

UNSTABLE GAMES™

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

# ÁRNYBESTIÁK™



JÁTÉKSZABÁLY



reflexshop

# BEVEZETŐ

Manapság nehéz a mitikus lények élete. Ebben a könnyen tanulható stratégiai játékban igazi „se veled, se nélküled” viszonyt ápoltok az emberekkel, miközben igyekeztetek túljárni a többi mitikus lény eszén, hogy igazi legendaként vonuljatok be a történelembe.

Természetjárók, vadászok és kutatók járnak a vadont, abban a reményben, hogy meglátnak benneteket, ti pedig álhíreket terjesztetek, tökéletes csapdákat állítotok, és diszkréten, az árnyak között settenkedve építitek a saját mítoszotokat. Egyszer talán még fel is fedhetitek magatokat, de csak óvatosan: súlyos árat fizethettek ezért a sebezhetőségért.



# A DOBOZ TARTALMA



4 nagyméretű  
lénykártya



36 észleléskártya



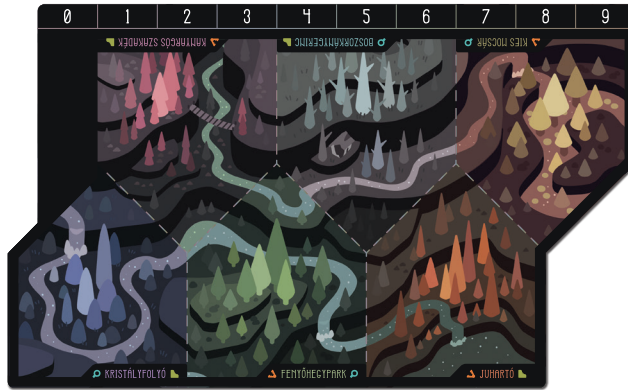
12 kétoldalas  
mítoszjelölő



30 emberjelölő



12 rejtekhelyjelölő



1 vadontábla



1 kezdőjátékos-  
jelölő



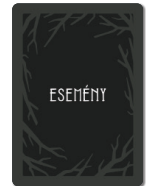
4 lényfigura



1 víznyelőjelölő



52  
akciókártya



12  
eseménykártya



10  
titkostulajdon-  
ságekártya

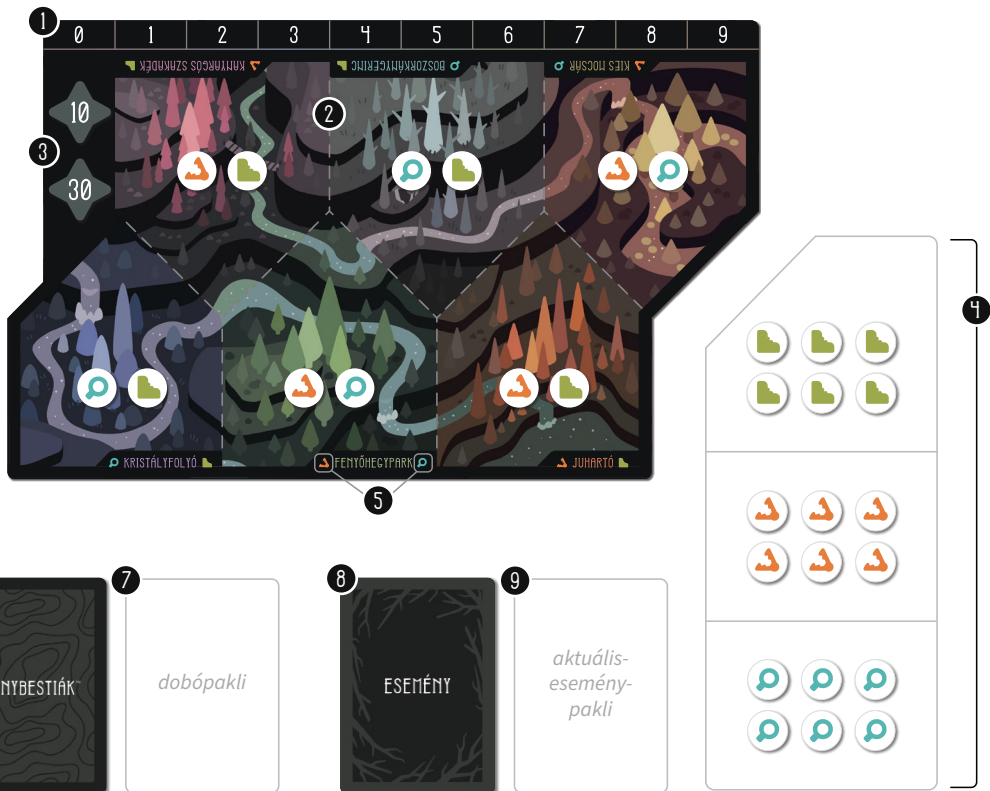


# ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére, mindenki számára könnyen elérhető helyre. A játéktábla a **mítoszszávból** ① és a **vadonból** ② áll, amelyhez 6 **helyszín** tartozik. Helyezzétek a **mítoszjelölöket** ③ a mítoszszáv mellé. A mítosz mértéke gyakorlatilag a pontszámaitokat jelképezi a játékban, azaz a pontszámaitokat a mítoszjelölővel fogjátok nyomon követni a mítoszszávon.

Helyezzétek az **emberjelölőket** a vadon mellé a 3 **pihenőterületre** ④ (típusonként szétválogatva), majd helyeztek 1-1 **természetjáró**-, **vadász**- és **kutatójelölőt** minden olyan helyszínrre, ahol **természetjáró**-, **vadász** vagy **kutató** szimbólum látható ⑤.

Keverjétek meg az **akciópaklit** ⑥ és helyezzétek képpel lefelé mindenki számára könnyen elérhető helyre, mellette pedig hagyjatok helyet a **dobópakli** számára ⑦. Majd keverjétek meg az **eseménypaklit** ⑧, ezt is helyezzétek képpel lefelé mindenki számára könnyen elérhető távolságba, helyet hagyva mellette az **aktuális esemény-pakli** ⑨ számára.



Válasszatok egy-egy mitikus lényt, és vegyétek magatokhoz a hozzá tartozó játékelemeket: **1 lénykártyát** 10, **1 lényfigurát** 11, **9 észleléskártyát** 12 és **3 rejtekhelyjelölőt** 13.



Miután kiválasztottátok a mitikus lényeket, helyezétek a lénykártyákat képpel felfelé magatok elé, majd a lényfigurátokat helyezétek a mítoszsáv 5-ös mezőjére (ez a kezdőpontoszámotok). A nem választott lényeket (a hozzájuk tartozó játékelemekkel együtt) helyezétek vissza a játék dobozába.

Ezt követően keverjétek meg a **titkostulajdonság-kártyákat** és osszatok minden játékosnak 2-2-t. A kapott kártyákból válasszatok ki egyet, és helyezétek képpel lefelé a lénykártyátok fölé 14, az összes többi titkostulajdonság-kártyát pedig helyezétek vissza a játék dobozába.

Készítétek elő a 3 saját **halmotokat**. Egy halom előkészítéséhez válasszatok ki titokban az észleléskártyáitok közül hármat, és helyezétek azokat az általatok választott sorrendben egy pakliba. Ezt ismételjétek meg a megmaradt észleléskártyáitokkal, amíg három halom nem lesz előttetek (mindegyikben 3-3 észleléskártyával). *Megjegyzés: Mindegyik halom felső, képpel lefelé fordított kártyája lesz az első, amit az adott halomból fedtek majd fel.*

Miután előkészítettétek a halmaitokat, helyezétek azokat egy sorba a lénykártyátok jobb oldalára 15. Mindegyik halom egy-egy számozott rejtekhelyjelölőtköz tartozik: a bal oldali halom az 1-es számú rejtekhelyhez, a középső halom a 2-es számú rejtekhelyhez, a jobb oldali halom pedig a 3-as számú rejtekhelyhez tartozik.

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb járt parkban, ő vegye magához a **kezdőjátékos-jelölőt** 16.





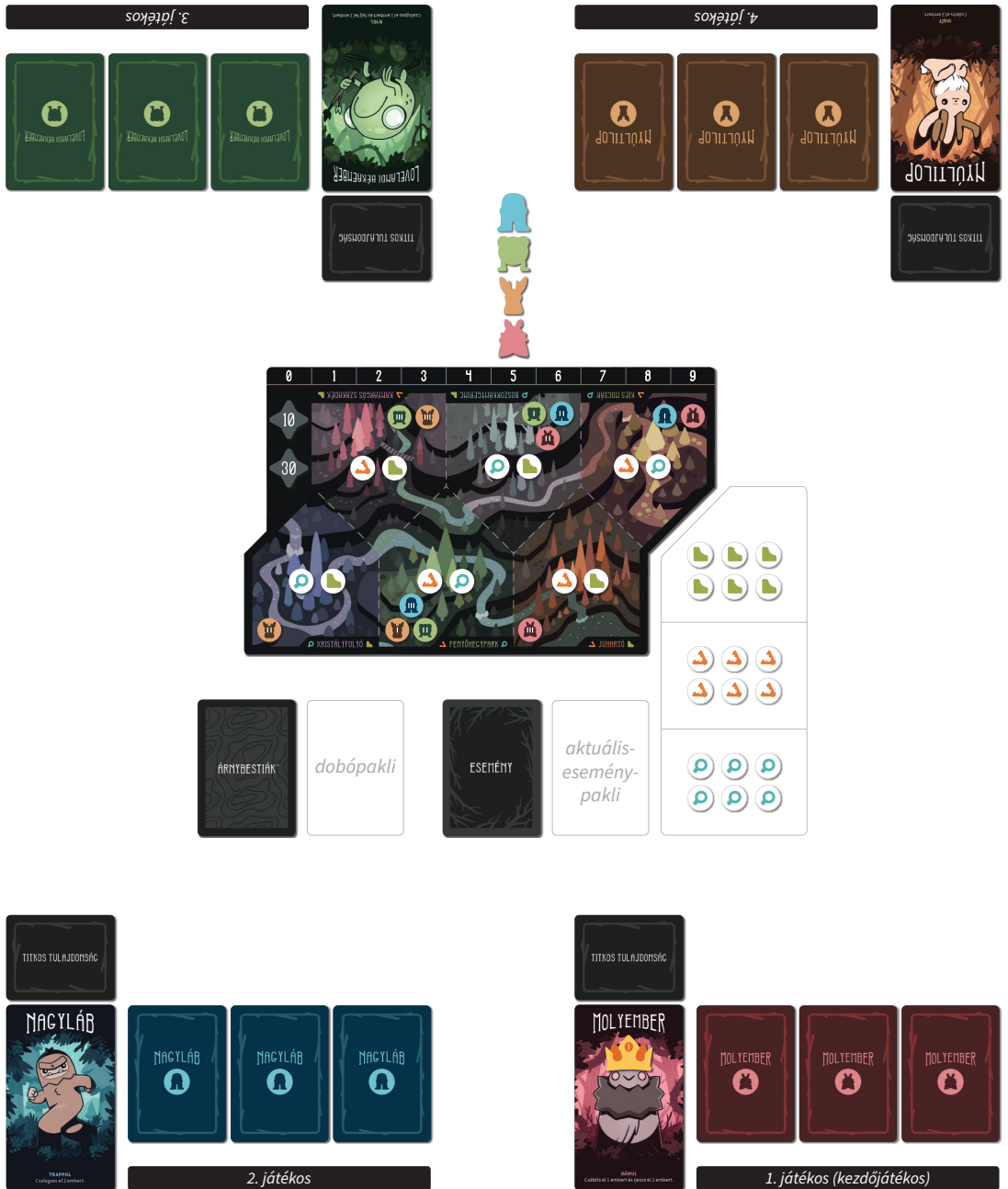
A kezdőjátékoskal kezdve, az **óramutató járásával megegyező irányban** haladva helyeztetek le egy-egy rejtekhelyjelölőt a vadon egyik helyszínére. Miután mindannyian lehelyeztetek egy-egy rejtekhelyjelölőt, a kezdőjátékos adja tovább a bal oldali szomszédjának a kezdőjátékos-jelölőt. Majd az új kezdőjátékoskal kezdve, körsorrendben helyeztetek le egy-egy második rejtekhelyjelölőt is. A második rejtekhelyjelölő lehelyezése után a kezdőjátékos-jelölő ismét a következő játékoshoz kerül. Vele kezdve, a harmadik (és egyben utolsó) rejtekhelyjelölőt is le kell helyeztetek. Miután mindannyian lehelyeztetétek az összes rejtekhelyjelölőtöket, a kezdőjátékos-jelölő tulajdonosa adja tovább a kezdőjátékos-jelölőt a bal oldali szomszédjának.

*Az alábbi szabályokat vegyétek figyelembe, amikor rejtekhelyjelölőt helyeztek le:*

- *Nem helyezhetsz rejtekhelyet olyan helyszínre, ahol már van rejtekhelyed.*
- *4 fős játék esetén legfeljebb 3 játékosnak lehet rejtekhelyjelölője egy helyszínen.*

Végül osszatok 5-5 kártyát minden játékosnak az akciopakliból. A kapott kártyákat vegyétek a kezetekbe. Készen álltok a játékra. A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerültök sorra.

Az előkészületek után a játéktér így néz ki 4 fős játék esetén:



# JÁTÉKMENET

A játék 5 fordulón át tart, és minden fordulóban 4 fázisra kerül sor: hajnal, nappal, alkonyat és éjszaka.

## 1 HAJNALFÁZIS

Hajnalban az emberek saját elhatározásukból indulnak el a vadonból, érkeznek meg oda, és mozognak a vadonban.

A forduló elején a kezdőjátékos fordítsa meg az eseménypakli felső kártyáját, és helyezze képpel felfelé az aktuális esemény-paklira, majd hajtsa végre a hatásait fentről lefelé haladva (az események további részleteiért lásd a 13. oldalt).

*Megjegyzés: Ha egy kártya hatását nem tudjátok teljes egészében végrehajtani (pl. ha nincs a vadonban elfogyasztható kutató, csupán egy elcsábítható vadász van a pihenőterületen, vagy csak két természetjáró tartózkodik egy helyszínen, miközben a hatás hármat mozgatna), hajtsatok végre annyit a hatásból, amennyire lehetőség van. Ez igaz azoknak a kártyáknak a hatásaira is, amelyeket kijátszotok a nappalfázisban, valamint az alkonyat során felfedett észleléskártyák esetében is így járjatok el.*

A forduló ezután a nappalfázissal folytatódik.

## 2 NAPPALFÁZIS

Nappal a mitikus lényetek bűverejével embereket mozgattok a vadonban, hogy egyre nagyobb mítoszt építsetek fel a lényetek számára.

Körsorrendben haladva, amikor sorra kerülsz, a következő akciók egyikét kell végrehajtanod:

- Játssz ki egy akciókártyát a kezedből (az akciókártyák további részleteiért lásd a 12. oldalt).
- Dobj el egy akciókártyát, hogy használd a mitikus lényed képességét. Ezt fordulónként egyszer hajthatod végre (a mitikus lények képességeinek további részleteiért lásd a 10. oldalt).
- Passzolj (a következő játékoson a sor).

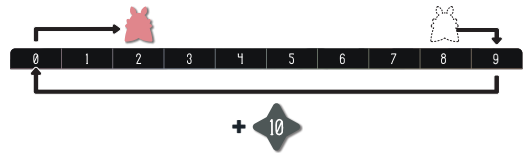
Három körön keresztül dönthetsz minden esetben, hogy melyik akciót hajtod végre, majd miután mindannyian háromszor sorra kerültetek, a forduló az alkonyattal folytatódik.

## 3 ALKONYATFÁZIS

Alkonyatkor a vadon egy helyszínén találkozássra kerül sor, és kiderül, hogy az egyes mitikus lények mit tesznek (vagy nem tesznek) az adott helyszínen. A találkozás helyének meghatározásához keressétek meg azt a helyszínt, ahol a legtöbb ember tartózkodik, és ahol legalább egy rejtekhely van. Ha több helyszínen is ugyanannyi (legtöbb) ember tartózkodik, a kezdőjátékos döntse el, hogy melyik helyszínen kerül sor a találkozásra.

Körsorrendben haladva, ha van a találkozás helyszínén rejtekhelyed, fedd fel a találkozáshoz tartozó halmod felső kártyáját.

Amikor felfedsz egy észlelést, kezd a mítosz növelésével (vagy csökkentésével), attól függően, hogy a találkozás helyszínén hogyan alakul az emberek összetétele. Ezt követően hajtsd végre az észlelés hatását, majd tedd félre magad elé, képpel felfelé. Végezetül vedd le a találkozás helyszínéről a rejtekhelyedet, és helyezd a hozzá tartozó halmod tetejére, majd a következő játékos, akinek van rejtekhelye a találkozás helyszínén, fedje fel az észlelését, és így tovább.



-2 mítosz a kirándulókért, 0 mítosz a vadászokért, +6 mítosz a kutatókért: **4-gyel növekszik a mítoszod**

Példa 4 mítosznövekedésre

Ha az alkonyat során felfedez az utolsó észlelést az egyik halmodban, és így kiürül a halom, helyezd vissza a játék dobozába a hozzá tartozó rejtekhelyjelölőt. Ezt a rejtekhelyet a játék hátralévő részében nem használhatod.

Miután a találkozó helyszínén rejtőzködő összes játékos felfedte egy-egy észlelését, a forduló az éjszakával folytatódik.

## 4 ÉJSZAKAFÁZIS

Az éjszaka folyamán elkezdték a következő napra való felkészülést.

Körsorrendben hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

- Ha egyik halmod tetején sincs rejtekhelyjelölőd, az egyik rejtekhelyedet egy új helyszínre helyezheted a vadonban.
- Ha az alkonyat során rejtekhelyjelölő került az egyik halmodra, akkor helyezd azt a találkozás helyszínétől eltérő helyszínre.
- Tetszőleges számú kártyát eldobhatod, majd húzz annyi kártyát az akciopakliból, hogy 5 legyen a kezében. (Ha az ötödik fordulóban jártok, hagyjátok ki ezt a lépést, és dobjátok el a kezetekben maradt kártyákat.)

*Megjegyzés: Ha nincs elég kártya a pakliban, hogy felhúzd a szükséges mennyiséget, húzz amennyit tudsz, majd keverd meg a dobopaklit, alkoss belőle egy új akciopaklit, majd húzz annyi kártyát, hogy végül 5 legyen a kezében.*

Miután mindenkinek 5 kártya van a kezében, a kezdőjátékos adja tovább a kezdőjátékos-jelölőt a bal oldali szomszédjának, ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa.

# A JÁTÉK VÉGE

Az 5. forduló végén, mielőtt meghatároznátok a játék győztesét, fordítsátok meg a halmaitokban maradt észleléseket és a titkos tulajdonságaitokat.

- Minden olyan megmutatkozásért, amelyet nem fedtél fel a játék során, 7-tel növekszik a mítoszod.
- A titkos tulajdonságodon lévő cél teljesítésének szintje alapján meghatározott mennyiséggel növekszik a mítoszod.

Aki a játék végén a legnagyobb mítosszal rendelkezik, megnyeri a játékot, és igazi legendává válik, míg a többiek hazaiszkolnak, mielőtt az emberek elkapnák őket.

Döntetlen esetén az érintettek számolják össze az emberek számát azokon a helyszíneken, ahol van rejtekhelyük. Az lesz a győztes, akinél összesítve több ember tartózkodik. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, akkor fogjatok kezét, mert ezúttal minden érintettet legendává avatunk (bár valószínűleg egy újabb játszmaival kellene eldönteni, hogy ki az **igazi** legenda).

+2 mítosz a mítoszsávon

30 +30 mítosz a mítoszjelölőkből

### A nem felfedett észlelések

Collegium 11. szobáján a szobabútor felismerése.

Csibkő 1. szobáján a szobabútor felismerése.

Collegium 11. szobáján a szobabútor felismerése.

A szobák felismerése az állatok felismerésével a szobabútorok felismerésével.

A szobák felismerése az állatok felismerésével a szobabútorok felismerésével.

+7 minden nem felfedett megmutatkozás után

### Felfedett észlelések

Collegium 11. szobáján a szobabútor felismerése.

A szobák felismerése az állatok felismerésével a szobabútorok felismerésével.

Collegium 11. szobáján a szobabútor felismerése.

Collegium 11. szobáján a szobabútor felismerése.

Ne fedd fel az állatjaidat és az árnyképeidet.

Felfedett állatok és árnyképek.			
MENNYISÉG	2	1	0
BÓNUSZ MÍTOSZ	7	14	21

Ne fedd fel az állatjaidat és az árnyképeidet.

Felfedett állatok és árnyképek.

MENNYISÉG	2	1	0
BÓNUSZ MÍTOSZ	7	14	21

+14 mítosz a titkos tulajdonság célja után

## ÖSSZESEN: 32 + 7 + 7 + 14 = 60 MÍTOSZ



# JÁTÉKELEMEK

## LÉNYKÁRTYÁK

Mitikus lényként egyedi képességgel rendelkezel, ami a segítségedre lesz a nappalok során. Fordulónként egyszer eldobhatsz egy kártyát, hogy a körödben használd ezt a képességet.

*Megjegyzés: Ha a lényképesség két, és szóval elválasztott hatást tartalmaz, akkor mindkét hatást külön-külön végre kell hajtanod. A hatásokat ugyanarról vagy különböző rejtekhelyekről is végrehajthatod.*



## TITKOSTULAJDONSÁG-KÁRTYÁK

A titkos tulajdonságok olyan célt tűznek ki, amelyet ha a játék végére teljesítesz, bónusz mítoszt kapsz. Mindegyiknek három teljesítési szintje van; minél magasabb szintet teljesítesz, annál több mítosz jár. Tartsd titokban a titkos tulajdonságodat a játék végéig a többi játékos előtt, de te bármikor megnézheted.

ÖRÜLT VÁCY			
Fedd fel a megmutatkozásaidat.			
Felfedett megmutatkozások			
MENNYISÉG	1	2	3
BÓNUSZ MÍTOSZ	6	14	22

ŐSZINTE VÁCY			
Ne fedd fel az álhíreidet.			
Felfedett álhírek.			
MENNYISÉG	2	1	0
BÓNUSZ MÍTOSZ	0	6	13

HIGGADT VÁCY			
Ne fedd fel a csapdáidat.			
Felfedett csapdák.			
MENNYISÉG	2	1	0
BÓNUSZ MÍTOSZ	0	6	13

## ÉSZLELESKÁRTYÁK

Az észleléseket a többi játékos elől rejtve, a halmaidban tartod, amíg fel nem feded őket; te azonban bármikor megnézheted az itt lévő kártyákat. Alkonyatkor észlelést fedsz fel az egyik halmodból. Az észlelések növelik vagy csökkentik a mítoszodat, amikor egy találkozás során felfeded őket, ez a találkozás helyszínén tartózkodó emberek összetételén múlik. Minden észleléskártyán egy hatás is olvasható, amelyet a felfedése után kell végrehajtanod.

Az észleléseknek négy típusa van:

- **Csapda:** A csapda olyan tárgy, amely úgy van előkészítve, hogy rád hasonlítson. Használd arra, hogy becsapd a vadászokat, ezzel növelve a mítoszodat. *(Hah! Az csak egy rakás bot, butuskák.)*
- **Álhír:** Vedd igénybe az erdei lények segítségét, hogy álhíreket találjatok ki, és tévútra vezessétek az embereket. Az álhírekkel a természetjárókat csapod be, ezzel növelve a mítoszodat. *(Tényleg azt hiszik, hogy úgy nézel ki, mint három mosómedve esőkabátban?)*
- **Árnykép:** Apró dolgokkal lehet a legnagyobb hatást elérni. Hagyd, hogy az emberek egy pillantást vethessenek az árnyképedre, a többit pedig bízd a fantáziájukra. Az árnyak körvonalai izgalomba hozzák a kutatókat, így minden találkozásnál tovább növekszik a mítoszod. *(A tudományos folyóiratok még többet akarnak tudni rólad.)*
- **Megmutatkozás:** Mitikus lénynek lenni nehéz. Néha egyszerűen csak fel akarod libbenteni a fátylat, és megmutatni a világnak, ki is vagy valójában... még akkor is, ha ennek következményei vannak. Amikor megmutatkozol, az emberek tényleg azt fogják észlelni, ami valójában vagy. Mutatkozz meg a megfelelő emberek előtt támadó, alvó vagy olyan helyzetben, amelyben a kedvenc tevékenységedet végzed, bátorságodért cserébe pedig tovább növekszik a mítoszod. De légy óvatos! Néha ennek a sebezhetőségnek ára van. *(Nem vagy gonosz, csak nem értenek meg téged... és talán egy kicsit mégiscsak gonosz vagy.)*

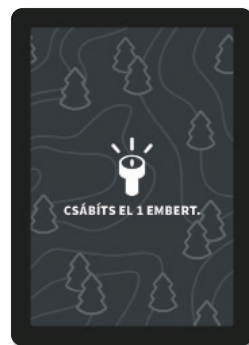


*Tanács: A megmutatkozások nagyon kockázatosak, de magas jutalommal járnak. Bár jelentősen növekedhet a mítoszod a felfedésükkel, sokat csökkenhet, ha nem megfelelő emberek vannak a találkozás helyszínén. A játék végén minden egyes nem felfedett megmutatkozásért 7-7-tel növekszik a mítoszod. Dönts bölcsen a játék elején, amikor előkészíted a halmaidat, hogy a megmutatkozásokat a pakli tetejéhez közel tartod vagy a halmok mélyére rejtjed őket.*

## AKCIÓKÁRTYÁK

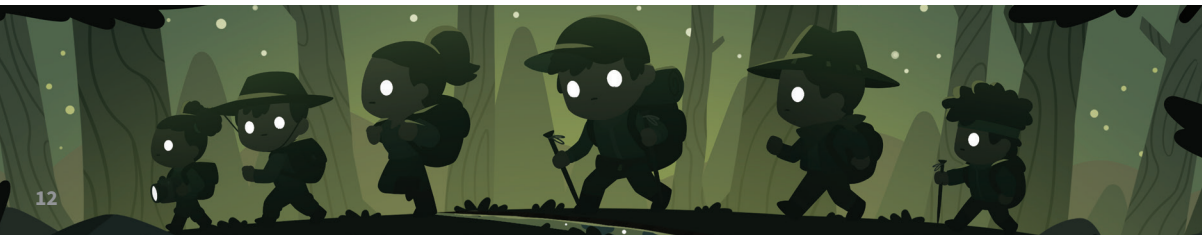
Ezeket a kártyákat a kezvedben tartod, és a nap folyamán játszod ki őket. Mindegyik meghatározza az emberek számát, az emberek típusát és egy speciális funkciót, amely lehetővé teszi, hogy megváltoztasd az emberek eloszlását a vadonban. Amikor kijátszol egy akciókártyát, hajtsd végre a hatását, majd helyezd a dobópakliba. Néhány kártyának két hatása van, amelyeket VAGY szó választ el egymástól; amikor ilyen kártyát játszol ki, válaszd ki az egyik hatást, és hajtsd végre.

*Megjegyzés: Ha nem lehetséges egy akciókártya hatását teljes egészében végrehajtani, hajtsd végre belőle annyit, amennyit tudsz. Például, ha kijátszol egy kártyát, amely 2 kutatót csalogatna hozzád, és a szomszédos helyszínen 2 kutató van, akkor mindkettőt oda kell csalogatnod; ha azonban csak 1 kutató van a szomszédos helyszínen, akkor is kijátszhatod a kártyát, és csak 1 kutatót csalogathatsz oda.*



## Tevékenységtípusok

- **Csalogatás:** Egy embert egy szomszédos helyszínről az egyik rejtekhelyed helyszínére mozgathatsz. *(Biztosan a megigéző hangod miatt...)*
- **Ijesztés:** Mozgass át egy embert az egyik rejtekhelyed helyszínéről egy szomszédos helyszínre. *(RAWRRRRRRRRRR!)*
- **Csábítás:** Vegyél egy embert a megfelelő pihenőterületről, és helyezd az egyik rejtekhelyedre. *(Annyira népszerű vagy... tömegeket vonzol!)*
- **Felfalás:** Vegyél egy embert az egyik rejtekhelyedről vagy azzal szomszédos helyszínről, és tedd vissza a megfelelő pihenőterületre. *(Hé, néha egy mitikus lény is megéhezhethet, egy kis nasi mindenkinek jár... csak semmi ítélezés.)*



## ESEMÉNYKÁRTYÁK

Minden forduló hajnalfázisában egy új eseményre kerül sor. Ezeknek az eseményeknek a hatására az emberek mozogni fognak a vadonban.

Egyes hatások arra utasítanak, hogy embereket mozgass egy „helyszínrre” vagy annak „irányába”.

- **Helyszínrre:** Amikor egy embert egy „helyszínrre” mozgatsz, helyezd közvetlenül az adott helyszínrre.
- **Irányába:** Ha egy embert egy helyszínr irányába mozgatsz, akkor mozgasd a jelenlegi helyszínréről a meghatározott irányban lévő szomszédos helyszínrre. Ennek eredményeképpen az ember(ek) az adott helyszínrre mozog(nak), vagy eggyel közelebb kerül(nek) az adott helyszínrhez. Ha két szomszédos helyszínr egyformán közel van egy ilyen mozgásnál, akkor dönts el te (a kezdőjátékos), hogy melyikre mozgatod az embert.



*Megjegyzés: Amikor egy esemény hatásának végrehajtásakor több helyszínr is megfelel a hatás feltételének, válassz egyet a helyszínr közül és arról a helyszínről hajtsd végre a hatást. Amikor egy hatás feltételeként azt a helyszínr kell kiválasztani, ahol a legkevesebb ember tartózkodik, vedd figyelembe azokat a helyszínrket is, ahol egyáltalán nincs ember.*

Egyes hatások miatt „embereket kell szétosztani” szomszédos helyszínrken. Ehhez a helyszínrn lévő összes adott típusú embert el kell venni, és a lehető legegyszerűbben kell szétosztani őket a szomszédos helyszínrken. Ha nem tudod egyenlően szétosztani őket, dönts el, hogy mely helyszínr(ek)re kerül eggyel több ember.

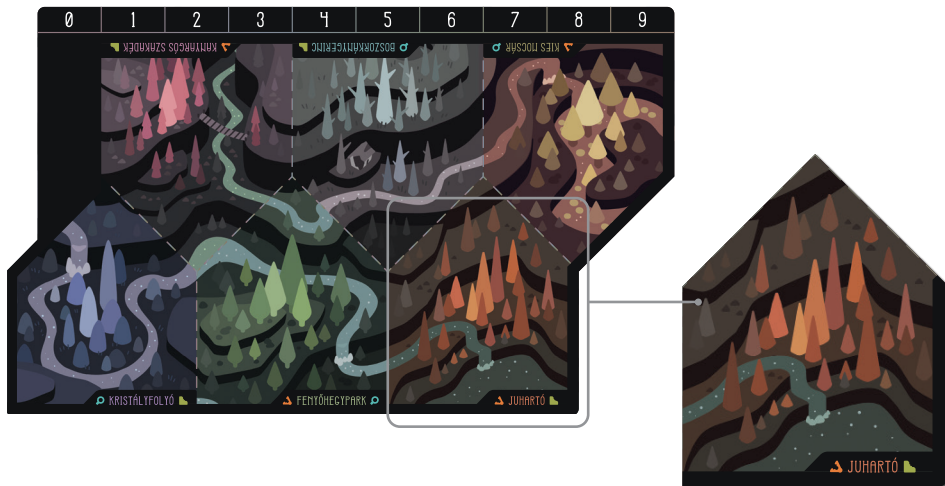
## REJTEKHELYJELÖLŐK

Az előkészületek során különböző helyszínrre helyezed a rejtekhelyjelölőidet, és minden fordulóban az éjszaka folyamán lehetőségod lesz áthelyezni egyet közülük. Minden rejtekhelyed egy-egy halmazhoz tartozik.



## A VADON

A vadon egy 6 különböző helyszínből álló tábla, ahol a játék során elrejtőzhetek. A táblán található a mítoszsáv is, amelyen nyomon követhetitek a mítoszotok alakulását.



## EMBERJELÖLŐK

Ebben a játékban az emberek a hús és a krumpli. *(Nyami!)*

Minden fordulóban bizonyos helyszínekre csalogathatod őket, hogy növeld a mítoszodat, vagy elűzheted őket, hogy ne vegyenek észre téged. Az embereknek három típusa van:




A természetjárók az átlagos emberek: nem keresnek téged, de lehet, hogy felkelted az érdeklődésüket, ha beléd futnak. Hajnalban bukkanhatsz rájuk, amint a vadonban bolyongva érdekes látnivalókat keresnek. Könnyen megtévesztik őket az álhírek, és általában békén hagyják, ha alszol.



A vadászok ravaszak, és állandóan a nyomodban vannak. Hajnalban, általában falkában mozogva keresnek téged, ráadásul elég gyorsak. Azonban ügyesen előkészített csapdákkal meghiúsíthatod a terveiket, és hajlamosak berezlni, amikor azt látják, készen állsz a rohamra és a támadásra.



A kutatók a legtanultabb emberek, akik be akarják bizonyítani a létezésedet és tanulmányozni akarnak téged. Hajnalban a helyszínek között mozognak, egy kicsit lassabban mint mások, és elsősorban kevésbé zsúfolt helyeken keresnek téged. Gyakran már az árnyképed pusztá látványa is izgatottá teszi őket, de akkor is boldogok, amikor valami butaságot vagy hétköznapi dolgot csinálsz.

*Megjegyzés: Egyes hatások nem határoznak meg embertípust. Ezek a hatások a  szimbólumot használják a fenti három embertípus helyett. Az ilyen hatások végrehajtásakor bármelyik embert választhatod.*

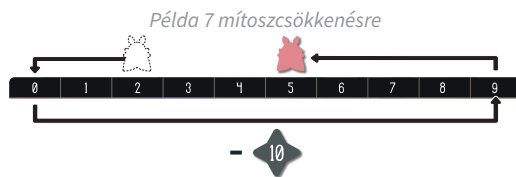
## LÉNYFIGURÁK

A lényfiguráddal tudod nyomon követni a mítoszszávon, hogy mennyi ponttal rendelkezel. Amikor növekszik vagy csökken a mítoszod, lépj feljebb vagy lejjebb megfelelő számú mezőt a mítoszszávon a lényfiguráddal.



## MÍTOSZJELÖLŐK

A mítoszod aktuális értékét a mítoszszávon elfoglalt pozíciód és a mítoszjelölőd együttesen határozzák meg. Minden alkalommal, amikor növekszik a mítoszod, és a lényjelölőddel a 9-es mezőről lépsz tovább a mítoszszávon, vedyél el egy 10-es mítoszjelölőt, a lényfigurádat pedig helyezd a 0-s mezőre, és onnan haladj tovább. Hasonlóképpen, ha a 0-s mezőn állva csökken a mítoszod, akkor tegyél vissza a készletbe egy 10-es mítoszjelölőt (ha van nálad), a lényfigurádat pedig helyezd a mítoszszáv 9-es mezőjére, és onnan haladj visszafelé. Összesítve sohasem lehet 0-nál kisebb a mítoszod.



Mindegyik mítoszjelölő kétoldalas, az egyikken 10 mítosz, a másikon 30 mítosz látható. Ha három 10-es mítoszjelölőd van, rakj vissza kettőt a közös készletbe, a megmaradtat pedig fordítsd a 30-as oldalra.

## KEZDŐJÁTÉKOS-JELÖLŐ



Ez határozza meg, hogy ki a kezdőjátékos. Minden éjszaka végén a kezdőjátékos-jelölőt az *óramutató járásával megegyező irányban* kell továbbadni, így a következő fordulóban más lesz a kezdőjátékos. A körsorrend mindig a kezdőjátékossal kezdődik, és mindig az *óramutató járásával megegyező irányban* halad.

## VÍZNYELŐJELÖLŐ (KIZÁRÓLAG 2 JÁTÉKOS ESETÉN)



Ha ketten játszotok, az előkészületek elején helyezzétek a víznyelőjelölőt a kies mocsárra. Erre a helyszínre nem lehet embereket vagy rejtekhelyeket le- vagy áthelyezni.

Megcsináltad! Elolvastad a szabályokat, és most már mindent tudsz, amire szükséged van a játékhoz. A következő két oldalon megtalálható egy összefoglaló a fázisokról, illetve a kulcsfontosságú kifejezésekről. Ezek emlékeztetőképpen jól jöhetnek a játszmák során.

# SEGÉDLET

A kezdőjátékkal kezdve, az *óramutató járásával megegyező irányban* haladva kerültök sorra.

## HAJNAL

A kezdőjátékos fordítsa meg az eseménypakli felső kártyáját, majd hajtsa végre a hatásait fentről lefelé haladva.

A legkevesebb embert vagy embertípust tartalmazó helyszín meghatározásakor azt is figyelembe kell venni, ha valahol egyáltalán nincs ember.

## NAPPAL

Körsorrendben mindenkinek 3-3 köre van.

Körsorrendben haladva, amikor sorra kerülsz, a következő akciók egyikét kell végrehajtandod:

- Játssz ki egy kártyát a kezedből.
- Dobd el egy kártyádat, hogy használd a lényed képességét (fordulónként egyszer).
- Passzolj (a következő játékoson a sor).

## ALKONYAT

A találkozásra azon a helyszínen kerül sor, ahol a legtöbb ember tartózkodik és legalább egy rejtekhely van.

Körsorrendben, ha van rejtekhely a találkozás helyszínén:

- Fedd fel a rejtekhelyhez tartozó halom felső észlelését.
- Hajtsd végre fentről lefelé haladva.
- Helyezd a rejtekhelyedet az adott halom tetejére.

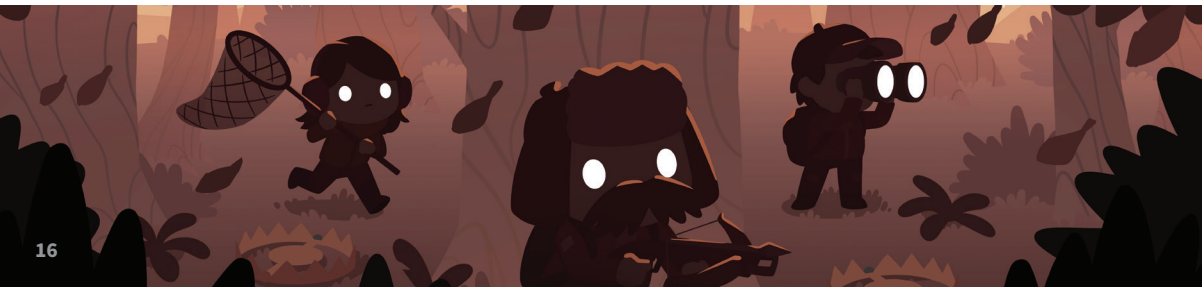
## ÉJSZAKA

Körsorrendben hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

- Ha nincs rejtekhelyed egy halmon sem, mozgass egy rejtekhelyet.
- Ha van rejtekhelyed egy halmon, helyezd egy helyszínre (kivéve a találkozás helyszínét).
- Eldobhatsz bármennyi kártyát a kezedből, majd húzz annyi kártyát, hogy 5 legyen a kezekben (az 5. fordulóban hagyd ki ezt a lépést).

A kezdőjátékos-jelölőt az *óramutató járásával megegyezően* tovább kell adni, és új forduló kezdődik.

A játék 5 forduló után ér véget (lásd a 8. oldalon a pontozást).





### **A HATÁSOK VÉGREHAJTÁSA:**

Ha egy kártya hatását nem tudod teljes egészében végrehajtani, hajtsd végre a hatást részben, a lehető legteljesebb módon. Ha több helyszín is teljesíti egy hatás követelményeit, válassz egyet közülük, és hajtsd végre a hatást arról a helyszínről.

### **EMBER MOZGATÁSAKOR:**

A „helyszínré” esetén közvetlen az adott helyszínré kell mozgatni az embert. Az „irányába” esetén egy helyszínrénel közelebb kell mozgatni az embert.

### **TEVÉKENYSÉGEK:**

- **Csalogatás:** Egy szomszédos helyszínról az egyik rejtekhelyed helyszínré.
- **Ijesztés:** A rejtekhelyed helyszínról egy szomszédos helyszínré.
- **Csábítás:** A megfelelő pihenőterületról a rejtekhelyedre.
- **Felfalás:** A rejtekhelyedről vagy azzal szomszédos helyszínról a megfelelő pihenőterületre.

### **A REJTEKHELYEID MOZGATÁSA:**

- Nem helyezhetsz rejtekhelyet olyan helyszínré, ahol már van rejtekhelyed.
- 4 játékos esetén legfeljebb 3 játékosnak lehet rejtekhelye egy helyszínré.

### **AZ AKCIÓPAKLI FRISSÍTÉSE:**

Ha bármikor elfogy az akciópakli, keverjétek meg a dobópaklit, és képezetek belőle egy új, képpel lefelé fordított akciópaklit.

# ÁRNYBESTIÁK™



További információért látogass el az angol nyelvű [unstablegames.com/twistedcryptids](http://unstablegames.com/twistedcryptids) oldalra, ahol a játékról találsz oktatóvideót, egy folyamatosan bővülő Árnybestiák GYIK-et, valamint a legújabb Árnybestiák kiegészítőket és egyéb termékeket.

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)