



STRANGER THINGS



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



 reflexshop

NETFLIX

- HELLYEL LEFELÉ -
Játékszabály



FEJEZETEK

BEVEZETÉS.....	2
ÁTTEKINTÉS.....	2
IMPRESSZUM.....	2
JÁTÉKELEMELK.....	3
AZ ALAPKONCEPCIÓ.....	4
• JÁTÉKTÁBLA.....	4
• A KARAKTEREK ÉS A KARAKTERTÁBLÁK.....	5
• AKCIÓKÁRTYÁK.....	5
• JELENETKÁRTYÁK.....	5
• SZINTJELÖLÖK.....	6
• TORNYPÓK.....	6
• ELLENSÉGEK.....	7
• SZÖVETSÉGESKÁRTYÁK.....	7
• TÁRGYKÁRTYÁK.....	7
• TIZENEGY KÉPESSÉGEI.....	7
AZ 1. ÉVAD ELŐKÉSZÍTÉSE.....	8
A 2. ÉVAD ELŐKÉSZÍTÉSE.....	9
JÁTÉKMENET.....	10
1. MOZGÁS.....	10
2. AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA.....	10
3. KÁRTYAHÚZÁS.....	10
4. JELENETEK FELFEDÉSE.....	11
A demo-kutyák megjelenése.....	11
GYŐZELEM VAGY VERESÉG.....	11
AKCIÓK.....	11
• BIZTOS AKCIÓK.....	11
Lecsillapodás és lecsillapodás +2.....	11
Tárgy megszerzése.....	12
és tárgy megszerzése +2.....	12
Információ gyűjtése.....	12
• BIZONYTALAN AKCIÓK.....	13
Szövetséges toborzása.....	13
Tizenegy segítése.....	13
A laboratórium átkutatása.....	13
Will megmentése.....	13
Harc.....	14
Csápok eltávolítása.....	15
A kapu lezárása.....	15
ÖSSZEFOGLALÓ.....	16



BEVEZETÉS

1983. november 6. - Hawkins, Indiana.

Egy 10 órás szerepjátékozás után a fiatal Will Byers eltűnt, miközben hazafelé biciklizett Cornwallis és Kerley között, amit a baráti társasága Bakacsinerdónék hív. Ez az ijesztő esemény különös történéseket idézett elő a kisvárosokban. Ezek közé tartozik Benny Hammond megmagyarázhatatlan öngyilkossága, a furcsa telefonhívások és villódzó fények Byersék házában, Barbara Holland állítólagos elszökése és Tizenegy megjelenése, aki egy lenyírt hajú lány paranormális képességekkel és nyilvánvaló kapcsolattal a Hawkins Nemzeti Laboratóriumhoz.

Ennek a természetfeletti rejtélynek az újabb részletei apránként bontakoznak ki, és számos hawkinsi lakos életét állítja a feje tetejére.

ÁTTEKINTÉS

Stranger Things: Hellyel lefelé egy 2, 3 vagy 4 fővel játszható kooperatív játék, amelyben a sorozat főhőseinek bőrébe bújhattok. A játék elején válasszatok egy-egy karaktert valamint az első két évad egyikét, amelyeknek külön játéktáblájuk, akcióik és egyedi kártyakészletük van. A karakterek akciókártyák használatával mozoghatnak Hawkins ikonikus helyszínei között, tárgyakat szerezhetnek, kontrollálhatják a félelmüket és felülkerekedhetnek a jelölőtornyok értékein. Mindezt annak érdekében, hogy szövetségeket szerezzenek, megmeneküljenek a titkos kormányügynökség elől, segítsenek Tizenegynek (aki cserébe szintén a segítségükre lesz a képességeivel), valamint harcoljanak a Hellyel lefeléből származó rettenetekkel. A köreitekben akciókat hajtotok végre amíg el nem éritek a végső célotokat: megállítani a Hellyel lefelé erőit és megmenteni Willt... hacsak halálra nem rémültök a próbálkozástól.

IMPRESSZUM

JÁTÉKTERVEZŐ: Rob Daviau
VEZETŐ JÁTÉKFEJLESZTŐ: Leo Almeida
JÁTÉKFEJLESZTŐ: Jordy Adan, Noah Cohen, és Brian Neff
VEZETŐ PRODUCER: Isadora Leite
GYÁRTÁSVEZETŐK: Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan, és Gregory Varghese
LEKTOROK: Robert Fulkerson és Jason Koepf
MŰVÉSZETI VEZETŐ: Mathieu Harlaut
VEZETŐ ILLUSZTRÁTOR: Giovanna Guimarães
A JÁTÉKTÁBLA ILLUSZTRÁTORA: Henning Ludvigsen
A BORÍTÓ ÉS A KÁRTYÁK HÁTULJÁNAK ILLUSZTRÁTORA: Giorgia Lanza
FIGURATERVEZŐ: Irek Zieliński
FIGURAMÉRNÖK: Vincent Fontaine és Aragorn Marks
RENDERELÉS: Edgar Ramos
VEZETŐ GRAFIKAI TERVEZŐ: Louise Combal
GRAFIKAI TERVEZŐK: Marc Brouillon és Júlia Ferrari
ENGEDÉLYEZÉS:
CMON: Geoff Skinner
NETFLIX: Aristides "Arrow" Membreno
KIADÓ: David Preti
JÁTÉKTESZTELŐK: Rafael Assaf, Davi Augusto, Euclides Cantidiano és Felipe Galeno



reflexshop

NETFLIX

© 2023 CMON Global Limited, minden jog fenntartva. Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft. 1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5., Tel.: +36 1 / 773 3600, e-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu, www.reflexshop.hu.

INGYENES DIGITÁLIS
TARTALOM: TIZENEGY

Szerezd meg itt!



JÁTÉKELEMEK

6 KARAKTER



Lucas Sinclair



Mike Wheeler



Dustin Henderson



Jim Hopper



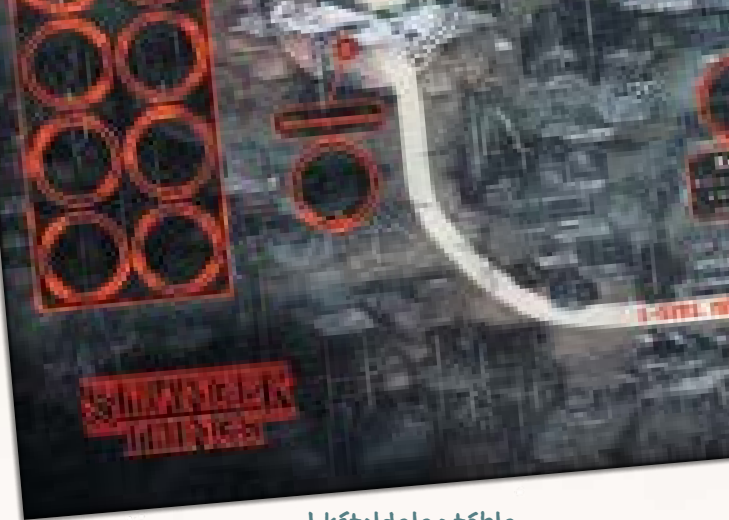
Nancy Wheeler



Joyce Byers



Tizenegy



1 kétoldalas tábla

7 ELLENSÉG



demogorgon



4 demo-kutya



2 járőrlapka



25 jelenetkártya - 1. évad

8 szövetségeskártya
- 1. évad



6 karaktertábla



27 jelenetkártya - 2. évad

8 szövetségeskártya
- 2. évad



15 tárgy-kártya

48 akciókártya



77 kétoldalas színtjelölő



4 félelemjelölő



2 mŕanyag talp

AZ ALAPKONCEPCIÓ

JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla egy-egy különböző oldala tartozik a két évadhoz. A játéktáblák Hawkinsst ábrázolják a felső részen és vagy a Hellyel lefelét (1. évad), vagy az alagútrendszer (2. évad) az alsó részen. Bár a két oldal különböző, mindkettőn megtalálhatók a következő alapelemek:

• **Évad:** Jelöli, hogy melyik oldal melyik évadhoz tartozik.

• **Helyszínek:** A sorozat ikonikus helyszínei. Minden helyszínhez legalább 1 akció tartozik.

• **Helyszínelőmozgások:** Azoknak az akcióknak a felsorolása, amelyeket az adott helyszínen végre lehet hajtani. Típustól függően az akciókhoz vagy tartoznak mezők, vagy nem (lásd a 11. oldalon).

• **Szintjelölőmezők:** A helyszínelőmozgásokhoz vagy az ellenségekhez tartozó mezők (lásd a 6. oldalon). A toronymérettel (számmal rendelkező mezők) bíró mezőket fel kell tölteni az előkészületek során (lásd a 8. és 9. oldalon).

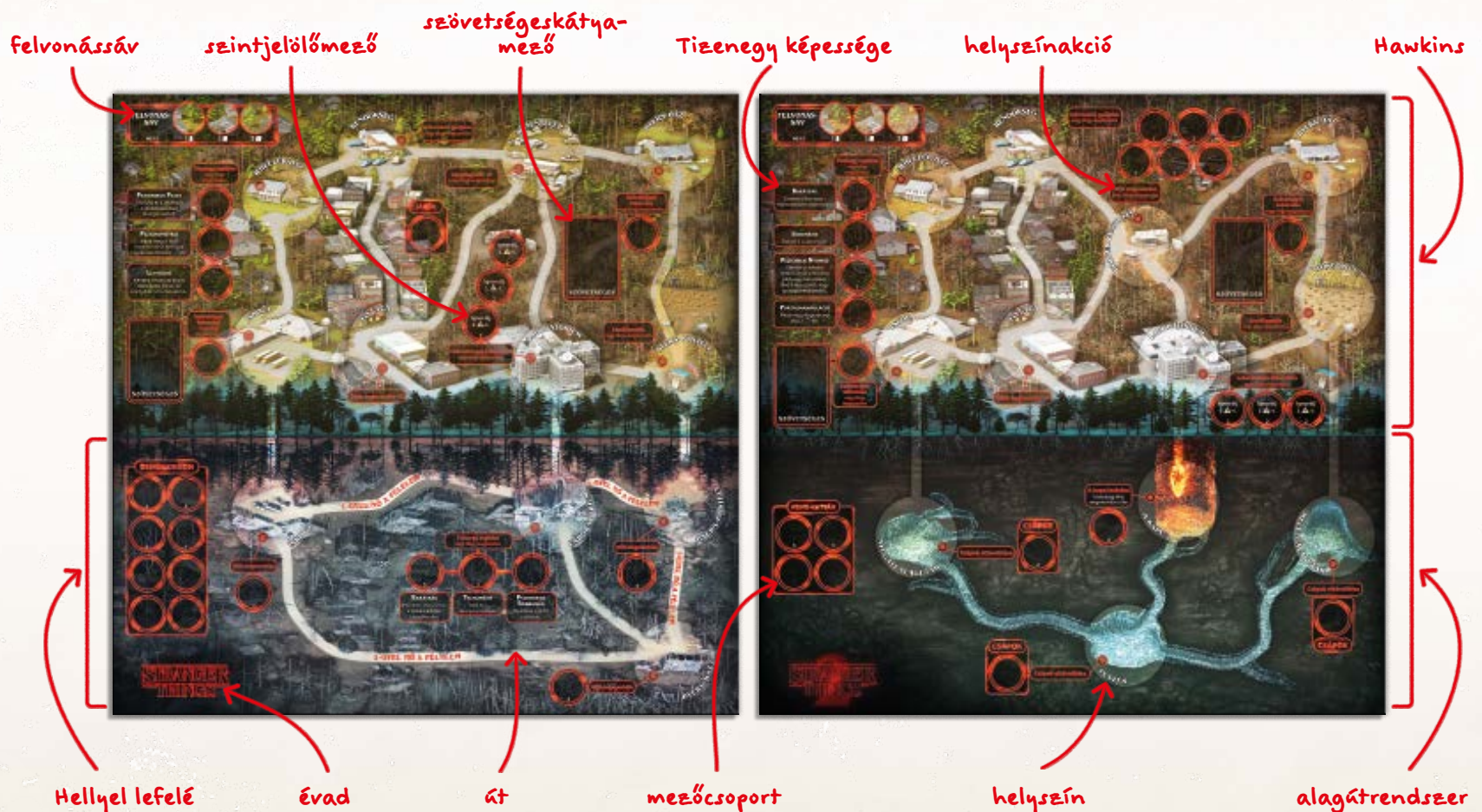
• **Mezőcsoport:** Adott számú mezőből álló csoport téglalap alakú körvonalal bekerítve, névvel ellátva.

• **Szövetségeskártya-mező:** Mező a szövetségeskártyák számára, ami a szövetséges toborzása akcióhoz (lásd a 13. oldalon) és egy jelölőmezőhöz tartozik.

• **Tizenegy képességei:** Azok a képességek, amelyeket Tizenegy akciójának segítségével lehet aktiválni (lásd a 13. oldalon). Minden képességhez külön leírás és jelölőmező tartozik.

• **Utak:** A helyszínelőmozgásokat kötik össze, ezeken tudnak a karakterek és az ellenségek haladni. Két helyszín szomszédos egymással, ha azokat közvetlenül összeköti egy út. Minden karakternek, aki a Hellyel lefelében megjelölt útvonalon halad át, 1-gyel növekszik a félelme (lásd a 10. oldalon).

• **Felvonássáv:** Meghatározza, hogy az aktív játékos a köré végén legalább hány jelenetkártyát kell, hogy felfedjen (lásd a 11. oldalon). A sávon mindig előre kell lépni, amikor az akciópaklit újra kell keverni. Ha a jelölő bármikor továbblépne a 3. felvonáson, a játék azonnal vereséggel ér véget (lásd a 11. oldalon).



A KARAKTEREK ÉS A KARAKTERTÁBLÁK

Minden karakter rendelkezik egy kezdőhelyszínnel, félelemsávval, alapmozgással és egyedi képességgel. Ezek mind megtalálhatók a karaktertáblán. **Tizenegy nem választható játékoskarakterként**, ő a játéktábla felvonássávján tartja számon a felvonásokat, illetve képességeivel segíti a karaktereket (lásd a 7. oldalon).

• **Kezdőhelyszín:** Az a helyszín, ahol a karakterek kezdik a játékot.

• **Mozgás:** Azoknak a helyszíneknek a száma, amennyit mozoghat a karakter a körében. A karakterek mozgását akciókártyák használatával lehet növelni (lásd 10. oldal).

• **Képesség:** A karakterek egyedi képessége. Ezek a képességek alapvetően folyamatosan érvényben vannak a játék folyamán, kivéve ha konkrét akcióhoz vagy a kör adott fázisához tartoznak (lásd a 10. oldalon).

• **Félelemsáv:** Azt jelképezi, hogy egy karakter mennyire fél. A játék előrehaladtával a karakterek félelme növekszik a jelenetkártyák miatt (lásd a 11. oldalon), amikor mozognak a Hellyel lefelé útjain vagy amikor bizonytalan akciót hajtanak végre (lásd a 13. oldalon). Amikor valakinek növekszik a félelme, lépjen a félelemjelölővel 1 mezővel jobbra a félelemsávon. Ha legalább 1 karakter eléri a saját félelemsávján az utolsó mezőt, megrémül, a játék pedig mindenki számára vereséggel zárul.



név
kezdőhelyszín
mozgás
képesség
félelemsáv

AKCIÓKÁRTYÁK

Az akciókártyák a karakterek elszántságát jelképezik. A karakterek akciókártyákkal növelhetik a mozgásukat, illetve akciókat hajthatnak végre. Bármikor megmutathatják egymásnak a kártyáikat és megvitathatják az akcióikat. Az akciókártyáknak legfeljebb 3 különböző hatásuk lehet:

• **Barát ikon:** A kártyák egy részén található csak meg. Minden +1-et ad a karakter teljes akcióértékéhez, ha olyan helyszínen tartózkodik, ahol legalább 1 másik karakter is van.

• **Akcióérték:** Minden kártyán megtalálható. A kártyák akcióértéke 1, 2 vagy 3 lehet. A karakter által a kör minden fázisában kijátszott kártyák összesített akcióértéke meghatározza a teljes mozgást és az akció eredményét (lásd a 11. oldalon).

• **Veszély ikon:** A kártyák egy részén található csak meg. Növeli a veszélyt, amibe a karakter került. Minden kijátszott ⚠ után a kör végén a karakternek 1-1 extra jelenetkártyát kell húznia (lásd a 11. oldalon).



barát ikon
akcióérték
veszély ikon

JELENETKÁRTYÁK

A jelenetkártyák a karaktereket érintő veszélyes eseményeket jelképezik. Minden játékos a saját köre végén jelenetkártyákat kell, hogy húzzon, amiknek a felsorolt hatásait végre kell hajtani. A jelenetkártyák sok egyéb hatás mellett ellenségeket mozgathatnak, növelhetik a félelmet, szövetségeseket távolíthatnak el a játékból, hatástalaníthatják Tizenegy képességeit és tornyokat hozhatnak létre, illetve növelhetik azokat.

Ha bármikor dönteni kellene azzal kapcsolatban, hogy miképpen kell az adott hatást végrehajtani, arról az aktív játékos dönt (azaz akinek aktuálisan tart a köre), kivéve ha valami másképpen rendelkezik.

Minden alkalommal, amikor egy jelenetkártya miatt ellenséget kell mozgatni, a legrövidebb útvonalat kell figyelembe venni. Ha ilyenkor több lehetőség van, az aktív játékos válasszon 1 útvonalat.



a jelenet neve

hatás



SZINTJELÖLŐK



hátulja



számozott eleje



demogorgon eleje

A szintjelölőket (1) a játéktábla helyszíneire kell helyezni, a belőlük kialakuló tornyok pedig olyan kihívásokat jelképeznek, amelyeken a karaktereknek felül kell kerekedniük. Minden (1) hátulja ugyanolyan: kék és fekete színű, felkiáltójellel. Az elejük azonban 2 típusú lehet:

- **Számozott:** piros és fekete, 0-tól 5-ig terjedő értékkel.
- **Demogorgon:** piros demogorgon-arcot ábrázol meghatározott érték nélkül. Az értéket a demogorgon mezőcsoportjában lévő tornyok száma határozza meg (0-tól 8-ig). A demogorgonjelölő kizárólag az 1. évadban használatos.

A jelölőket mindig képpel lefelé (azaz a kék oldalukkal felfelé) kell a mezőkre helyezni, kivéve ha valami másképpen rendelkezik. Bizonyos játékbeli hatások azonban arra utasíthatnak benneteket, hogy jelölőket fedjete fel. Ebben az esetben fordítsátok meg az adott torony/tornyok felső (1)-jét. Ha a felső (1) már képpel felfelé szerepel, nem történik semmi. Ha egy játékbeli hatás arra utasít benneteket, hogy nézzetek meg (1)-t, nézzétek meg az adott jelölő(k) értékét, majd helyezzétek vissza a tornyukba a sorrend megváltoztatása nélkül, és anélkül, hogy megfordítanátok.



TORNYOK

A tornyok tulajdonképpen egymásra helyezett (1)-k. A tornyokban 1-4 (1) lehet, az üres mezők nem számítanak tornyoknak. A játék során a karakterek az akciókártyákat használva győzhetik le a meghatározott tornyok összesített értékét, ezzel eltávolítva azokat, hogy akciókat hajthassanak végre és megnyerhessék a játékot (lásd a 11. oldalon).

Bizonyos tornyok már az előkészületek során kialakulnak (lásd a 8. és 9. oldalon), a többi pedig a jelenetkártyák hatásaira alakul ki (lásd a 11. oldalon).

A játék során a már meglévő tornyokba további jelölők kerülhetnek. A (1)-k mindig képpel lefelé kerülnek a tornyok tetejére, kivéve ha valami másképpen rendelkezik. Ha egy torony felső jelölője képpel felfelé van fordítva és abba a toronyba újabb jelölő kerülne, a megszokottal ellentétben helyezzétek az új (1)-t képpel lefelé a torony aljára.


Példa: A köre végén Nancy a Terjeszkedő csápok jelenetet fordítja meg, emiatt pedig minden csáptoronyhoz 1-1 (1)-t kell, hogy adjon. A Nyugati alagutak toronyban már van 4 jelölő, a Keleti alagutak toronyban 1 jelölő van, képpel felfelé fordítva, a Fészek torony pedig üres. Nancy végrehajtja a kártyát. Mivel a Nyugati alagutak már elérte a maximális, 4 (1)-s mennyiséget, Nancy a készletbe helyezi vissza a jelölőt, emiatt pedig minden karakternek (ebben az esetben neki és Joyce-nak) 1-gyel növekszik a félelme. Ezt követően 1 (1)-t helyez a Keleti alagutak torony aljára, képpel lefelé (ugyanis a felső jelölő képpel felfelé szerepel). A Fészek helyszínre pedig nem tud jelölőt helyezni, hiszen ezen a mezőn nincs torony.



ELLENSÉGEK

Az ellenségek a játéktáblán mozogva félemlítik meg a karaktereket. Alapjáraton a karakterek sohasem haladhatnak át olyan helyszínen, ahol ellenség tartózkodik, kivéve ha valami másképpen rendelkezik. Ugyanakkor, ha egy karakter olyan helyszínen kezdi a körét, ahol ellenség tartózkodik, elhagyhatja azt a helyszínt. Amellett, hogy az ellenségek megakadályozzák a mozgást, növelik a karakterek félelmét és akciókártyákat dobhatnak el a jelenetkártyák hatásai által (lásd az 5. oldalon), valamint megakadályozzák, hogy a karakterek akciót hajtsanak végre (lásd a 10. oldalon). Minden évadnak megvannak a maga ellenségei. A demogorgont és a járőröket az 1. évadban, a demokutyákat a 2. évadban használják.

SZÖVETSÉGESKÁRTYÁK

A szövetségesek olyan barátok, családtagok és ismerősök, akiket a szövetséges toborzási akció során lehet felfogadni, hogy a karakterek segítségére legyenek (lásd a 13. oldalon). A szövetségeskártyákat véletlenszerűen kell a játéktábla szövetségesmezőire helyezni, a rajtuk látható mennyiségű -t pedig a hozzá tartozó jelölőmezőre kell helyezni. Mindkét évadban 8-8 szövetséges található.

Miután toborzol egy szövetségest, tárd a karaktertáblád alatt, és használatakor ne dobd el. Minden karakter tetszőleges számú szövetséggel rendelkezhet, összességében csak az évadhoz tartozó karakterek száma jelent korlátozást. A szövetségesek nem cserélhetők ki a karakterek között. A szövetségesek hatása folyamatosan érvényben van a játék során, kivéve ha konkrét akcióhoz vagy a kör adott fázisához tartozik.




TÁRGYKÁRTYÁK

Hasznos tárgyakkal lehet a karaktereket segíteni, ezek meghatározott akciók végrehajtásához adnak bónuszértéket (lásd a 10. oldalon). A tárgyakhoz a tárgypakliból lehet hozzájutni a tárgy megszerzése akció végrehajtásával (lásd a 12. oldalon). A tárgyakat a megszerzésüktől kezdve a karaktertábla alatt kell tárolni, használatukkor pedig nem kell eldobni azokat. Minden karakternek legfeljebb 2 tárgya lehet, és mindkettőt egyszerre használhatja a karakter, feltéve, hogy mindkettő a végrehajtott akcióhoz biztosít bónuszt. Ha valami másképpen nem rendelkezik, a karakterek kizárólag a saját tárgyaikat használhatják, még akkor is, ha egy helyszínen tartózkodnak más karakterekkel, továbbá a tárgyakat nem cserélhetik el egymással.



TIZENEGY KÉPESSÉGEI

Tizenegy megjelenik a játéktáblán a hozzá tartozó jelölőmezőnkön keresztül, a képességeit a Tizenegy segítése akcióval lehet aktiválni (lásd a 13. oldalon), a karaktereket pedig erőteljes hatásokkal látja el a segítségükért cserébe. Tizenegy minden képességét kizárólag egyszer lehet aktiválni a játék során. Miután egy ilyen képességet aktiváltak, a képességhez tartozó összes -t vissza kell tenni a jelölőkészletbe. **Azok a képességek nem aktiválhatók, amelyeknek nincs tornya.**



AZ 1. ÉVAD ELŐKÉSZÍTÉSE





- Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére az 1. évad oldallal felfelé.
- Készítsétek elő az 1. évad jelenet-, illetve szövetségeskártyáit, majd keverjétek meg őket külön-külön, kialakítva belőlük egy-egy képpel lefelé fordított paklit a játéktábla mellett, mindenki számára könnyen elérhető helyen.
- Keverjétek meg külön-külön a tárgy- és az akciókártyákat, majd alkossatok belőlük egy-egy képpel lefelé fordított paklit a játéktábla mellett, mindenki számára könnyen elérhető helyen.
- Keverjétek meg az összes számozott -t képpel lefelé (az 5 demogorgonjelölőt ne), és ezekből készítsétek elő egy készletet a játéktábla mellett, mindenki számára könnyen elérhető helyen.
- Vegyétek el véletlenszerűen választott 7 -t a készletből anélkül, hogy felfednétek azokat, és keverjétek össze ezeket az 5 demogorgon -vel, képpel lefelé. Majd ezt a 12 jelölőt osszátok szét véletlenszerűen a Will megmentése mezőire, 3 darab 4 jelölőből álló tornyot alkotva.
- Helyeztetek meghatározott számú jelölőt a készletből a játéktáblára a számozott mezőkre, tornyokat alkotva ott (a Tizenegy képességei, Hawkinsban a Laboratórium, Járőr és Demogorgon mezőcsoportokon). Ezt követően fordítsátok képpel felfelé a Hawkinsban lévő tornyok felső -it.
- Húzzatok 2 szövetségeskártyát, és helyezzétek az egyiket képpel felfelé Hawkinsba az Iskola, a másikat pedig a Byers-ház szövetségesmezőire. Ezt követően helyezzétek adott mennyiségű -t képpel lefelé a hozzájuk tartozó mezőkre, ezzel a szövetségeskártyákon látható méretű tornyot alkotva. Végezetül fordítsátok meg a tornyok felső -it.
- Helyezzétek a demogorgont a Hellyel lefelé Iskola helyszínére.
- Állítsátok a műanyag talpakba a két járőrlapkát, majd helyezzétek 1 járőrlapkát Hawkinsba, a Byers-kastély helyszínre, 1-et pedig a Hellyel lefelében a Laboratóriumra.
- Mindnyájan:
 - Válasszatok magatoknak 1-1 karaktert, és vegyétek magatokhoz a hozzá tartozó figurát, karaktertáblát és 1 félelemjelölőt. Azokat a karaktereket, karaktertáblákat, amiket nem választott senki, illetve a megmaradt félelemjelölőket helyezétek vissza a játék dobozába.
 - Helyezzétek a karaktereteket a karaktertáblákon jelzett kezdőhelyszínre.
 - Helyezzétek a félelemjelölőt a saját karaktertáblátok félelemsávjára, a kezdőmezőre.
 - Húzzatok 5-5 kártyát az akciopakli tetejéről.

MEGJEGYZÉS: Ha Lucas játékban van, az őt irányító játékos vegyen magához 1 tárgykártyát is a tárgypakli tetejéről.

- Helyezzétek a Tizenegy figurát a játéktáblára a felvonássáv 1. mezőjére.



A 2. ÉVAD ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1.** Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére a 2. évad oldallal felfelé.
- 2.** Készítsétek elő a 2. évad jelenet-, illetve szövetségeskártyáit, majd keverjétek meg őket külön-külön, kialakítva belőlük egy-egy képpel lefelé fordított paklit a játéktábla mellett, mindenki számára könnyen elérhető helyen.
- 3.** Keverjétek meg külön-külön a tárgy- és az akciókártyákat, majd alkossatok belőlük egy-egy képpel lefelé fordított paklit a játéktábla mellett, mindenki számára könnyen elérhető helyen.
- 4.** Keverjétek meg az összes számozott -t képpel lefelé, és ezekből készítsétek elő egy készletet a játéktábla mellett, mindenki számára könnyen elérhető helyen.
- 5.** Helyezzétek meghatározott számú jelölőt a készletből a játéktáblára a számozott mezőkre, tornyokat alkotva ott (a Tizenegy képességei, Laboratórium, Will megmentése, Nyugati alagúti csápok, Demo-kutyák és a Kapu mezőcsoportokon). Ezt követően fordítsátok képpel felfelé a Hawkinsban lévő tornyok felső -it.
- 6.** Húzzatok 2 szövetségeskártyát, és helyezzétek az egyiket képpel felfelé Hawkinsba az Iskola, a másikat pedig a Byers-ház szövetségesmezőire. Ezt követően helyezzétek adott mennyiségű -t képpel lefelé a hozzájuk tartozó mezőkre, ezzel a szövetségeskártyákon látható méretű tornyot alkotva. Végezetül fordítsátok meg a tornyok felső -it.
- 7.** Helyezzétek 1 demo-kutyát a Keleti alagutak és 1-et a Fészek helyszínekre. A megmaradt 2 demo-kutyát helyezzétek a játéktábla mellé, mindenki számára könnyen elérhető helyre.
- 8.** Mindnyájan:
 - Válasszatok magatoknak 1-1 karaktert, és vegyétek magatokhoz a hozzá tartozó figurát, karaktertáblát és 1 félelemjelölőt. Azokat a karaktereket, karaktertáblákat, amiket nem választott senki, illetve a megmaradt félelemjelölőket helyezzétek vissza a játék dobozába.
 - Helyezzétek a karaktereket a karaktertáblákon jelzett kezdőhelyszínre.
 - Helyezzétek a félelemjelölőt a saját karaktertáblátok félelemsávjára, a kezdőmezőre.
 - Húzzatok 5-5 kártyát az akciópakli tetejéről.
- 9.** Helyezzétek a Tizenegy figurát a játéktáblára a felvonássáv 1. mezőjére.

FONTOS! A demogorgon -kre nincs szükség a 2. évadban.

MEGJEGYZÉS: Ha Lucas játékban van, az őt irányító játékos vegyen magához 1 tárgykártyát is a tárgypakli tetejéről.




JÁTÉKMENET

Miután kiválasztottátok, hogy melyik évaddal játszatok, a kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerültk sorra. Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb biciklizett. Amikor egy játékos végrehajtja az aktuális körét, ő az aktív játékos.

Minden kör 4 fázisból áll, amiket az alábbi sorrendben kell végrehajtani:

1. Mozgás
2. Akció végrehajtása
3. Kártyahúzás
4. Jelenetek végrehajtása




1. MOZGÁS

Az aktív játékos mozoghat a karakterével. A karakter mozgásértékét (a helyszínek száma, amennyin áthaladhat vagy amennyire beléphet a mozgás során) a karaktertábla határozza meg, ezt pedig 1 vagy több akciókártya kijátszásával lehet növelni még a mozgás végrehajtása előtt. Add össze a kijátszott kártyák értékét (ha dobtál el kártyát) a karaktered alapmozgásával, és mozogj az utakon keresztül legfeljebb annyi helyszín érintésével amennyi az összesített mozgásértéked. A kijátszott kártyákat helyezd a karaktertáblád mellé, hogy számontartsd a körödben kijátszott -eket.

Dönthetsz úgy is, hogy nem használod fel a teljes mozgásértéket, azonban a megmaradt mozgások elvesznek (azaz nem lehet átmenteni azokat a következő fázisra). Ha a mozgás során a karakter bármikor olyan helyszínre érkezik, ahol ellenség tartózkodik, a mozgás fázis azonnal véget ér, a megmaradt mozgásérték pedig elveszik. A karakter csak akkor hagyhat el egy olyan helyszínt, ahol ellenség tartózkodik, ha a körét ezen a helyszínen kezdi, kivéve ha valami másképpen rendelkezik.

Amint a karakter eléri a célhelyszínt, elfogy a mozgása, ha pedig olyan helyszínre érkezik, ahol ellenség áll, azonnal a kör következő fázisa következik.

EMLÉKEZTETŐ: Ha a karakter a Hellyel lefelé helyszíneit összekötő utakon halad át, minden ilyen út után 1-gyel növekszik a félelme.

Példa: Lucas a Rendőrség helyszínén kezdi a körét, ahol vele együtt a demogorgon, Hopper és Mike is ott van. El szeretné érni a Hellyel lefelében a Laboratóriumot. A legrövidebb és legjobb útvonalhoz 3 mozgásra van szüksége, és nem növekedne a félelme. Hawkinsban azonban járőr van a Laboratóriumnál, ami arra kényszerítené Lucast, hogy befejezze a mozgás fázist anélkül, hogy elérné a kiszemelt helyszínt. 2 akciókártyát játszik ki: egy 1-es értékű kártyát -nal és egy 2-es értékű kártyát -lyel. A teljes mozgásértéke így most 5: a saját karaktere mozgása miatt 1, meg még 4 (3 a kártyaértékek miatt és 1 a  miatt, ugyanis más karakterekkel egy helyszínen tartózkodik). Úgy dönt, hogy hosszabb útvonalon mozog, és az 5 mozgásértékből 4-et felhasznál. Megáll a Hellyel lefelében lévő Laboratóriumban, 1-gyel növekszik a félelme, mivel áthaladt egy Hellyel lefelében lévő úton, a megmaradt mozgásértéket (1) pedig elveszíti.



2. AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Ha a karakter a mozgás fázis után olyan helyszínen fejezi be a mozgását, ahol **nincs** ellenség, az aktív játékos végrehajthat 1 olyan akciót, ami a karakter aktuális helyszínén fel van sorolva (vagy Mike esetében a képességét). Az akciók lehetővé teszik, hogy tárgyakat szerezz, szövetségeket toborozz, csökkentsd a félelmed, aktiváld Tizenegy képességeit és még sok más egyebet. A helyszín akciójának végrehajtása nem kötelező.


Azonban, ha a karakter a mozgás fázis után olyan helyszínen fejezi be a mozgását, ahol legalább 1 ellenség tartózkodik, nem hajthat végre helyszínakciót. Ehelyett 1 harc akciót **kell** végrehajtania (lásd a 14. oldal).

Ahhoz, hogy bármilyen akciót végrehajts, játssz ki legalább 1 akciókártyát, majd vedd figyelembe a tárgyak, szövetségek és/vagy képességek bónuszait, hogy meghatározd az összesített **akcióértéket**. A kijátszott kártyákat helyezd a karaktertáblád mellé, oda, ahova a mozgás fázis során kijátszott kártyákat is helyezted (ha kijátszottál), majd hajtsd végre az akciót (lásd a 11. oldalon).



Miután vége az akciófázisnak, térj a következő fázisra.



3. KÁRTYAHÚZÁS

Az aktív játékos húzzon annyi akciókártyát a húzópakliból, hogy végül 5 kártya legyen a kezében. Ha a pakliban nincs elég kártya, keverje meg az eldobott kártyákat, beleértve azokat is, amik a karaktertáblája mellett vannak (a kijátszott -lyek mennyiségét meg kell jegyezni), és alkosson belőlük egy új húzópaklit, majd mozgassa Tizenegyet 1 mezővel jobbra a felvonássávon. Ezt követően az aktív játékos húzzon annyi kártyát, amennyi még szükséges ahhoz, hogy 5 legyen a kezében.




4. JELENETEK FELFEDÉSE

Az aktív játékos húzzon és fedjen fel jelenetkártyákat. Ahhoz, hogy meghatározza, hogy mennyi jelenetkártyát kell felfedni, adja össze az aktuális felvonás számát (1, 2 vagy 3) a körben kijátszott  ikonok számával (0–5). Ha valamilyen játékbeli hatás miatt kellett kártyát eldobni, azt nem kell figyelembe venni a jelenetkártyák számának meghatározásakor. Az aktív játékos vonja ki az összegből azokat a  bónuszokat, amivel rendelkezik (mint pl. a Laboratórium üres mezői vagy szövetségesek hatásai).



Ezt követően a jelenetpakli tetejéről egyesével kell felhúzni és végrehajtani a kártyákat. A végrehajtott jelenetkártyákat a dobópakliba kell helyezni. Ha bármikor A nap vége jelenetkártya kerül felfedésre, végre kell hajtani a hatását, majd vissza kell keverni a jelenet dobópaklit a húzópakliba, és utána már nem kerül felfedésre további kártya.

Miután az aktív játékos végzett a jelenetkártyák felfedésével vagy azért, mert megfelelő mennyiségű kártyát fedett fel, vagy azért, mert felhúzta A nap vége kártyát, a köre véget ér. Ha az akciopaklit nem kellett újrameverni a kártyahúzás fázis során, akkor a körben kijátszott kártyákat az akciopakli melletti dobópakliba kell helyezni. Ezt követően a játékostól balra ülő játékos köre következik, ő lesz az új aktív játékos.

FONTOS! Minden alkalommal, amikor egy játékbeli hatás arra utasít egy játékost, hogy távolítsa el egy kártyát a játékból, a kártyát a játék dobozába kell visszahelyezni, így a kártya már nem lesz elérhető a játék további részében.

Példa: Lucas 1 -t játszotta ki a mozgás fázisa során és 1 -t az akció végrehajtása fázisban. 4 jelenetkártyát kellene felhúznia, 1-et mindegyik  után, meg még




további 2-t, ugyanis Tizenegy a 2. felvonásmezőn áll. Ugyanakkor van 1 üres mező Hawkinsban a Laboratóriumban, ami lehetővé teszi, hogy 1 -t figyelmen kívül hagyjon, valamint szövetségese, Powell rendőrtiszt miatt is figyelmen kívül hagyhat 1 -t.



Ezt követően egyesével felfed és végrehajt 2 jelenetet.



■ A DEMO-KUTYÁK MEGJELENÉSE

A 2. évadot játszva a jelenetkártyák miatt demo-kutyák jelenhetnek meg. Minden alkalommal, amikor demo-kutya jelenik meg, alkossatok 1 tornyot 3 -ból egy üres demo-kutya mezőre, és helyezetek 1 játéktábla mellett lévő demo-kutya figurát a megjelölt mezőre. Ha már mind a 4 demo-kutya a játéktáblán van, nem történik semmi, a kártya többi hatását kell végrehajtani (ha van).

GYŐZELEM VAGY VERESÉG

A **Stranger Things: Hellyel lefelé** egy kooperatív játék, így együtt, egy csapatként nyertek vagy veszítetek. Amint az alábbi célokat teljesítitek, megnyeritek a játékot:

- **Az 1. évad célja:** Mentsétek meg Willt azzal, hogy a Will megmentése mezőről az összes tornyot eltávolítjátok.
- **A 2. évad célja:** Mentsétek meg Willt és zárjátok be a kaput, ebben a sorrendben. Először távolítsátok el az összes tornyot a Will megmentése mezőről. Ezt követően távolítsátok el a tornyokat a Kapuról.

Azonnal elveszítitek a játékot, ha legalább 1 karakter megrémül és/vagy ha az akciopaklit újra kell keverni úgy, hogy Tizenegy a 3. felvonásmezőn áll.

AKCIÓK

Az akciókat a karakterek hajtják végre a saját körükben annak függvényében, hogy melyik helyszínen tartózkodnak, hogy mik a képességeik (Mike esetében), vagy hogy van-e jelen ellenség. 2 akciótípus van:

BIZTOS: Ezeket az akciókat akadályoztatás nélkül végre lehet hajtani.

BIZONYTALAN: Ezeknek az akcióknak a végrehajtásához felül kell kerekedni a tornyok értékén, különben amellet, hogy az akciót nem lehet végrehajtani, a karakter félelme is növekszik.

BIZTOS AKCIÓK

3 egyedi hatású biztos akció van.

■ LECSILLAPODÁS ÉS LECSILLAPODÁS +2

Csökkentsd annyival a félelmed, amennyi az akció összértéke.

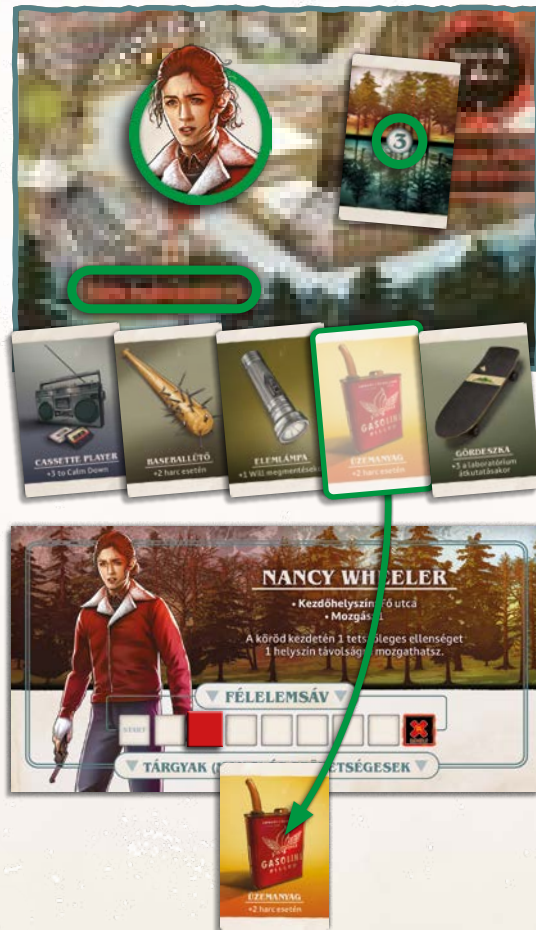
- **Helyszínek:** A Roncstelep és Hawkinsban a Byers-kastély (1. évad), valamint a Tököld (2. évad). A Roncstelep helyszín további 2-vel növeli a karakter akció értékét.

■ TÁRGY MEGSZERZÉSE ÉS TÁRGY MEGSZERZÉSE +2

Húzz az akcióértékkel megegyező mennyiségű tárgykártyát a tárgypakli tetejéről. Tarts meg 1-et a felhúzott kártyák közül, a többit pedig keverd vissza a pakliba. Hawkins minden helyszíne és a Hellyel lefelében a Laboratórium lehetővé teszi, hogy tárgy megszerzése akciót hajts végre. A Fő utca helyszín további 2-vel növeli a karakter akcióértékét.

EMLÉKEZTETŐ: A karaktereknek egyidejűleg legfeljebb 2 tárgya lehet. Ha egy játékos egy 3. tárgyat szerezne, 1-et el kell dobnia.

Példa: Nancy a Fő utca helyszínen tartózkodik. Kijátszik egy 3-as értékű kártyát, a helyszín pedig még 2-vel növeli az összértéket. 5 kártyát húz a pakli tetejéről, és úgy dönt, hogy az Üzemanyagot tartja meg, a többit pedig visszakeveri a pakliba.

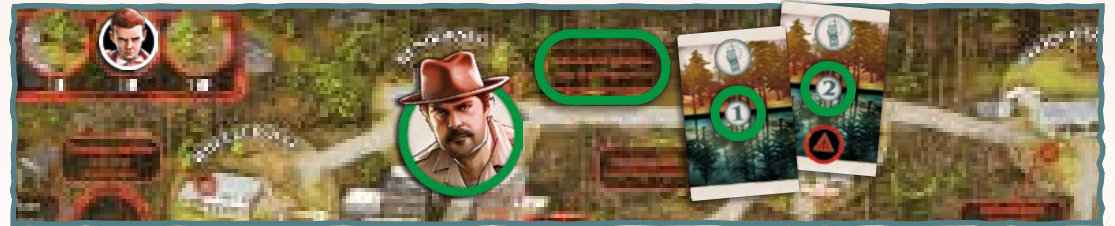


■ INFORMÁCIÓ GYŰJTÉSE

Fedd fel annyi torony felső [!]-jét, amennyi az akcióérték (amennyiben lehetséges).

• **Helyszín:** Rendőrség (1. és 2. évad).


Példa: Hopper a Rendőrség helyszínen tartózkodik. 2 kártyát játszik ki: egyet 1-es és egy másikat 2-es értékkel.




Ezzel 3 különböző toronyban fedhet fel jelölőket, ő pedig a 3 Will megmentése tornyot választja.




BIZONYTALAN AKCIÓK


A bizonytalan akciók végrehajtásához felül kell kerekedni az adott tornyon. Ahhoz, hogy felülkerekedj egy tornyon, az akcióértéknek legalább akkorának kell lennie, mint a toronyban lévő -k összértéke. Amennyiben ezt nem sikerül elérni, az akciót nem lehet végrehajtani, emellett pedig a karakternek növekszik a félelme.

Amikor bizonytalan akciót hajtasz végre, hajtsd végre a következő lépéseket, ebben a sorrendben:



1. Játssz ki akciókártyákat és határozd meg az akció összértékét.
2. Nézd meg az akcióhoz tartozó torony összes -jét (lásd a 4. oldalon), fordítsd mindet képpel felfelé (a felső talán máris képpel felfelé szerepel), majd add össze az értéküket. Vedd figyelembe, hogy a kapu bezárása akcióhoz tartozó torony bónuszokkal rendelkezik, amiket hozzá kell adni az összértékhez (lásd a 15. oldalon).



EMLÉKEZTETŐ: Minden demogorgon  értéke megegyezik a Demogorgon mezőcsoportban lévő tornyok számával.

3. Vedd össze a teljes akcióértéket a torony összesített értékével:

• **Ha egyenlő vagy nagyobb:** Az akció sikeres. Dobd el a megfelelő tornyot a mezőről, helyezd vissza az összes -t képpel lefelé a készletbe, ezt követően pedig hajtsd végre az akciót.

• **Ha kisebb:** Az akció sikertelen, és nem lehet azt végrehajtani. Ehelyett hajtsd végre az alábbi lépéseket ebben a sorrendben:


1. Növeld annnyival a félelmed, amennyi az akcióérték és a torony értékének a különbsége.
2. Fordítsd képpel lefelé a toronyban lévő összes -t. Távolíts el közülük véletlenszerűen 1 -t, és helyezd azt vissza a készletbe anélkül, hogy felfedné az értékét.
3. Helyezd vissza a tornyot a megmaradt jelölőkkel képpel lefelé a mezőre.

FONTOS! Ha a toronyban csak 1  van, a karakter akkor is sikerrel jár, ha a teljes akcióértéke kisebb, mint a jelölőé. Dobja el a -t és hajtsa végre az akciót, ugyanakkor eggyel növekszik a félelme.

7 bizonytalan akció van, mindegyiknek különleges hatása és saját legyőzendő tornya van.

■ SZÖVETSÉGES TOBORZÁSA

Minden szövetségeshez kizárólag 1 torony tartozik. Kerekedj felül a helyszín saját tornyán.

- **Siker:** Dobd el a tornyot. Vedd el a helyszínhez tartozó szövetségeskártyát, és helyezd azt a karaktertáblád alá. A kártya hatása azonnal érvénybe lép (már az aktuális körben). Ezt követően húzd fel a szövetségespakli felső kártyáját és helyezd azt képpel felfelé a megüresedett szövetségesmezőre. Helyezz annyi -t képpel lefelé a megfelelő mezőre, amennyi a szövetségeskártyának a toronymérete, ezzel egy tornyot kialakítva. Ha kiürül a szövetségespakli, nem helyezhető további szövetséges a helyszínen, és ezáltal nem is lehet toborzás akciót végrehajtani itt.
- **Helyszín:** Hawkinsban az Iskola és a Byers-ház (1. és 2. évad).

■ TIZENEGY SEGÍTÉSE


Válassz 1-et Tizenegy még nem használt képességei közül (olyat, amihez még tartozik torony) a helyszínen és kerekedj felül a hozzá tartozó tornyon.

- **Siker:** Dobd el a megfelelő tornyot. Tizenegy kiválasztott képessége azonnal aktiválódik, a játék folyamán pedig nem lehet újra aktiválni.
- **Helyszín:** a Hellyel lefelében a Laboratórium (1. évad) és a Wheeler-ház (1. és 2. évad).



■ A LABORATÓRIUM ÁTKUTATÁSA


Válassz ki 1 tetszőleges tornyot a Laboratóriumban és kerekedj felül rajta.

- **Siker:** Dobd el a kiválasztott tornyot. A Hawkinsban lévő Laboratórium minden üres mezője lehetővé teszi, hogy a karakterek figyelmen kívül hagyjanak 1-1 -t a jelenetkártyák felfedésekor (lásd a 11. oldalon), függetlenül attól, hogy mely helyszínen tartózkodnak. A hatás azonnal érvényesül, már az aktuális körben is.
- **Helyszín:** Hawkinsban a Laboratórium (1. és 2. évad).

FONTOS! Ha egy kártya tornyot hoz létre Hawkinsban a Laboratórium egyik üres mezőjére, az nem befolyásolja az adott körben felhúzendó eseménykártyák számát (tehát az aktív játékos ugyanúgy megkapja az üres mező bónuszát), csak a további körökben.

■ WILL MEGMENTÉSE

- **1. évad:** Minden Will megmentése akcióhoz 1 torony tartozik. Kerekedj felül a helyszínhez tartozó tornyon.
- **2. évad:** Válassz 1 tornyot Hopper kunyhójánál és kerekedj felül azon. A Hopper kunyhójánál lévő összes tornyot el kell dobni ahhoz, hogy a kapu bezárása akciót végrehajthassatok.
- **Siker:** Dobd el a megfelelő tornyot. A Will megmentésénél minden mezőnek üresnek kell lennie ahhoz, hogy megnyerhessétek a játékot (lásd a 11. oldalon).
- **Helyszín:** a Hellyel lefelében az Iskola, a Byers-ház, a Byers-kastély (1. évad), valamint Hopper kunyhója (2. évad).

FONTOS! Az 1. évadban a legyőzött toronyban lévő demogorgon  a megszokott módon a készletbe kerül vissza. Ez azt jelenti, hogy bár a játék elején egyedül Will megmentése tornyaiban jelenik meg, a későbbiekben a jelenetkártyák hatásai miatt bármelyik toronyba bekerülhet (amikor jelölőt kell hozzáadni egy toronyhoz vagy tornyot kell létrehozni).



HARC

A harc akciót bármelyik helyszínen végre lehet hajtani, ahol ellenség tartózkodik. Az ellenségek mindig egyetlen személy ellen harcolnak. Ha 1-nél több ellenség van egy helyszínen, válassz 1-et, akivel harcolsz. Az akció végrehajtása ellenségenként eltérő:


DEMOGORGON — 1. ÉVAD

Válassz a Demogorgon mezőcsoportban 1 tornyot és keredkj azon felül. Ha minden demogorgonmező üres, akkor is harcolnod kell, ebben az esetben játssz ki legalább 1 kártyát, amivel azonnal sikeres lesz a harc.

• **Siker:** Dobd el a kiválasztott tornyot és mozgasd a demogorgont egy szomszédos helyszínre. Ha már az akció végrehajtása előtt üres volt minden mező, mozgasd a demogorgont az akcióértékkel megegyező távolságra lévő helyszínre. A demogorgont sohasem lehet kiiktatni vagy eltávolítani a játéktábláról.

JÁRŐRÖK — 1. ÉVAD

A járőrökhöz egyetlen torony tartozik csak. Keredkj felül a Járőr mezőn lévő tornyon.

• **Siker:** Dobd el a tornyot és mozgasd a járőrt a játéktábla egy tetszőleges helyszínére, majd azonnal töltsd fel a járőrmezőt 4 képpel lefelé fordított -vel a készletből. A járőröket nem lehet harc által kiiktatni, de eltávolíthatók a játéktábláról a pszionikus robbanás képességgel (lásd a 13. oldalon).

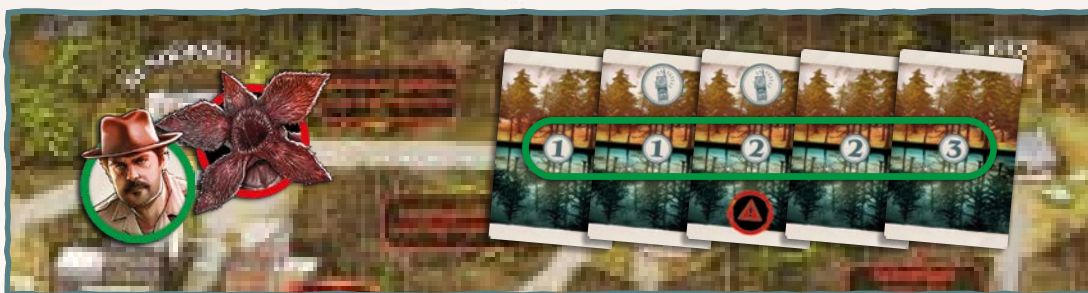
DEMO-KUTYÁK — 2. ÉVAD

Válassz 1-et a Demo-kutyák mezőcsoportban lévő tornyok közül és keredkj azon felül.

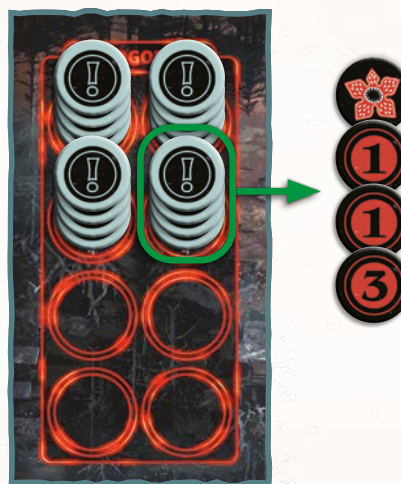
• **Siker:** Dobd el a kiválasztott tornyot és távolítsd el a kiiktatott demo-kutyát a játéktábláról. Bár a demo-kutyákat harccal ki lehet iktatni, illetve játékbeli hatásokkal eltávolíthatók a játéktábláról, több demokutya is megjelenhet a játék során, így visszatérve a játéktáblára (lásd a 11. oldalon).

MEGJEGYZÉS: Ha egy karakter olyan helyszínen van, ahol ellenség tartózkodik, kötelező harc akciót végrehajtania. Abban a ritka esetben, amikor a játékosnak ilyenkor nincs kártya a kezében, az akcióértéket 0-nak kell tekinteni.

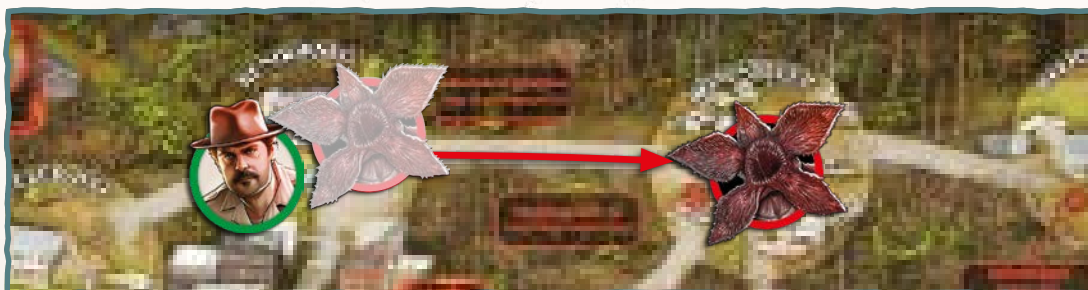
Példa: Hopper a Rendőrségen áll a demogorgonnal. Úgy dönt, hogy nem mozog, így harc akciót kell végrehajtania. 5 akciókártyát játszik ki, amiknek 9 az összesített értéke.



Ezt követően kiválaszt 1 tornyot a demogorgon számára és felfedi az abban lévő 4 jelölőt: 2 jelölő 1-es értékkel, 1 jelölő 3-as értékkel és 1 demogorgon 4-es értékkel, hiszen 4 torony van a Demogorgon mezőcsoportban. Mivel a torony összesített értéke 9, az akció sikeres volt.



Hopper eldobja az érintett tornyot és átmozgatja a demogorgont a Roncstelepre.



■ CSÁPOK ELTÁVOLÍTÁSA

A csápok eltávolítása akciót kizárólag a 2. évadban lehet végrehajtani. Minden csápok eltávolítása akcióhoz egyetlen torony tartozik. Kerekedj felül a helyszínhez tartozó tornyon.

• **Siker:** Dobd el a tornyot. A csáptornyok hatással vannak a jelenetpaklira. Eltávolításukkal a karaktereknek kisebb eséllyel növekszik a félelmük. Emellett pedig a csáptornyokban lévő jelölők növelik a Kapu értéket, amin felül kell kerekedni a játék megnyeréséhez.

• **Helyszín:** Nyugati alagutak, Fészek és Keleti alagutak (2. évad).



Példa: Joyce a Kapu helyszínén tartózkodik és végrehajtja a kapu lezárása akciót. Mivel a játék folyamán már a torony felső jelölője fel lett fedve, arról tudja, hogy az 2-es értékű. Úgy dönt, hogy 4 akciókártyát játszik ki. Mivel Jonathan a szövetségese, és vele egy helyszínen tartózkodó karakternek számít, kap 2 bónuszértéket, így összesítve 10 az akcióértéke. A Kapu 4 -vel kezdi a játékot, amiket most felfedve az összesített értékük 8.



Mivel 4 van összesen a csáptornyokban, 3 a Nyugati alagutakban és 1 a Fészekben (a Keleti alagutak tornya üres) és 1 demo-kutya van a táblán, a Kapu összesített értéke 13, így az akció kudarccal zárul.



Joyce-nak 3-mal növekszik a félelme, megkeveri a jelölőket, eltávolít közülük 1-et, a többiből pedig új tornyot rendez a Kapu mezőjén.



■ A KAPU LEZÁRÁSA

A kapu lezárása akciót kizárólag a 2. évadban lehet végrehajtani, és csak **azt követően**, hogy Willt sikeresen megmentétek (lásd a 13. oldalon).

A torony értéke megegyezik a kaputorony összértékének, a csáptornyokban lévő -k **mennyiségének** (0–12), valamint a játéktáblán lévő demo-kutyák számának (0–4) összegével.

• **Siker:** Dobd el a tornyot. A Kapu mezőjének üresnek kell lennie ahhoz, hogy megnyerjétek a játékot (lásd a 11. oldalon).

• **Helyszín:** a Kapu (2. évad).

- ÖSSZEFOGLALÓ -

Válasszatok évadot és készítsétek azt elő, majd kezdjétek el a játékot.

A JÁTÉKOSOK KÖRE

Minden játékos köre 4 fázisból áll, amit a következő sorrendben kell végrehajtani:

1. Mozgás
2. Akció végrehajtása
3. Kártyahúzás
4. Jelenetkártyák felfedezése

■ 1. MOZGÁS

Mozogj az utak mentén legfeljebb annyi helyszínt érintve, amennyi a karakter összesített mozgásértéke.

- Add hozzá a kijátszott akciókártyák értékét (ha van ilyen) a karakter alap mozgásértékéhez.
- Ha valami másképpen nem rendelkezik, amikor olyan helyszínre lépsz be, ahol ellenség tartózkodik, a mozgás fázisod azonnal véget ér.
- A karakterek csak akkor hagyhatnak el olyan helyszínt, ahol ellenség tartózkodik, ha a körük elején már ezen a helyszínen tartózkodtak.

■ 2. AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Hajts végre egy akciót figyelembe véve a helyszínt és az ellenségeket.

- Ha a karakter olyan helyszínen fejezte be a mozgását, ahol **nincs** ellenség, végrehajthatja az egyik helyszínakciót.
- Ha a karakter olyan helyszínen fejezte be a mozgását, ahol legalább 1 ellenség tartózkodik, kötelezően harc akciót **kell** végrehajtania.

■ 3. KÁRTYAHÚZÁS

Húzz annyi kártyát a pakli tetejéről, hogy 5 kártya legyen a kezvedben.

■ 4. JELENETKÁRTYÁK FELFEDÉSE

Egyesével húzz és hajts végre jelenetkártyákat, összesen annyit, amennyi a felvonás aktuális száma, továbbá amennyi **⚠**-t kijátszottál a körödben.

Ha a nap vége kártyát feded fel, hajtsd végre a hatását, majd ne fedj fel több kártyát. Keverd újra a jelenetkártyák dobópakliját.

EMLÉKEZTETŐ: Ha egy játékos hatása arra utasítja a játékosokat, hogy **⚠**-t adjanak egy toronyhoz úgy, hogy ott 4-nél több jelölő lenne, minden karakternek 1-gyel növekszik a félelme minden olyan jelölő után, amit nem lehet toronyhoz adni.

AKCIÓTÍPUSOK

BIZTOS: Nem tartoznak hozzájuk tornyok, így akadályoztatás nélkül végrehajthatók.

BIZONYTALAN: Az akció végrehajtásához felül kell kerekedni a hozzá tartozó torony összértékén.

1. Játssz ki akciókártyákat, hogy meghatározd az akcióértéked.
2. Összesítsd a torony értékét.

3. Vedd össze az összesített akcióértéket a torony értékével:

- **Ha egyenlő vagy nagyobb:** Az akció sikeres, dobj el a tornyot és hajtsd végre az akciót.

- **Ha kisebb:** Az akció sikertelen, így nem lehet azt végrehajtani.

Ehelyett:

1. Annyival növekszik a félelmed, amennyi az akcióérték és a toronyérték közötti különbség.
2. Keverd meg a tornyot és távolíts el véletlenszerűen 1 **⚠**-t.
3. Helyezd vissza a tornyot a saját mezőjére.

GYŐZELEM VAGY VERESÉG

A játék azonnal győzelemmel ér véget, ha:

1. **ÉVAD:** Megmentettétek Willt azzal, hogy a Will megmentése mezőről az összes tornyot eltávolítottátok.

2. **ÉVAD:** Megmentettétek Willt és bezártátok a Kaput, ebben a sorrendben. Először távolítsátok el az összes tornyot a Will megmentése mezőről. Ezt követően távolítsátok el a tornyokat a Kapuról.

Azonnal elveszítitek a játékot, ha az alábbiak bármelyike bekövetkezik:

- Legalább 1 karakter megrémül.
- Az akciopaklit újra kell keverni úgy, hogy Tizenegy a 3. felvonásmezőn áll.

