  azonnal megtörténik (a körödben), követve a játék szabályait. Ha emiatt elpusztítod az ellenfeled utolsó *táborát*, akkor győzol mielőtt az ellenfeled kioszthatná a sérülést.

**Vera Vosh:** Ha *Vera* jellemzője azután lép életbe, hogy már használtál egy képességet, azt a képességet már nem használhatod újra. *Vera* jellemzője használható *embereken*, *táborokon* és önmagán is.

**Zeto Khan:** Nincs hatása a már kijátszott *esemény*-kártyákra. Ezzel a **Fosztogatók** -s lesz.

## GY.I.K. (ESEM.)

**Bombázás:** A megszokott módon, ha egy *tábor* már sérült, pusztítsd el.

**Felkelés:** Ha ennek köszönhetően több, mint 6 *embered* lenne, akkor a többletet nem kapod meg.

**Fosztogatók:** Lásd a „Fosztogatás” bekezdést a 9. oldalon. Egy körben több fosztogatásikont (👤) is felhasználhatsz. A **Fosztogatók** a többi eseményhez hasonlóan minden körben egy mezővel előrébb mozognak az eseményoszlopban.

**Lépéselőny:** Az átrendezés során a kártyák maradhatnak a korábbi helyükön is.

**Sugárzás:** A „minden *embert*” az összes játékban lévő *emberre* kell érteni, a sajátjaidat is beleértve.

**Tűzszünet:** Az így kézbe vett **punkot** normál kártyaként vedd a kezvedbe.

## A HIVATALOS PLAYMAT HASZNÁLATA

Amikor playmatet használva játszotok, készítsétek elő a játékot a megszokott módon, figyelembe véve az alábbi kivételeket:

- Minden kör végén tegyél **3 vízjelzőt** a vízcsatornádba, amiket a következő körödben fogsz használni **A**.
- Amikor a **Víz tározó** feltöltése akciót használod, az előköltött vizet tedd a **Víz tározó** mezőre **B**.

• Amikor Kártya húzása akciót használsz, az elköltött vizet tedd a kártyahúzás mezőre **C**.

• Az eldobott kártyákról és a 0-s eseménykártyák kifizetésére felhasznált **vízjelzőket** tedd egymásra a felhasznált víz mezőre **D**.

• Minden kör végén tegyél **3 extra víz jelzőt** az extra víz mezőre **E**.

*A doboz playmatet nem tartalmaz.*



PLAYMAT RENDELÉS  
[ROXLEY.COM/HAZMAT](http://ROXLEY.COM/HAZMAT)



Mi gyökerek kúsznak, mi ágazik szét  
E kő-szemétből? Embernek fia,  
Nem mondhatod, nem sejtéd, mást sem ismersz,  
Csak egy csomó tört képet, ahol a tikkadt nap  
S a holt fa menhelyet nem ad, tücsök sem enyhülést,  
S a száraz kő se csörgedező vizet. Csupán  
E vörös szikla alatt van árnyék,  
(E vörös szikla alá jöjj, itt az árnyék),  
mutatok neked valamit, ami egészen más,  
Mint árnyad, amely reggel lép mögötted,  
Vagy árnyad, amely este kél előtted:  
Egy marék porban az iszonyatot megmutatom neked.

-részlet T.S. Eliot **Átokföldje** című művéből.

Vas István fordítása

# ROXLEY

Copyright Roxley 2022. Minden jog fenntartva!