

SZABÁLY-ÖSSZEFOGLALÓ

Mely az eredeti szabályban nem található meg, csak a fordító készítése a játék könnyebb átláthatósága és elsajátíthatósága érdekében.

A Játékhoz 1 ceruza, 1 radír, 2 dobókocka és a kalandlapok kellenek.

Céld: Helyreállítani az Utópia Motort, mielőtt lejárna az idő.

Akciólehetőségeid: *Keresés, Aktiválás, Kapcsolódás, Végső aktiválás.*

Keresés célja: Szerkezet és Összetevők szerzése.

Keresés feladata: az alsó számot a felsőből kivonva pozitív, minél kisebb eredmény elérése.

Keresés eredménye: Szerkezet megtalálása; Összetevő megtalálása; Találkozás és harc.

- Keresés helyén egy-egy karikát át kell húzni keresés előtt, hogy lássuk, ha eltelik egy nap. Ha később visszatérünk korábbi keresés helyére, a karikák áthúzását előlről kezdjük.
- Ha korábban már megtaláltad a Szerkezetet, és ismét ez az eredmény, 2 összetevőt kapsz.
- Harc során mindig először az ellenfél általi sebzést kell bejegyezni az Ütéspontjainkhoz.
- Sikeres Harc után 1 kockával kisebbet, vagy annyit dobva, mint ellenfelünk szintje, kapunk 1 összetevőt (5-ös szintű ellenfélnél 2-t).
- Ha megelik az Ütéspont fiolánk, 6 napot veszítünk és törlődnek sebeink.

Aktiválás célja: már megtalált Szerkezetek képességének használhatósága.

Aktiválás feladata: az alsó számot a felsőből kivonva 4, vagy 5, vagy 0 eredményt elérni.

Aktiválás eredménye: 5=2 energiapont; 4=1 energiapont; 0=a két érték újradozása; 3-2-1=X.

Aktiválás sikere: ha legalább 4 energiapontot szerzünk.

- Aktiváláskor két sávunk van. Ha az első sávban még nem szerzünk elég energiapontot, veszítünk egy napot és a második sávban próbálkozunk tovább. Ha így sem sikerül az aktiválás, még egy napot veszítünk, majd automatikusan sikerül.
- Ahány negatív eredményt érünk el, annyi sebet kapunk.
- Ha több energiát szerzünk, az Isten Keze szerkezetéhez írjuk azt.
- Aktivált Szerkezetek képességét inentől kezdve használhatjuk a Kapcsolódásáig.

Kapcsolódás célja: két Szerkezet összekapcsolása.

Kapcsolódás feladata: minél kisebb értékek elérése, 0-ra törekvés; negatív érték kerülése.

Kapcsolódás elvárása: legalább 1 megfelelő összetevő és kapcsolni kívánt Szerkezetek aktiválása.

Kapcsolódás eredménye: a 3 kapott érték összeadva; cél, hogy ez minél kisebb legyen.

- A nem tetsző számokat a szemetesbe dobhatjuk, amíg az meg nem telik.
- Negatív eredménynél kapsz egy sérülést és be kell adnod egy megfelelő összetevőt; valamint a két mező végső értéke 2. Ilyen esetben ha nincs már összetevőd, az adott szerkezetek kapcsolódási eredményt töröljük és ha lesz ismét elég összetevő, újakezdjük.
- A már összekapcsolt Szerkezetek képességit nem használhatjuk tovább.

Végső aktiválás célja: a játék megnyerése, a világ megmentése.

Végső aktiválás feladata: a kapcsolódási értékek összegével egyenlő, vagy nagyobb értékű dobás.

Végső aktiválás elvárása: mind a 6 Szerkezet korábbi aktiválása és összekapcsolása.

- Ütéspontok beadásával csökkenthető a kapcsolódási értékek összege, eszméletvesztés nem jár érte.
- Ha nem sikerül első dobásra, veszítünk egy ütéspontot és ismét dobhatunk amíg meg nem halunk, vagy amíg nem aktiválódik az Utópia Motor.

Szerszamos öv: bármikor használhatod a tárgyakat, de alap esetben mindegyiket csak egyszer.

Isten Keze: Szerkezet aktiválásakor szerzett 3 plusz energiáért kapunk +1 napot.

Idő sáv: 14 napod van összesen, mely az Isten Kezével bővíthető. 'E' betűnél a négy eseménynek egyesével dobunk értéket, ez mutatja meg, hogy hol milyen esemény következik be.

Pihenés: Ahány napot pihenéssel töltünk a műhelyben annyi ütéspontot eltávolíthatunk és annyi napot veszítünk.

A játékot készítette: Nick Hayes, 2010.

A játékot magyarra fordította: Csirke József, 2011.

A játék szabadon másolható és nyomtatható otthoni felhasználásra!