

# MIND MGMT™

A paranormális  
kémkedés  
„játéka”



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.  
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKŰL NEM MÁSOLHATÓ,  
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,  
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

Játékosok száma: 1-5

Kor: 12+

Játékidő: 60 perc

De a torz érzékolésed miatt ez relatív.

Tedd fel magadnak a kérdést: ez egy szabálykönyv  
vagy erőteljes hangvételi javaslatok fonala?

A játékot Jay Cormier és Sen-Foong Lim tervezte. Az illusztrációkat Matt Kindt készítette.

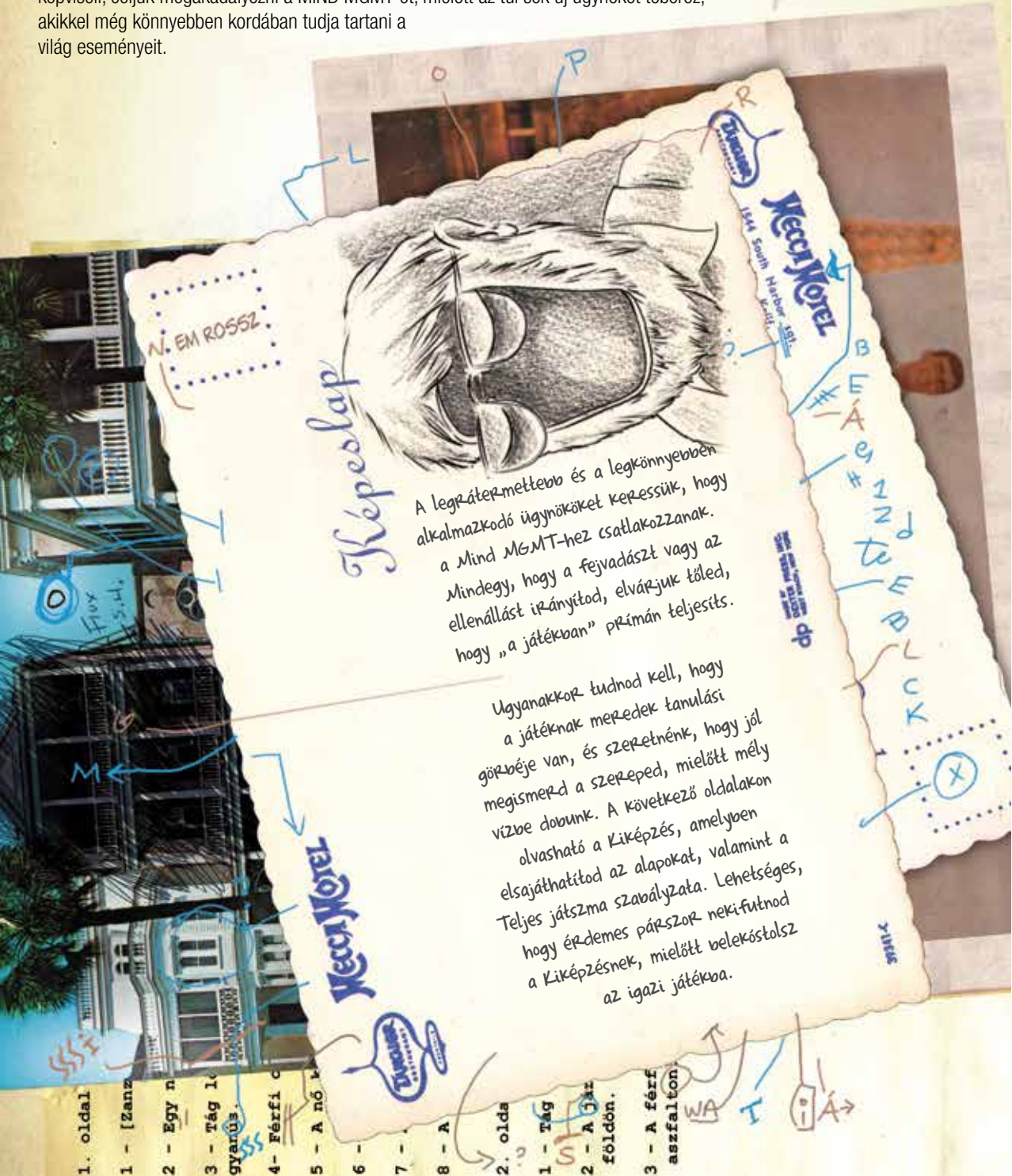
Ügynök kiképzésére  
és bevetésére  
használatos  
csomag.  
Innen nincs  
visszaút.

# Mibe keveredtél bele?

A sötétből munkálkodva és tudataltid peremén lakozva a MIND MGMT már születésed előtt is pszichés erővel megáldott ügynökök segítségével vetett véget a világválságoknak. Járványok? Világháborúk? Nekünk elhiheted, sokkal rosszabb is lehetett volna. A MIND MGMT mindenhol jelen van és folyamatosan toboroz. Ügynökeink világszerte átlagon felüli pszichés képességgel rendelkező egyének után kutatnak. Ha kinyitottad a dobozt és el tudod olvasni mindezt, a kütyük pedig nem úgy festenek, mint egy régóta feledésbe merült játék kellékei, akkor megvan benned AZ, amit keresünk.

Sajnos pár *mocsok ügynök* le akar számolni a MIND MGMT-tel. Azt hiszik, tudják, mi kell a világnak, és a saját pszichés képességeikkel keresztül akarják húzni a jóindulatú, világmegmentő terveinket.

A paranormális kémkedés eme játékában egyikőtök a **MIND MGMT fejevadásza**, és keresztül-kasul járja a város utcáit ügynököket toborozva, miközben igyekszik nem felfedni a helyzetét és a terveit. Az összes többi játékos az **ellenállást** képviseli, céljuk megakadályozni a MIND MGMT-et, mielőtt az túl sok új ügynököt toboroz, akikkel még könnyebben kordában tudja tartani a világ eseményeit.



# Az általad irányítható játékelemek és kütyük



1 játéktábla



1 tudatparaván



1 titkos térkép



1 kétoldalas útmutatókártya a játék előkészítésére



1 szövetségeskártya



5 ellenállás akciókártya

(Mozogj, Kérdezz, Igazoltass, Kényszeríts, Ejts foglyul)



4 kétoldalas ellenálláskártya



16 látványosságkártya



2 fejedász akciókártya

(Lépj, Mozgass halhatatlant)



4 ellenállás figura



2 fejedász kártya



2 lehetséges fejedász kártya



2 tudattörő-jelölő



10 lépésjelölő



1 időjelölő



4 halhatatlan figura



15 mementoken



5 káoszbarikád



12 újonc figura



2 táblafilc



14 SHIFT™ csomag

## A kiképzés

Első játéknál azt javasoljuk, hogy az útmutató kártya alapján a Kiképzést készítsd elő. Olvasd el az alapszabályokat, valamint a **zölddel kiemelt KIKÉPZÉS** szegmenseket, és ugorod át a **narancssal jelölt TELJES JÁTSZMA** szabályait. Amint készen állsz a teljes játszámára, készítsd elő a játékot az útmutatókártya megfelelő oldala szerint, vedd át az alapszabályokat, és most a narancssal jelölt **TELJES JÁTSZMA szegmenseket** olvasd, figyelmen kívül hagyva a zölddel kiemelt **KIKÉPZÉS** szabályait.

**FONTOS:** A játékot a leírt lépések sorrendjében kell előkészíteni (játékkerület, fejedász, ellenállás), hogy a játékosok kellő információ tudatában hozzák meg a kezdeti döntéseiket.

# A játékerület előkészítése

Kiképzés

Teljes játszma

**A** Válasszatok ki valakit a csoportból véletlenszerűen, vagy egyikőtök önkéntesen vállalja magára a **MIND MGMT fejezdésének** a szerepét. A többi játékos **az ellenállás**.

**B** Helyeztétok a **játekéblát** a térképet ábrázoló oldalával felfelé a játéktér közepére, úgy, hogy a **fejezdés oldala** a fejezdéshez legyen közel (lásd a mellékelt példában). A játéktábla másik oldalára üljön az **ellenállás**.

**FONTOS:** a játéktábla Zanzibárt ábrázolja, melyet egy 6x7-es négyzetács 2-2 **látványosságot** tartalmazó **mezőkre** oszt.

**C** Helyeztétok **az 5 káoszbarikád** a játéktáblára a következőképpen: a fejezdéssel kezdve és az óra járásával megegyező irányban haladva, helyeztetok egy-egy káoszbarikád két szomszédos mező határára, úgy, hogy a káoszbarikádok ne ériék egymást (nem lehetnek L vagy I alakban).

**D** Helyeztétok **az időjelölöt** az **idősáv** első mezőjére (01:00 – 05:00).

**E** Csúsztassátok az **ellenállás akciókártyáit** a játéktábla megfelelő felére, a kártya nevével megegyező címke alá, úgy, hogy az akció leírása látható maradjon. Hasonlóképpen csúsztassátok a **fejezdés akciókártyáit** a megfelelő címkék alá.

**F** Helyeztétok a **mementokeneket, lépésjelölöket és újonc figurákat** egy tartalékba a játéktábla mellé.

**G** **1-1 újonc figurát** helyeztetok az idősáv „15:00” és „16:00” óra mezőire, ezzel jelezve, hogy a Kiképzés 2 körrel rövidebb a Teljes játszmanál.

**H** **9 újonc figura** kell legyen a tartalékban (Megjegyzés: az egyiket tegyétok vissza a dobozba, lásd a Nem használt kellékek részt.)

12 újonc figura kell legyen a tartalékban.

## A FEJEZDÉS ELŐKÉSZÍTÉSE

**A** A fejezdés vegye el a **titkos térképet, a tudatparavánt és 1 filcet**. A titkos térképet helyezze a tudatparaván **mögé**, a játéktáblához **igazítva**.

**FONTOS:** A fejezdés a neve is sugallja, játék során a titkos térképet **nem szabad** az ellenállásnak megmutatni.

**J** **Káoszbarikádok jelölése:** A fejezdés jelölje be a titkos térképen az összes káoszbarikád helyét. Az előkészítő lépések során nem kelhet át egyikén sem.

**K** A fejezdés vegyen magához **1 tudattöröl-jelölöt** és helyezze a tudatparavánja elé, hogy az ellenállás is láthassa.

**L** A fejezdés válasszon vagy találmra húzzon **1 fejezdés kártyát**, titokban nézze meg és helyezze a tudatparavánja mögé, hogy az ellenállás ne láthassa. A ki nem választott kártyát helyezze vissza a dobozba (ügyelve arra, hogy ezt se lássa meg az ellenállás).

**FONTOS:** A két hátterű **fejezdés kártyákat** a fejezdés, a bama hátterű **lehetséges fejezdés kártyákat** az ellenállás használja (annak érdekében, hogy rájöjjön, melyik az aktív fejezdés kártya). A megmaradt fejezdés kártyákat helyezze vissza a dobozba (ügyelve arra, hogy ezt ne lássa meg az ellenállás).

**M** A fejezdés válassza ki, melyik **mezőről kezd** a játékot és a **titkos térképen** (NEM a játéktáblán) számozza meg 1-gyel.

**FONTOS:** Ha csak a fejezdésnek nincs egy agyafűrt terve, javasoljuk, ne a játéktábla szélső mezőinek egyikén kezdje a játékot, mert az ellenállás oda helyezi fel később a figurát.

**N** A fejezdés fedje fel kezdőmezőjét az ellenállás előtt, egy 1-es számat írva egy mementoken zöld, igazolt felére és a játéktáblára helyezve azt a titkos térképen jelölt mezőre.

**Titkos kezdőmező:** A fejezdés ne árulja el a kezdőmezőjét az ellenállásnak.

**O** A fejezdés keverje meg a **látványosságkártyákat**, találmra húzzon belőlük 3 darabot és helyezze azokat képpel felfelé a tudatparavánja mögé, hogy az ellenállás ne láthassa. Ezek a **céllátványosságok**. A **titkos térképen** karikázza be az összes céllátványosságot.

**P** A fejezdés tegyen meg **4 lépést** és jelölje azokat a titkos térképen (2-es, 3-as, 4-es, 5-ös számozással).

**FONTOS:** Első játéknál javasoljuk, hogy olvassd el a 7. oldalon található LEPJ akció szabályait. Tartsd észben, hogy minden mezőt csak egyszer látogathatsz meg utad során

és nem kelhetsz át a káoszbarikádokon.

**Q** A **fejezdés** újoncokat toboroz útja során, olyan mezőkre lépve, melyek tartalmazzák a **céllátványosságokat**. Az első 4 lépés befejeztével a fejezdés helyezzen annyi **újonc figurát az idősáv** 01:00 – 05:00 mezőjére, ahány céllátványosságot érintett útja során (ezeket 1-5-tel jelölte).

**R** **Halhatatlanok elhelyezése:** A fejezdés helyezze fel a **4 halhatatlan figurát** a játéktáblára a következő szabályok szerint:

- Egy **mezőn csak egy** halhatatlan tartózkodhat.
- Halhatatlant nem szabad **szélső mezőkre** helyezni, mert az ellenállás oda helyezi fel később a figurát.

## AZ ELLENÁLLÁS ELŐKÉSZÍTÉSE

**S** Az ellenállás vegyen magához 1 filcet (több játékos esetén osztoznak rajta). A 4 ügynök kártyát az ellenállás tagjai osszák el egymás között a következőképpen:

**2 játékos:** az ellenállás 1 tagja irányítja mind a 4 ügynököt;

**3 játékos:** az ellenállás 2 tagja 2-2 ügynököt irányít;

**4 játékos:** az ellenállás 3 tagja 1-1 ügynököt irányít, a 4. ügynököt pedig közösen irányítják;

**5 játékos:** az ellenállás 4 tagja 1-1 ügynököt irányít.

Az ellenállás helyezze maga elé az ügynök kártyákat a különleges képesség nélküli oldallal felfelé. **Megjegyzés:** a Kiképzésben az ügynököknek nincs különleges képességük, így az ügynökök kiválasztásának a módja nem számít.

Az ellenállás válasszon találmra vagy tetszés szerint 4 ügynök kártyát, és helyezze azokat maga elé a különleges képességet részletező oldallal felfelé.

**T** Az ellenállás vegye el az ügynök kártyáinak megfelelő **ellenállás figurákat** és helyezze azokat a játéktábla szélső mezőire.

**U** Az ellenállás helyezze az összes **lehetséges fejezdés kártyát** a játéktéren látható **LEHETSÉGES** címke közelébe. Ilyen módon az ellenállás tudja, hogy a fejezdésnek milyen képességei lehetnek.

**V** **Szövetséges:** Az ellenállás helyezze mindegyik **szövetségeskártyát** a játéktéren látható **SZÖVETSÉGESEK** címke közelébe. Kezdetben csak 1 szövetséges áll rendelkezésükre – a Black Ops Delfin –, de a SHIFT csomagok tartalmazznak újakat.

**W** **Második tudattöröl-jelölő elhelyezése:** Az ellenállás helyezze a **második tudattöröl-jelölöt** egy olyan mezőre, mely **oldalasan vagy átlósan szomszédos** egy **templommal**.

**X** A fejezdés húzzon **2 új látványosságkártyát** és helyezze **képpel felfelé** a játéktáblán látható **TOBOROZZ HALHATATLANNAL** címke alá. A látványosságkártyák pakliját tartsátok a közelben.

**Y** A játék első körét kezdje a fejezdés.



A fejtudás itt ül

**Nem használt kellékek:**  
 Tegyétek vissza a következő kellékeket a dobozba. A Kikapcsolásnál nincs szükségetek rájuk.

- 4 halhatatlan figura
- Black Ops Delfin szövetségeses kártya
- „Mozgass halhatatlant” és „Kényszeríts” akciókártyák
- 5 káoszbarikád
- 1 tudattörő-jelölő
- 1 újonc figura
- SHIFT csomagok

## A fejadász célja

A játék során a fejadász titokban lépked a játéktáblán, titkos térképén jelölve az érintett mezőket. **El kell kerülnie** az ellenállást, miközben bizonyos céllátványosságoknál kapcsolatba lép az **újonckal**.

KK

A fejadász nyer, ha a 2 feltétel közül az egyik teljesül:

- Kapcsolatba lépett **9 újonccal**
- Az időszám **14:00** mezőjére ér az időjelölő, és az ellenállás nem fogta el

A fejadász azonnal nyer, amint sikeresen **torozta** a 9. újoncot. Ugyanakkor, ha **az időjelölő** az időszám 14:00 mezőjére ér (a sáv utolsó mezője), az ellenállás kifut az időből és a fejadász nyer, a toborzott újoncok számától **függetlenül is**.

**FONTOS:** Amint az időjelölő elérte az időszám 14:00 mezőjét, az ellenállás **nem jogosult** újabb akcióra.

TJ

A fejadász nyer, ha a 2 feltétel közül az egyik teljesül:

- Kapcsolatba lépett **12 újonccal**
- Az időszám **16:00** mezőjére ér az időjelölő és az ellenállás nem fogta el

A fejadász azonnal nyer, amint sikeresen **torozta** a 12. újoncot. Ugyanakkor, ha **az időjelölő** az időszám 16:00 mezőjére ér (a sáv utolsó mezője), az ellenállás kifut az időből és a fejadász nyer, a toborzott újoncok számától **függetlenül is**.

**FONTOS:** Amint az időjelölő elérte az időszám 16:00 mezőjét, az ellenállás **nem jogosult** újabb akcióra.

## Az ellenállás célja

Az ellenállás feladata megvizsgálni a mezőket és foglyul ejteni a fejadászt, mielőtt kifutnak az időből. Akkor nyernek, ha foglyul ejtik a fejadászt.

Ehhez ugyanazon a mezőn kell lennie az egyiküknek, mint a fejadásznak, és végre kell hajtania egy EJTS FOGLELUL akciót (részletek a 14. oldalon). Amennyiben sikerül elfognia a fejadászt, az ellenállás azonnal nyer.

## Egy kör áttekintése

Egy fordulón belül mindkét fél 2-2 kört játszik a következőképpen:

1. **Első kör – fejadász:** A fejadász egy akciót hajt végre, majd előremozdítja az időjelölőt.
2. **Első kör – ellenállás:** Az ellenállás aktiválja bármely két ügynökét.
3. **Második kör – fejadász:** A fejadász egy akciót hajt végre, előremozdítja az időjelölőt, majd riaszt.
4. **Második kör – ellenállás:** Az ellenállás aktiválja a maradék két ügynökét.
5. **Forduló vége:** Az ellenállás lábra állítja az összes ügynökét és egy új forduló veszi kezdetét.

## A fejadász köre

KK

A fejadász tetszőleges sorrendben hajtja végre a következő lépések mindegyikét:

- Végrehajt **1 akciót**
- Előremozdítja **az időjelölőt**

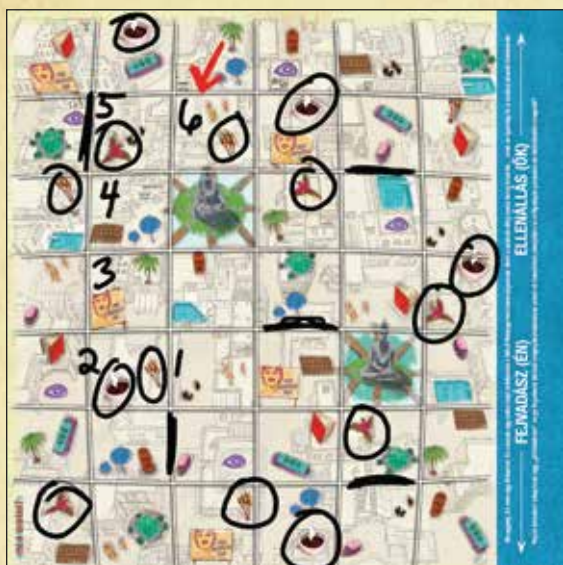
TJ

A fejadász tetszőleges sorrendben hajtja végre a következő lépések mindegyikét:

- Végrehajt **1 akciót**
- Mozgat 1 halhatatlant
- (Szabadon választható) Lehelyez **1 lépésjelölőt**, hogy újból mozgasson **1 halhatatlant**

Ezután a fejadász a leírt sorrendben hajtja végre a következő lépések mindegyikét a köre végén:

- Új **látványosságkártyá(ka)t** húz, és lehelyezi a TOBOROZZ HALHATATLANNAL címke alá
- Előremozdítja **az időjelölőt**



## A titkos lépések jegyzése

Fejvadászként nem rendelkezel figurával, amit a játéktáblán mozgatasz. Helyette titokban jegyzed fel a lépéseidet a titkos térképeden.

Amikor egy új mezőt látogatsz meg, a titkos térképed megegyező mezőjére a soron következő számot írod (azt a számot, ami a jelenleg leírt legnagyobb számot követi). Így kialakul egy számokból álló sorozat, mely az útvonaladat jelzi.

A játék elején már felírtad a számokat 1–5-ig, az első fordulóban meglátogatott mezőre tehát a 6-os számot írod. A legnagyobb számot tartalmazó mező mindig a jelenlegi meződöt jelzi.

## A fejvadász akciói

Két lehetséges akció közül választhatasz: **LÉPJ** vagy **TUDATTÖRLÉS**.

### A LÉPJ akció

LÉPJ akció során a jelenlegi meződdel közvetlenül oldalszomszédos mezőre léphetsz, a soron következő számot írva a titkos térképedre. Ez a szám jelzi a pontos órát, amikor itt voltál, azaz megegyezik az időjelölő időszávon elfoglalt fordulónegyed helyével. Lépéskor a következő szabályoknak kell eleget tenned:

- **Nem** léphetsz átlósan, kivéve, ha belépsz egy templomba vagy kilépsz egy templomból (lásd lent).
- **Nem** léphetsz egy **korábban meglátogatott** mezőre (egy olyan mezőre, amire már írtál számot).
- **Léphetsz** az ellenállás által elfoglalt mezőre (és nem kell bevallanod, hogy egy mezőn vagytok).

**TJ** • Nem kelthsz át káoszbarikádon.

### FONTOS:

- Minden mezőt csak egyszer látogathatsz meg a játék során, tehát csak egy-egy szám jelenhet meg a titkos térkép mezőin. Amennyiben egy mező tartalmaz számot, nem látogatható meg sem LÉPJ, sem TUDATTÖRLÉS akcióval.
- Amennyiben teljesen körbezártad magad, és nem tudsz szabályszerűen egy új mezőre lépni, az ellenállás azonnal megnyerte a játékot.

### Újjoncok toborzása

Amennyiben céllátványosságo(ka)t tartalmazó mezőre lépsz, automatikusan annyi újjoncot toborzol, ahány céllátványosság található az adott mezőn. A toborzott újjoncok számát fordulónként egyszer, csak akkor feded fel, amikor az időjelölő eléri a riasztásmezőt az időszávon.

Az 1. példában a fejvadász 1 újjoncot toborzott az ötödik lépése során, és amennyiben újját felfelé vagy jobbra folytatja, még egy újjoncot toboroz.



### Templomok

A templomok különleges mezők, melyek lehetővé teszik a fejvadász és az ellenállás átíós közlekedését. Bármely játékos megközelíthet egy templomot oldalasan vagy átlósan szomszédos mezőről. Amennyiben egy játékos a körét a templomban kezdi, lehetősége van bármely oldalasan vagy átlósan szomszédos mezőre lépnie (betartva az előbb részletezett lépési szabályokat). Az 1. példában a fejvadász 6. lépéseként átlósan beléphet a templomba.



**1. PÉLDA:** A fejvadász 6. lépéseként mozoghat bármely zöld pipát tartalmazó mezőre, de egyik piros X-et tartalmazó mezőre sem.

### TJ A káoszbarikád

A káoszbarikádok megváltoztatják a játéktábla felállítását azáltal, hogy pár útvonalat lezárnak. Sem a fejvadász, sem a halhatatlanok, sem az ellenállás nem kelhet át káoszbarikádon (ugyanakkor a fejvadász átugorhat rajtuk a tudattörölő-jelölők segítségével).

**FONTOS:** A káoszbarikádok csak oldal-szomszédos mezőket zárnak el egymástól, de a templomba vagy templomból történő átíós mozgást, valamint a halhatatlanok átíós mozgását nem blokkolja.

## A TUDATTÖRLÉS akció

Egy szokványos lépés helyett felhasználhatod a tudattörölő-jelölődet, hogy végrehajtsd a fejadász kártyádon olvasható, különleges tudattörölés akciót. Ez az akció minden fejadásznál más.

Amikor tudattörölést hajtasz végre:

1. Akárcsak a normál lépés esetén, a titkos térképeden írd le a soron következő számot az új mezőre. Ne írd számot a régi és az új meződ közé eső mezőkre.
2. Miután előremozgattad az időjelölőt, helyezd a tudattörölő-jelölődet az idősávra az időjelölőd mellé, hogy az ellenállás is tudhassa, mikor használtad fel azt (lásd a 2. példát).

### FONTOS:

- Tudattöröléskor „átugrasz” minden mezőt a régi és az új meződ között, anélkül, hogy meglátogatnád azokat. Nem toborozhatsz újoncokat az átugrott mezőkön, de átugorhatsz korábban már meglátogatott mezőket. Ez kimenthet szorult helyzetekből.
- Ha a tudattörölő-jelölődet az idősávra helyezted, köteles vagy teljes egészében felhasználni az akcióját. Nem színlelheted, hogy használtad, és nem használhatod részlegesen sem azt, hogy megtéveszd az ellenállást.



2. PÉLDA



3. PÉLDA: A fejadász a 6. lépéseként végrehajthat tudattörölést, hogy átugorjon egy mezőt. Ebben a példában Karl Box, a reklámarc hajt végre tudattörölést.

## A fejadász kártyák



### Karl Box, a reklámarc Tudattörölés: A reklámozás alapjai

Lépj oldalszomszédos irányban két mezővel távolabbi mezőre. Átugorhatsz korábban meglátogatott mezőket és káoszbarikádokat.



### A pipázó kislány Tudattörölés: Füstföggöny

Lépj átlós irányban két mezővel távolabbi mezőre. Átugorhatsz korábban meglátogatott mezőket és káoszbarikádokat.

## TJ A második tudattörölő-jelölő

A játék előkészítése során a második tudattörölő-jelölőt az ellenállás felhelyezte a játéktáblára. Amennyiben sikerül megszerezned azt, felhasználhatod egy második TUDATTÖRLÉS akcióra.

Ezt úgy teheted meg, hogy meglátogatod a tudattörölő-jelölőt tartalmazó mezőt. A jelölőt nem kell elvinned a játéktábláról, és az ellenállásnak sem kell szólnod arról, hogy megszerezted azt.

Megszerzését követően bármelyik későbbi körben felhasználhatod a jelölőt, levéve azt a játéktábláról és a szabályok alapján az idősávra helyezve.

**FONTOS:** Nem kell az ellenállás tudára adnod, hogy megszerezted a tudattörölő-jelölőt egészen addig, amikor (és csak akkor) felhasználod.



## A halhatatlanok

Fejvadászként 4 halhatatlant irányítasz, akiknek segítségével újoncokat toborozhatsz és megfékezheted az ellenállást.

Ha a halhatatlan egy mezőn tartózkodik **az ellenállással**, az adott ügynök **nem hajthat végre KÉRDEZZ, IGAZOLTASS és EJTS FOGLEYUL** akciót. Sőt, elhelyezkedésétől függetlenül az ellenállás nem kérdezhet rá **olyan** látványosságra, amely a halhatatlanok által elfoglalt mezőn van. A halhatatlanok **toborozhatnak újoncokat**, ha 2 halhatatlan egyidejűleg olyan mezőt foglal el, melyek **tartalmazzák ugyanazt a céllátványosságot**, mint a játéktábla **TOBOROZZ HALHATATLANNAL** címke alá helyezett látványossághártyák egyike (lásd bővebben lent).

### A halhatatlanok mozgatása

A körödben egyszer kedved szerint **mozgathatsz 1 halhatatlant** a következő szabályoknak eleget téve:

- **léphet** oldalasan vagy átlósan szomszédos mezőre (függetlenül attól, hogy templomban kezd vagy ott végzi a lépését)
- **léphet** egy általad már meglátogatott mezőre
- **léphet** az **ellenállás** által elfoglalt mezőre
- **nem léphet** egy másik **halhatatlan** által elfoglalt mezőre
- nem kelhet át **káoszbarikádon**

**TIPP:** javasoljuk, hogy a halhatatlanokat a mező **bal felső sarkába** helyezd, hogy minden játékos számára könnyen láthatóak legyenek a mezők **látványosságai**.

### Toborzás halhatatlanokkal

A fejvadászhoz hasonlóan a halhatatlanoknak is vannak **látványossághártyái**, melyek jelzik, hol lehet újoncokat toborozni. A fejvadász látványossághártyáival ellentétben a halhatatlanok látványossághártyái mindenki számára **láthatóak**.

Ahhoz, hogy újoncot toborozzanak, **2 halhatatlan egyidejűleg olyan mezőn** kell tartózkodjon, melyek tartalmazzák ugyanazt a céllátványosságot, mint a játéktábla **TOBOROZZ HALHATATLANNAL** címke alá helyezett látványossághártyák egyike (a kártyán található látványosságnak tehát mindkét mezőn meg kell jelennie).

Amint a halhatatlanok megfelelően helyezkednek el, **toborzol** egy újoncot, **1 újonc figurát** helyezve a tartalékból a játéktábla jobb szélén látható **látványosságlistánra**, a kártyával megegyező látványosságra. Helyezd a felhasznált látványossághártyát a játéktábla mellé, képpel felfelé, hogy az továbbra is látható maradjon mindenki számára. A halhatatlanok ennél a látványosságnál már nem toborozhatnak újoncot.

A halhatatlanok által toborzott újoncok is közelebb visznek a győzelemhez, hisz összeadódnak az általad toborzottakkal.

### FONTOS:

- A fejvadász felhasználhatja a halhatatlanokat újoncok toborzására **bármikor** a köre során, körönként **legfeljebb kétszer toborozva** (egyszer minden látványossághártya után).
- A halhatatlanok csak és kizárólag a saját látványossághártyáikat használhatják újoncok toborzására, a **fejvadász látványossághártyáit** (amik a tudatparaván mögött vannak) pedig **nem**.
- A fejvadász akkor is azonnal nyer, ha egy halhatatlan fedi fel a 12. újoncot (az időszávon lévő és a látványosságlistánra helyezett újoncok összeadódnak).
- Minden látványosságból csupán **1 példány** található a látványossághártyák paklijában, így minden, a **TOBOROZZ HALHATLANNAL** címke alá helyezett látványossághártya leszűkíti a **fejvadász lehetséges három** látványkártyájának körét.



**4. PÉLDA:** A fejvadász a körében az egyik halhatatlant az Ábrándbuszhoz lépteti. Mivel így már két halhatatlan tartózkodik Ábrándbuszt tartalmazó, különböző mezőkön, és az Ábrándbusz az egyik céllátványosság a **TOBOROZZ HALHATATLANNAL** címke alatt található kettő közül, azonnal toboroz egy újoncot.

A fejvadász a tartalékból egy újoncot helyez az Ábrándbusz látványosság mellé a látványosságlistán, majd az Ábrándbusz látványossághártyát képpel felfelé a játéktábla mellé teszi.

### Hoppá! A fejvadász hibázott

A fejvadász néha önkéntelenül **hibázhat**, mint például meg nem engedett mezőre lép, helytelen mezőre helyezi a lépésjelölőt, vagy rossz mennyiségű újoncot fed fel.

Amennyiben **észreveszi** korábbi hibáját, köteles jelteni ezt az ellenállásnak. Ha a hiba kijavítása nem befolyásolja a játék jelenlegi állását (például csak le kell venni az időszávon mellől egy korábban toborzott újoncot), akkor ki kell javítani.

Ha viszont a hiba elkövetése óta túl sok dolog történt, a fejvadász köteles annyi darab korábban meglátogatott mezőre **idővel ellátott igazolt mementokent** helyezni, mint **ahány kör** eltelt a hiba elkövetése óta. A fejvadász dönti el, melyik mező(ke)t fedi fel.

## A halhatatlanok extra mozgatója

Miután mozgattál egy halhatatlan a körödben, dönthetsz úgy, hogy **felfedsz egy korábban meglátogatott mezőt**, hogy **újból** mozgass egy halhatatlant. Ezáltal újoncot toborozhatsz vagy bevédhetsz egy kulcsmezőt. Tartsd szem előtt, hogy fontos titokban tartanod a pontos meződet.

Ahhoz, hogy halhatatlant mozgass:

1. Helyezz **1 lépésjelölőt** egy korábban meglátogatott **mezőre**, amely nem tartalmaz lépésjelölőt vagy igazolt mementokent.
2. Mozdasd bármelyik **halhatatlant**, betartva az előbb részletezett lépési szabályokat.

**FONTOS:** A fejeadás csak egy extra halhatatlant mozgathat körönként.



**5. PÉLDA:** A fejeadás a körében már mozgattott egy halhatatlant, de rájön, hogy már ebben a körben toborozhatna még egy újoncot, ha a képen látható halhatatlant a jobb felső sarokból az oldalszomszédos, Faraday Elmefát tartalmazó mezőre mozgatja, hiszen a kép bal alsó sarkában látható halhatatlan egy másik Faraday Elmefát tartalmazó mezőn tartózkodik. Egy extra mozgással meg is tudja ezt valósítani.



Ahhoz, hogy jogosult legyen az extra lépésre, le kell helyeznie egy lépésjelölőt. Úgy dönt, hogy a harmadik körben meglátogatott mezőre helyezi azt. Most a jobb oldali halhatatlant a kiszemelt mezőre lépteti és egy újonc figurát helyez a Faraday Elmefa látványosság mellé a látványosságlistán.

## Húzz új látványosságkártyát a halhatatlanoknak

Amennyiben a kör végén **kevesebb, mint 2 látványosságkártya** található a játéktábla TOBOROZZ HALHATATLANNAL címkeje alatt, csapj fel annyi új látványosságkártyát, hogy ismét **2 legyen ott**. A következő körödtől kezdve ezen látványosságoknál toborozhatnak újoncot a halhatatlanok.

**FONTOS:** Amennyiben a látványosságkártyák paklija kiürült, **nem** húzhatsz több kártyát. Amennyiben nincs kártya a játéktábla TOBOROZZ HALHATATLANNAL címkeje alatt, **és** a látványosságkártyák paklija kiürült, a halhatatlanok **többé nem toborozhatnak újoncokat**.

## Mozgasd előre az időjelölőt

A köröd végén mozgasd **az időjelölőt** egy lépéssel előbbre az idősávon (**a jelzett idő** most meg kell egyezzen a **titkos térképeden** feljegyzett jelenlegi meződ sorszámával).

Amennyiben a jelölő **egy fehér színnel írt, páros számú mezőre** kerül, a köröd véget ért.

Amennyiben a jelölő **egy piros riasztásikont** tartalmazó, **páratlan számú** mezőre ér, **fel kell fedned** az ebben **a fordulóban** toborzott újoncok számát. Számold meg az összes, e fordulóban (**utolsó két kör**) érintett **céllátványosságot**, és helyezz annyi újonc figurát az időjelölő mellé. Nem kell megmondanod, hogy a két kör melyikében toboroztad őket.

KK

Amennyiben összesen már toboroztál 9 újoncot, a játék azonnal véget ér és nyertél. Amennyiben kevesebb, mint 9 újoncot toboroztál, a játék az ellenállás körével folytatódik.

TJ

Amennyiben összesen már toboroztál 12 újoncot, a játék azonnal véget ér és nyertél. Amennyiben kevesebb, mint 12 újoncot toboroztál, a játék az ellenállás körével folytatódik.

**6. PÉLDA:** Első körében a fejadász 1 céllátványosságot tartalmazó mezőt látogat meg. A titkos térképére felírja a sorban következő 6-os számot, az időjelölőt pedig az idősav 06:00 mezőjére helyezi. Mivel az nem tartalmaz riasztásikont, nem fedi fel, hogy sikerült újoncot toboroznia.



Második körében egy újabb céllátványosságot tartalmazó mezőt látogat meg, a titkos térképére felírja a sorban következő 7-es számot, az időjelölőt pedig az idősav 07:00 mezőjére helyezi. Mivel az tartalmaz riasztásikont, fel kell fednie, hány újoncot toborzott ebben a fordulóban.



Megszámolja, hány céllátványosság található a 6-tal és 7-tel számozott mezőiben, majd 2 újoncot helyez az idősav 07:00 mezője mellé. Az ellenállás most már tudja, hogy a fejadász 2 céllátványosságot érintett ebben a fordulóban, de nem tudja, hogy pontosan melyik mezőkön járt, sem azt, hogy melyik körében toborzott újoncokat.



## Az ellenállás köre

KK

Kiképzés

TJ

Teljes játszma

Az ellenállás aktiválja 2 ügynökét, akik ebben a fordulóban még nem kerültek sorra.

**KK** Mindkét aktivált ügynök a következőket teheti meg külön-külön, tetszőleges sorrendben:

- Lép legfeljebb 2 mezőnyi távolságra
- Végrehajt 1 akciót

**TJ** Mindkét aktivált ügynök a következőket teheti meg külön-külön, tetszőleges sorrendben:

- Lép legfeljebb 2 mezőnyi távolságra
- Végrehajt 1 akciót
- (Választható) Amennyiben van, használja az ingyenes képességét
- (Választható) Használja és eldobja az egyik szövetségest

Miután aktiváltál egy elérhető ügynököt, fektesd le a figuráját, jelezve, hogy kimerült, és a következő fordulóiig nem aktiválható.

## Az ügynök mozgása

Ügynököt legfeljebb 2 mezőnyi távolságra mozgathatsz a következő szabályoknak eleget téve:

- Egymást követő lépései oldalszomszédos mezőkre kell történnenek (kivéve, ha belép egy templomba vagy kilép egy templomból, lásd a 7. oldalt).
- Változtható irányt mozgás közben.
- Beléphet olyan mezőre, ahol más ügynök tartózkodik.
- Amennyiben a mozgást megszakítja egy másik akció végrehajtására, elveszíti maradék lépéseit.

TJ

- A halhatatlanok nem blokkolják a lépést, tehát beléphet egy olyan mezőre és távozhatsz egy olyan mezőről, ahol halhatatlan tartózkodik.
- Nem kelhet át káoszbarikádon.



**7. PÉLDA:** Bill a következő 1-2 távolságra lévő mezőre léphet a forduló során. Vegyétek figyelembe, hogy Billnek szabad átlósan belépnie a templomba és kilépnie abból.

## Az ellenállás akciói

**KK** Az ellenállás 3 lehetséges akciót hajthat végre: KÉRDEZZ, IGAZOLTASS, EJTS FOGLYUL

**TJ** Az ellenállás 4 lehetséges akciót hajthat végre: KÉRDEZZ, IGAZOLTASS, KÉNYSZERÍTS, EJTS FOGLYUL.

### A KÉRDEZZ akció

Válassz ki egy látványosságot az ügynök jelenlegi mezőjéről, és kérdezd meg a fejedászt, hogy útja során **érintette-e**.

**TJ** Ha **egy halhatatlan** egy mezőn tartózkodik az ügynökkel, az **nem hajthat végre KÉRDEZZ akcióit**, sőt **egyetlen** olyan látványosságra sem kérdezhet rá, amelyik mellett egy halhatatlan tartózkodik.

A fejedász ellenőrizze le a titkos térképét, és helyezzen **1 lépésjelölőt egy olyan mezőre a játéktéren**, amit előzőleg meglátogatott és ami tartalmazza a kért látványosságot, de ami **nem** tartalmaz lépésjelölőt **vagy igazolt zöld mementokent**. Helyezhet lépésjelölőt olyan mezőre, amely tartalmaz **igazolatlan fehér mementokent**.

Amennyiben a fejedász **nem** látogatott meg olyan mezőt, ami tartalmazza a kért látványosságot, vagy minden ilyen mező **már** tartalmaz lépésjelölőt vagy igazolt mementokent, jelentse be, hogy képtelen új JELÖLŐT lehelyezni.

#### FONTOS:

- **A templom** nem egy látványosság, így nem lehet rákérdezni.
- Amikor az ellenállás rákérdez, a fejedásznak mindig csak **1 mezőt** kell megjelölnie, függetlenül attól, hogy hány korábban meglátogatott mező tartalmazza a kért látványosságot. A fejedásznak vigyáznia kell, hogy ne árulja el az ellenállásnak, hogy több mező közül választott egyet.

**TJ**

**8. PÉLDA:** Dusty egy mezőn tartózkodik a C-4 K-9 vérebekekkel és Gondolatfutárral. Ugyanakkor, egy halhatatlan a játéktér egy másik részén egy olyan mezőn tartózkodik, ahol vannak C-4 K-9 vérebekek, egy második halhatatlan pedig egy olyanon, ahol van egy Gondolatfutár. Dusty tehát nem kérdezhet rá egyik látványosságra sem, hanem át kell lépnie egy olyan mezőre, amely tartalmaz egy olyan látványosságot, amit a halhatatlanok nem blokkolnak, ha kérdezni akar.

**9. PÉLDA:** Bill a Flux kávézó látványossággal egy mezőn tartózkodik. Megkérdezi a fejedásztól: - Jártál már Flux kávézónál?



A fejedász ellenőrzi titkos térképét és azt látja, hogy a játék során kétszer járt Flux kávézónál. A második lépése során érintett mezőt választja, mert ez van távolabb a jelenlegi mezőjétől. Egy lépésjelölőt helyez a játéktábla megfelelő mezőjére.

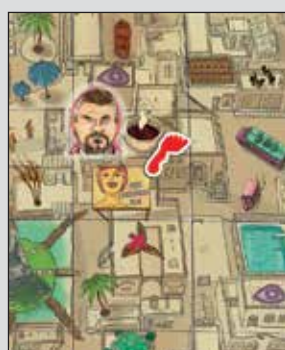




**10. PÉLDA:** Bill a Tudatalatti reklámtábla látványossággal egy mezőn tartózkodik. Megkérdezi a fejadásztól: - Jártál már Tudatalatti reklámtáblánál?



A fejadász ellenőrzi titkos térképét és azt látja, hogy a játék során két Tudatalatti reklámtáblánál járt. Azonban az egyikben már van lépésjelölő, így nem helyezhet rá még egyet.



Emiatt köteles a hetedik lépése során érintett mezőre helyezni a lépésjelölőt, ami vésszesen közel van a jelenlegi mezőjéhez.

## A mementokenek

Mementokenek segítségével az ellenállás nyomon tudja követni, hogy mit és mikor tudtak meg. Ahogy a játéktáblára helyezik és igazolják a jelölőket, az ügynökök lassan felderítik a fejadász útját.

Minden mementokennek van egy fehér igazolatlan és egy zöld igazolt oldala:

### Igazolatlan mementokenek

Ezt az oldalt az ellenállás az igaznak vélt információk nyomon követésére használja. Bármikor a játéktáblára helyezhetik, mozgathatják azon vagy levehetik arról, és bármilyen lényegesnek vélt információt feljegyezhetnek rá a filccel.

### Igazolt mementokenek

Ezt az oldalt az ellenállás a fejadásztól kapott biztos információ nyomon követésére használja. A fejadásznak helyezni kell egy igazolt mementokent a játéktáblára, amikor az ellenállás az IGAZOLTASS akciót hajtja végre (részletek a 14. oldalon). Lehelyezése után az igazolt mementokeneken szereplő információt nem lehet megváltoztatni, és a jelölőt nem lehet levenni a játéktábláról.



**11. PÉLDA**

Az ellenállás a mementokeneken kívül semmi más eszközt nem használhat jegyzetelésre vagy információk rögzítésére. A 15 rendelkezésére álló mementokent tehát bölcsen kell felhasználniuk.

**11. PÉLDA:** Amikor a fejadász egy lépésjelölőt helyez a játéktáblára, tanácsos egy igazolatlan mementokent helyezni mellé, felírva rá a rákérdezés idejét. Ez lehet a legkésőbbi időpont, amikor a fejadász az adott mezőn tartózkodott, mert kétszer egy játék során nem járhat ugyanazon a mezőn.

## Ha nem kerül fel újabb lépésjelölő

Lehet hasznos következtetést levonni abból, ha válaszként egy rákérdezésre a fejadász nem helyez újabb lépésjelölőt a játéktáblára. Ez azt jelenti, a fejadász útja során nem járt olyan mezőn, ami tartalmazza a látványosságot, és nincs más jelölővel megjelölve (lépésjelölő vagy igazolt mementoken).

Tanácsos jelölni azokat a mezőket, amiket a fejadász nem látogatott meg igazolatlan, **X-szel jelölt és idővel ellátott** mementokent helyezve rá. Ha a fejadász később egy lépésjelölőt helyez az adott mezőre, tudhatod, hogy a jelölőre írt időpont **után** járt ott.

**12. PÉLDA:** 07:00 órákor Meru megkérdezi a fejadászt, hogy járt-e a Bomlasztás könyvesboltban. A fejadász azt válaszolja, hogy nem tud lépésjelölőt helyezni rá. A Bomlasztás könyvesbolt mezőin nincs lépésjelölő, így Meru helyesen vonja le azt a következtetést, hogy a fejadász egyiket sem látogatta meg az első hét lépése során.



**12. PÉLDA**

## Az IGAZOLTASS akció

Ha egy ügynök mezőjén lépésjelölő található, eldobhatja azt, hogy igazoltassa a fejevadászt.

**TJ** Amennyiben az ügynök mezőjén egy halhatatlan tartózkodik, nem élhet az **IGAZOLTASS** akcióval.

A fejevadász ellenőrzi titkos térképét, felírja **egy mementoken zöld oldalára az időpontot**, amikor a mezőn járt, majd a mezőre helyezi azt.

## **TJ** A KÉNYSZERÍTÉS akció

Az ellenállás a KÉNYSZERÍTÉS akcióval értékes információt szerezhet a halhatatlanoktól.

Egy ügynöknek ugyanazon a mezőn kell tartózkodnia, mint egy halhatatlannak, hogy a KÉNYSZERÍTÉS akcióval élhessen. Az ügynök kezdeti körét a halhatatlannal egy mezőn, vagy odaléphet a köre során. Mint említettük, amennyiben az ügynök megszakítja a lépését egy akcióval, elveszíti maradék lépéseit.

A KÉNYSZERÍTÉS akció a következő szabályok szerint történik:

1. Válassz ki **egyetlen látványosságot az összes lehetséges közül**, és kérdezd meg a fejevadászt, hogy az egyezik-e a tudatparavánja mögött tartott **céllátványosságok egyikével**.
2. Amennyiben jól tippeltél, a fejevadásznak **fel kell fednie** a kártyát, **képpel felfelé** a játéktábla mellé helyezve azt. A fejevadász **már nem** toborozhat újoncokat az adott látványosságnál.
3. A halhatatlank mozgatási szabályainak eleget téve (lásd a 14. példát), a halhatatlant arrébb taszíthatod, azaz **áthelyezheted** azt a meződdel **oldalszomszédos** mezőre. Ezt akkor is megteheted, ha nem találod el a fejevadász céllátványosságát.

### FONTOS:

- **Bármelyik** látványosságra (és nem templomra) rákérdezhetsz, nem csak arra, amelyik a meződön látható.
- Javasoljuk, hogy amikor egy helyes tippelést követően a fejevadász **feldedi** a céllátványosság-kártyáját, a titkos térképén **húzza át** a kártyának megfelelő, bekarikázott és **még meg nem látogatott** látványosságokat, emlékeztetőként, hogy a játék hátralévő részében nem toborozhat újoncokat az adott látványosságnál. Ez természetesen nem befolyásolja a látványosságnál **korábban toborzott újoncokat**.
- Nem szabad halhatatlant áthelyezni **a káoszbarikád** másik oldalára, sem egy **másik halhatatlannal** azonos mezőre. Amennyiben nincs szabályszerű mozgatásra lehetőség, az ellenállás nem mozgathatja el a halhatatlant.

## Az EJTS FOGLELUL akció

Az ellenállás végrehajthat egy EJTS FOGLELUL akciót, hogy megpróbálja foglyul ejteni a fejevadászt.

**TJ** Ha egy halhatatlan egy mezőn tartózkodik **az ellenállással**, az adott ügynök nem hajthat végre EJTS FOGLELUL akciót.

A fejevadász ellenőrzi titkos térképét. Amennyiben az EJTS FOGLELUL akciót használó ügynök jelenlegi mezőjén tartózkodik, az akció sikeres, és az ellenállás nyert.

Amennyiben nem tartózkodik az EJTS FOGLELUL akciót használó ügynök jelenlegi mezőjén, az akció **sikertelen**, és a játék tovább folytatódik.

**TIPP:** Javasoljuk, hogy használjátok igazolatlan mementokeneket a sikertelen EJTS FOGLELUL akciók lejegyzésére.

**13. PÉLDA:** Bill a fejevadász 9. körében egy korábban lehelyezett lépésjelölő mellé ér. Kidobja azt, hogy a fejevadásztól megtudja, pontosan melyik körben járt ott.



A fejevadász ellenőrzi titkos térképét, és látja, hogy a 7. körben járt ott, így „7”-est ír egy igazolt mementokenre és az adott mezőre helyezi.



Az ellenállás vésszesen közeledik.



**14. PÉLDA:** Meru egy mezőn tartózkodik egy halhatatlannal, és úgy dönt, kényszeríti. Megtippeli a Tudateryő látványosságot. Mivel ez az egyik a három céllátványosság-kártya közül, a fejevadász felfedi a kártyát, képpel felfelé a játéktábla mellé helyezi, a titkos térképén pedig áthúzza az összes, eddig meg nem látogatott Tudateryő látványosságot. Végül Meru a halhatatlant egy mezővel arrébb helyezi.

## TJ Az ügynökök képessége

Minden ellenállaskártya tartalmaz egy képességet, amivel az ügynök **aktiválása során egyszer élhet**.

Egyes képességek **akciók**, így az ügynöknek **1 akciójába** kerül végrehajtania azt. Más képességek **ingyenes akciók**, amikkel az ügynök mozgása **előtt vagy után** élhet (mozgás vagy más akció végrehajtása **közben** nem használhatja az ingyenes akciót).

### • Meru: Mentális célkereszt

**Akció:** Kérdezd meg a fejedászt, hogy oldalszomszédos irányban legfeljebb 2 mező távolságon belül tartózkodik-e (beleértve a jelenlegi helyszínedet). A fejedásznak őszintén igennel vagy nemmel kell válaszolnia, de nem kell lépésjelölőt lehelyeznie. Ez a képesség nem használható, amennyiben **halhatatlan** tartózkodik a meződön. A káoszbarikád nem blokkolja a Mentális célkereszt képességet.

### • Henry Lyme: Tudattorlasz

**Folytonos:** A jelenlegi meződön és az azzal oldalszomszédos mezőkön tartózkodó halhatatlannak nem toborozhatnak újoncokat.

### • Bill Falls: Gyengeség megérzése

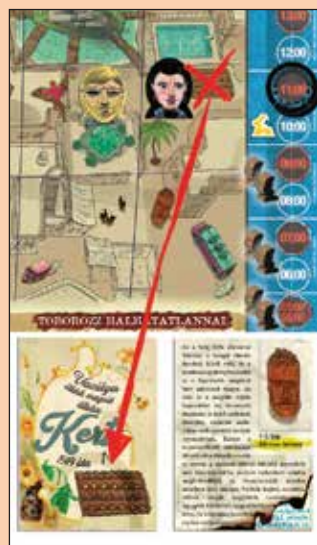
**Ingyenes akció:** Mozgás előtt vagy után 1 veled oldalszomszédos mezőn tartózkodó **halhatatlant** egy vele oldalszomszédos mezőre mozgathatsz, betartva az összes, halhatatlan mozgatására vonatkozó szabályt. A jelenlegi meződön tartózkodó halhatatlant nem mozgathatod.

### • Dusty: Neuroritmus

**Ingyenes akció:** Az ellenállás mozgási szabályainak betartásával mozgasd bármelyik ügynököt 1 mező távolságra, majd opcionálisan 1 extra mező távolságra a fejedász minden, sikeres KÉNYSZERÍTS akció következtében felfedett céllátványosság-kártyája után. Ha például 2 céllátványosság-kártya volt felfedve, 1 ügynököt 1–3 mező távolságra mozgathatsz.



Meru Mentális célkeresztje



Henry Lyme Tudattorlasza

## A szövetségesek képességei

Aktiválása után egy ügynök élhet egy szövetséges képességével. Használata után a szövetségeskártyát el kell dobni, egy játék során tehát mindegyik szövetséges csak egyszer használható.

**TIPP:** Az első teljes játszmatok során az ellenállás csak **1 szövetséggel** rendelkezik. A későbbi játékok során újabb szövetségesre tehetnek szert a SHIFT™ csomagok kibontásával (lásd a 16. oldalon). Amennyiben az ellenállás több szövetséggel rendelkezik, a köre során az ügynök bármennyit felhasználhat közülük.

### • Black Ops Delfin

Egy **KÉRDEZZ** akció során, mielőtt a fejedász válaszol, aktiváld ezt a szövetségest, hogy kötelezd a fejedászt egy-egy lépésjelölő lehelyezésére az **összes** olyan már meglátogatott mezőre, amely tartalmazza a kért látványosságot és nem tartalmaz már lépésjelölőt vagy igazolt mementokent. Utána dobd el a kártyát.

## A forduló vége

A forduló a 4. aktivált ügynök köre végén ér véget. **Állítsatok** minden ügynököt talpra, és folytassátok a játékot a **fejedász** következő körével.

## A játék vége

Az ellenállás nyer, ha **foglal el** a fejedászt, vagy ha a fejedász nem tud szabályszerűen egy új mezőre lépni.

KK

A fejedász nyer, ha az időjelölő eléri az időszám 14:00 órás mezőjét. Megmenekült! A fejedász akkor is nyer, ha sikerül 9 újoncot toboroznia.

TJ

A fejedász nyer, ha az időjelölő eléri az időszám 16:00 órás mezőjét, vagy ha sikerül 12 újoncot toboroznia.

4 különböző csapatfelállásban tudod nyomon követni a játékokat a szabálykönyv utolsó oldalán. Jegyezd fel a fejedászt és az ellenállást irányító játékosok neveit. Mindig, amikor ez a csoport játszik, jegyezd fel a fejedász karakterét (pl. Reklámarc vagy A pipázó kislány). Ha az ellenállás nyer, jelöld, hogy hányadik fordulóban jártak sikerrel. Ha a fejedász nyer, írd egy „Ú” betűt (mint újonc), ha sikerült kellő mennyiségű újoncot toboroznia, vagy egy „M” betűt (mint megmenekült), ha az idő lejártával sikerült megmenekülnie.

A kampány		MERU	BILL
Fejedász játékos		LYME	DUSTY
Dátum	Fejedász	Kör, melyben az ellenállás nyer	Fejedász nyer (U/M)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

# A SHIFT rendszer



A SHIFT™ rendszer egyensúlyban tartja olyan csoportok játékát, akik ugyanazokba a szerepekbe bújva rendszeresen mérik össze tudásukat (mi mindenképp ezt javasoljuk). A játék végén a vesztes fél kinyit egy SHIFT™ csomagot és olyan képességekre tesz szert, amelyek növelik esélyeit a következő játékokban.

Ebben a dobozban 14 titkos, úgynevezett SHIFT™ csomag található, amelyek extra játékelemeket tartalmaznak.

Mind a MIND MGMT fejeadásának, mind az ellenállásnak 7-7 számozott SHIFT™ csomagja van. A játék végén a vesztes fél kinyitja a soron következő SHIFT™ csomagját, az elsővel kezdve és a hetedikkel bezárólag.

A SHIFT™ csomagok 2 típusú komponenst tartalmaznak:

- A SHIFT™ modul opcionális játékmódot vezet be, mely a csomagban található képregény hátán leírt módon használható. Játékok között tárol a SHIFT™ modul komponenseit az eredeti csomagban, hogy külön legyenek választva az alapjáték komponenseitől.
- A standard komponensek nincsenek feltüntetve a képregények hátán és a csomag felbontását követően a játék állandó részét képezik. Az összes standard komponenst tárol az alapjáték komponenseivel együtt.

**FONTOS:** A legacy típusú játékokkal ellentétben a SHIFT™ csomagok tartalmát kedved szerint használhatod vagy eltávolíthatod, és soha nem semmisíted meg.

## SHIFT™ csomagok kibontása

Amikor kibontasz egy SHIFT™ csomagot, figyelmesen olvasd el a tartalmát. Lehetséges, hogy egyes komponensek tartalmát titokban kell tartanod az ellenfeled elől, vagy a következő játék elején kell átnyújtanod annak.

Egyes komponensek felülírhatják a szabálykönyvben található szabályokat. Ebben az esetben a komponenseken található szabályokat kell követni.

### Látogasd meg a Flux Safe House-t a tartalom tisztázása érdekében.

Amikor három hullámos vonal ≡ előz meg egy szót bármely komponensen, rákereshetsz arra a [www.fluxsafehouse.com](http://www.fluxsafehouse.com) weboldalon, hogy többet megtudhass a szabályairól. Keress rá például a következő szóra: ≡ SZABÁLYZAT

## A SHIFT™ modulok használata

A SHIFT™ modulok kiegyensúlyozzák a fejeadás és az ellenállás közötti harcot. Ha a fejeadás nyer, az ellenállás szert tesz egy következő játékban használható SHIFT™ modulra, ami előnyükre válhat.

Amennyiben már több SHIFT™ modul áll rendelkezésedre, a játék elején el kell döntenetek, melyiket használjátok.

A játék előkészítése előtt helyezzedek az asztalra az összes rendelkezésedre álló SHIFT™ modult és a következő lépések szerint válasszatok közülük:

1. Először az előző játék vesztese választ bármennyi modult a sajátjai közül (lehet 0, egy pár vagy az összes).
2. Utána az előző játék nyertese választ modult a sajátjai közül. A választható modulok száma az ellenfél által választott modulok számától, valamint a zsinórban nyert játékok számától függ:
  - Csak az utolsó játékot nyerte meg: az ellenfelénél eggyel kevesebb SHIFT™ modult választ.
  - Megnyerte az utolsó két játékot: az ellenfelénél kettővel kevesebb SHIFT™ modult választ.
  - Megnyerte az utolsó három vagy annál több játékot: az ellenfelénél hárommal kevesebb SHIFT™ modult választ.Ez a fél is dönthet úgy, hogy egyetlen modult sem választ a rendelkezésre álló modulok közül. Megtörténhet, hogy kevesebb modul közül választhat, mint amennyit a fentebb említett szabályok engedélyeznek, és ez rendben van, hiszen ez azt jelenti, hogy ritkán veszítet.

**MEGJEGYZÉS:** Minden játék végén jegyezzétek fel, hogy melyik oldal nyer és melyik veszít. Amennyiben több csoporttal játszol vagy szeretnél szerepet váltani, a szabálykönyv hátán több „kampányt” vezethetsz egyszerre.



## A SHIFT™ rendszer elpakolása

Minden SHIFT™ csomag tartalmaz egy eredeti Matt Kindt miniképregényt. A képregény hátulján található egy összefoglaló a SHIFT™ modulhoz tartozó komponensekkel. A standard komponensek nincsenek felsorolva, mert azokat az alapjáték komponenseivel együtt kell tárolni. A játék elpakolásakor helyezd a miniképregényt a SHIFT csomagba úgy, hogy a hátán található komponenslista olvasható legyen. Ez segít legközelebb dönteni, hogy melyik modult válasszátok.

## Ha az összes csomagot kibontottátok

Amint az összes SHIFT csomagot kibontottátok, tetszésetek szerint játszhattok tartalmukkal. Egyéb opciók:

- Kezdjétek nulláról. Helyezd vissza az összes miniképregényt a SHIFT™ csomagba úgy, hogy a képes oldala legyen látható. Az új kampány során cseréljétek szerepet.
- Mindkét félnek az ellenfél választ SHIFT modult.
- A játékosok licitáljanak a fejavadász szerepére, az ellenállásnak felkínálva egy bizonyos számú SHIFT modult, amit az adott játék során használhat.

## Egyszemélyes és kooperatív játékmód

Az egyszemélyes és kooperatív játékmódokhoz szükséges letölteni az ingyenes alkalmazást. Látogass el a [www.offthepagegames.com/mindmgmt](http://www.offthepagegames.com/mindmgmt) weboldalra, vagy olvasd be az alábbi QR kódot.

Az alkalmazás segít előkészíteni a játékot, de nem tanítja meg azt neked, így az egyszemélyes vagy kooperatív játékmód kipróbálása előtt javasolt a kompetitív módban játszani.

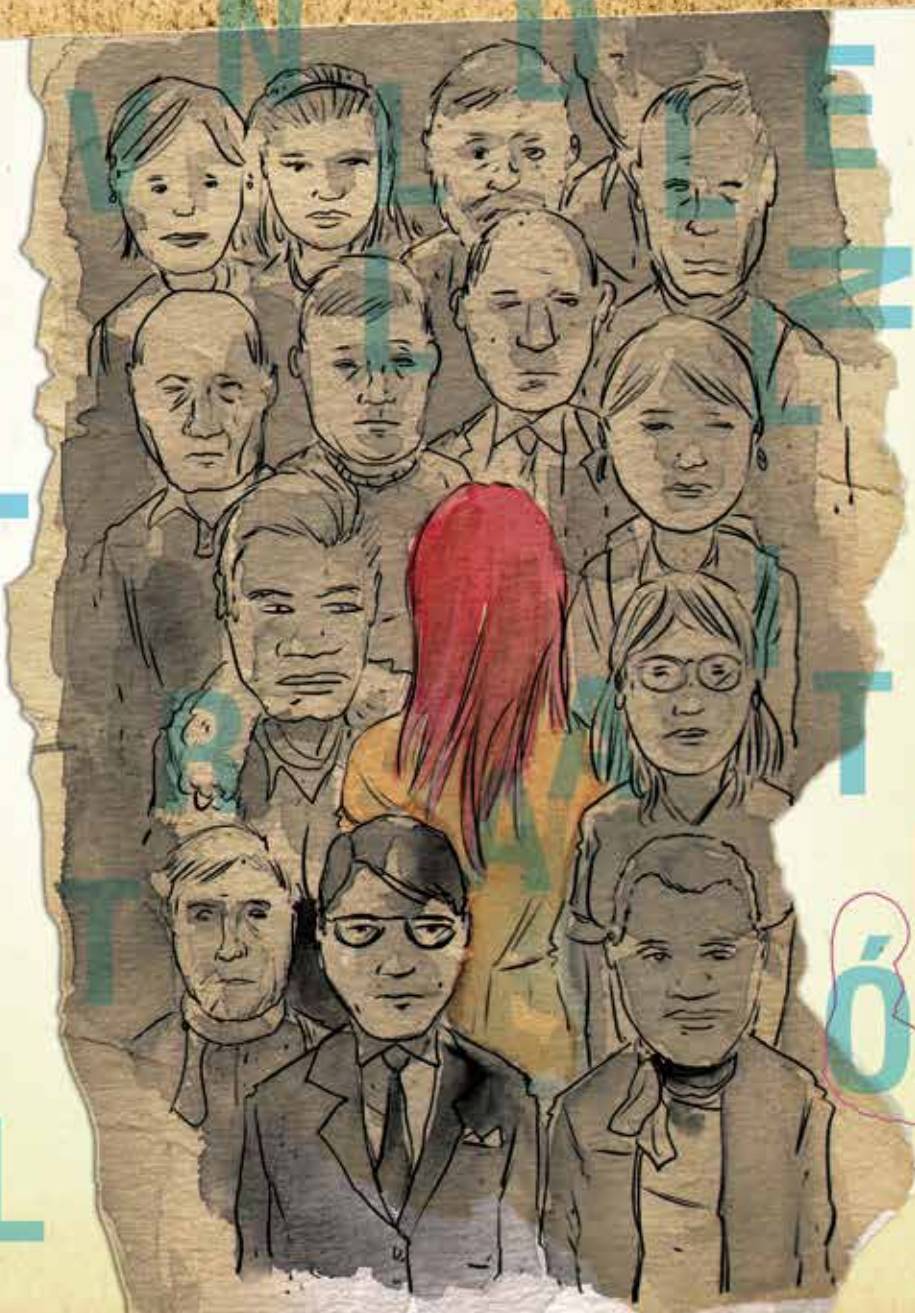


**Ha ezt el tudod olvasni, tökéletes MIND MGMT fejavadász jelölt vagy.**

## A MIND MGMT Beolvadási Képességi Vizsgálja.

**Utasítások: Használj egy kék/piros anaglif szemüveget (nem biztosított), hunyd be egyik szemed és kövesd az utasításokat.**

Gratulálók, Mindenről tájékoztattunk, és mindenre felkészültel, ami ezután következik. Szívesen.



**A játékot tervezte: Sen-Foong Lim & Jay Cormier**  
**Illusztráció, dizájn, képregény és szöveg: Matt Kindt**  
**A szabálykönyvet készítette: Sharlene Kindt**  
**Szabályszerkesztő: Jeff Fraser**  
**Lektor: Kevin Wilson & Matt Schafer**  
**Alkalmazásfejlesztő: Eric Raué**  
**Game Trayz inzert:**  
**Noah Adelman és Bryce Cook**

*Sen, Jay és Matt szeretné háláját kifejezni azok iránt,  
akik részt vettek a játék tesztelésében és létrejöttében.*

**A Lim család**  
**A Cormier család**  
**Dark Horse Comics**  
**Sharlene Kindt**  
**Ella Kindt**  
**Charlie Olsen**  
**Brian Hurtt**  
**Marie Enger**  
**Daniel Chabon**  
**Chuck Howitt**  
**Chris Schweizer**  
**Daryl Andrews**  
**Jessica Davis**  
**Peter Wocken**

**Nate Murray**  
**Kevin Wilson**  
**Jen Wilson**  
**Matt Leacock**  
**Sean Jacquemain**  
**Kris Moulton**  
**Jon Benjamin**  
**Brett Myers**  
**Evan Derrick**  
**Josh Cappel**  
**Jessey Wright**  
**Helana Hope**  
**Scott Veenvliet**  
**Michelle Veenvliet**

**Curtis McGill**  
**Stewart McGowan**  
**Craig Bednar**  
**Sean Ross**  
**Marcel Perro**  
**Shad Miller**  
**Eric Raue**  
**Tim Reinert**  
**Chase Disher**  
**Adrian Walker**  
**Don Kirkby**  
**Shawn Baker**  
**Kody Otter**  
**Amber-Rose**

**Andy H**  
**Brian Fernandes**  
**Elva Lu**  
**Aslyn, Bob, Jeff**  
**Andrei Filip**  
**Jeremy Rozenhart**  
**Gord Oscar**  
**Stephanie Kwok**  
**Zach Bearinger**  
**Fred Wan**  
**Greg Stoddard**  
**Brittany Cole**  
**Graeme Jahns**  
**Garrett M. Peterson**

*Mind ezt nem tudtuk volna megtenni csodálatos Kickstarter-támogatóink nélkül. Nagyon köszönjük nekik, hogy a kezdetektől fogva támogattak minket és hittek ebben a játékban. És köszönet minden MIND MGMT rajongónak szerte a világon!*



Kiadta 2021-ben az Off the Page Games © 2021  
Minden jog fenntartva.  
[www.offthepagegames.com](http://www.offthepagegames.com)



Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.  
Tel.: +36 1 / 773 3600  
E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

A MIND MGMT és az itt szereplő összes karakter Matt Kindt szellemi termékei. Minden jog fenntartva. A Matt Kindt LLC kifejezett írásos engedélye nélkül ennek a kiadványnak egyetlen része sem reprodukálható vagy terjeszthető, semmilyen formában vagy eszközzel. A kiadványban szereplő nevek, szereplők, helyek és események vagy a szerző képzeletének szüleményei, vagy fiktív módon használatosak. Bármilyen hasonlóság élő vagy halott személlyel, eseménnyel, intézménnyel vagy hellyel, szatirikus szándék nélküli és véletlen.  
[mattkindt.com](http://mattkindt.com)

Származási hely: Kína

1-4-es kampány. Név, álnév, fejedász és a megfigyelt köntőrfalazás, általános titkolózó magatartás és a mindent elsöprő „bármí áron nyermi” vágy, dátum szerint rendezett rendellenes viselkedés táblázata. Most komolyan? Mi a pálya ezzel?

A kampány				B kampány			
Fejedász játékos		MERU	BILL	Fejedász játékos		MERU	BILL
		LYME	DUSTY			LYME	DUSTY
Dátum	Fejedász	Kör, melyben az ellenállás nyer	Fejedász nyer (U/M)	Dátum	Fejedász	Kör, melyben az ellenállás nyer	Fejedász nyer (U/M)
1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
5				5			
6				6			
7				7			
8				8			
9				9			
10				10			
11				11			
12				12			
13				13			
14				14			

C kampány				D kampány			
Fejedász játékos		MERU	BILL	Fejedász játékos		MERU	BILL
		LYME	DUSTY			LYME	DUSTY
Dátum	Fejedász	Kör, melyben az ellenállás nyer	Fejedász nyer (U/M)	Dátum	Fejedász	Kör, melyben az ellenállás nyer	Fejedász nyer (U/M)
1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
5				5			
6				6			
7				7			
8				8			
9				9			
10				10			
11				11			
12				12			
13				13			
14				14			

a liba ceruzával írsz, később bármikor kiradírozhatod. senkinek sem kell tudnia?