

SZABÁLYKÖNYV



ELLENÁLLÁS!

Egyszemélyes játék, melyben spanyol partizánok küzdenek
Franco tábornok csapatai ellen



TÖRTÉNELMI HÁTTÉR

Spanyolország, 1936. Franco tábornok és csapatai előretörnek Spanyolországban, és ezzel kezdetét vette a polgárháború, a testvérharc és az elnyomás hosszú időszaka.

A spanyol polgárháborút követően egyes, a Köztársasághoz hű csoportok folytatták a fegyveres harcot, elszánt partizáncsapatokat alakítottak ki, amelyek „Maquis” néven váltak híressé. Ezek a bátor férfiak és nők a hegyek között az életüket kockáztatva rejtőzködtek és harcoltak, hogy megvédjék a demokrácia eszméit és a szabadságot. Velük szemben állt Franco tábornok hadserege, a Polgárhórság és a Csendőrség. Az ellenállók a második világháború során Franciaországban tökéletesítették gerillaharcukat, és elszántan küzdöttek azért, hogy visszaszerezzék a hazájukat. Minden egyes partizánt egyetlen cél vezérelt: ellenállni bármi áron!

TARTALOM:

2

Védelmi érték



Típusa

Hatás

Civilek száma

2 CIVIL



8 CIVILKÁRTYA

1. TERVEZÉS fásza

- A) Partizánkártyák kijáratása
- B) Kijáratás kártya választása

2. TÁMADÁS fásza

- A) VEDELEM hatások ártótlós
- B) Partizánkártyák kijáratása
- C) Célpontok legyőzése

3. UTÓHATÁS fásza

- A) Civil lakosság veszteségének az ellenérzése (elvezetési és Járóidő: ha 5 vagy több civil a Tervezőbe kerül)
- B) Kijáratás kártya kivétel (elvezetési és Járóidő: ha 2 Kijáratás nem sikerül)
- C) Az Ellenállók folytatása?

4. HELYVÁLLÁS fásza

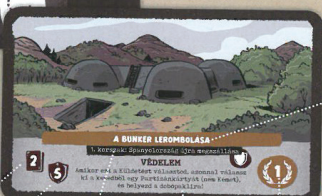
- A) Kijáratott Partizánkártyák eldobása
- B) 0) kártyák hiánya (maximálisan 5 kártya)
- C) Kijáratott kártyák ellenérzése (elvezetési és Járóidő: ha az összes kártya a kezében Kézi)

1 JÁTÉKOS SEGÉDLET

32 ELLENSEGGÁRTYA

6 KÉMKÁRTYA

20 KÜLDETÉS- KÁRTYA



Helyőrség
érték

Védelmi
érték

Korszak

Hatás

Pontérték

Rejtett Támadásérték

Név

KÉM



24 PARTIZÁNKÁRTYA

Rejtett
akció



Felfedett
Támadásérték

Felfedett
akció

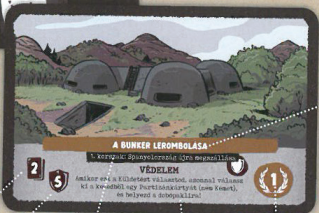
Akció típus (Tervezés vagy Támadás)

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék során spanyol partizánok szerepében fogsz harcolni a Franco-rezsim ellen! Fordulók sorozatain keresztül haladva egyre nehezebb küldetéseket kell végrehajtandod, amelyek teljesítésével szerezheted meg a játék megnyeréséhez szükséges győzelmi pontokat. Amennyiben nem győződ le a küldetéseket és az ellenségeket, akkor elveszítet a játékot! Minden forduló végén döntened kell, hogy véget vész-e az ellenállásnak, vagy kockázatsz és újabb küldetésre indulsz...

6 KÉMKÁRTYA

20 KÜLDETÉS-
KÁRTYA



Helyőrség
érték

Védelmi
érték

Korszak

Hatás

Pontérték

Név

KÉM



Rejtett Támadásérték

Név

24 PARTIZÁNKÁRTYA

Rejtett
akció



Felfedett
Támadásérték

Felfedett
akció

Akció típus (Tervezés vagy Támadás)

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék során spanyol partizánok szerepében fogsz harcolni a Franco-rezsim ellen! Fordulók sorozatain keresztül haladva egyre nehezebb küldetéseket kell végrehajtani, amelyek teljesítésével szerezheted meg a játék megnyeréséhez szükséges győzelmi pontokat. Amennyiben nem győzöd le a küldetéseket és az ellenségeket, akkor elveszíted a játékot! Minden forduló végén döntened kell, hogy véget vész-e az ellenállásnak, vagy kockáztatás és újabb küldetésre indulsz...

ELŐKÉSZÜLETEK

Lásd az Előkészületek ábrát a következő oldalon

1 Partizánok: keverd meg mind a 24 Partizánkártyát és válaszd szét ezeket a kártyalapokat két teljesen egyforma (12-12 lap), képpel lefelé fordított kis paklira. Jelöld ki az egyik kártyacsomagot Rejtett paklink, és ezt helyezd el a játéktér bal oldalára, közvetlenül mellette egy kis helyet hagyva a képpel felfelé néző Rejtett dobópaklink. A pakli másik felét nevezd el Toborzópaklink és tedd a jobb oldalra, mellette szintén helyet hagyva a Felfedett paklink.

Partizánpakli tervezése

Ha már elég jól ismered a játékot, akkor azt ajánljuk, hogy készítsd el a saját, testreszabott Partizánkártya-paklidat! Keverd meg mind a 24 Partizánkártyát és csapd fel a legfelső 2 kártyát! Válassz ki egy lapot, majd helyezd a Rejtett pakliba, a másikat pedig a Toborzópakliba! Ezt a folyamatot addig ismételd, amíg mindkét pakliban 12-12 kártya nem lesz, majd keverd meg mindkét kártyapaklit külön-külön alaposan.

2 Kémek: most keverj bele 3 Kémkártyát a Rejtett pakliba, a maradék Kémkártyákat pedig helyezd képpel felfelé a játéktér közelébe.

Partizánok és Kémek

A Rejtett pakliban, a Rejtett dobópakliban, valamint a kezében tartott Partizánkártyák mind-mind az ellenállás aktív tagjait képviselik. A játék során ezek a kártyák újra és újra előkerülnek, harcba indulnak, kijátszás után pedig időnként a Felfedett kártyák paklijába kerülnek, vagy végleg ki is kerülhetnek a játékból! A Felfedett módban kijátszott kártyák dobópaklijában és a Toborzópakliban található Partizánkártyák mind inaktívak és normál esetben nem állnak a rendelkezésedre, de a játék során különleges akciókkal és hatásokkal hozzáadhatók az aktív Partizánkártyáidhoz! A Kémek viszont egyáltalán nem Partizánok, ők Franco tábornok rezsimjének a tagjait képviselik, akik beszivárogtak a csapatodba! A Kémkártyák használhatatlanok számodra és csak arra szolgálnak, hogy a húzópaklit, a dobópaklit és a kezében tartott kártyáidat zsúfolják, és az értékes helyeket foglalják. Néhány akció és hatás lehetővé teszi, hogy eltávolítsd a Kémeket a játékból, de készülj fel arra, hogy nem lesz egyszerű feladat, mert ezek a kártyák újra és újra elő fognak bukkanni a játékban, mielőtt kidobhatnád, és elüldözhetnéd őket.

3 Küldetések: csoportosítsd a 20 Küldeteskártyát korszakok alapján (első, második és harmadik korszak) majd keverd meg az egyes készleteket külön-külön. Távolíts el véletlenszerűen 4 kártyát az első időszakból, 3 kártyát a másodikból és 3 kártyát a harmadik időszakból, és helyezd vissza őket a játék dobozába, ezekre a kártyalapokra ebben a játékban már nem lesz szükség.

Fordítsd fel az első korszak 4 Küldeteskártyáját képpel felfelé és helyezd őket egy sorba, így kialakítva a rendelkezésre álló Küldetéseket az asztalon. Ezután rakd a második időszak Küldeteskártyáit a harmadik időszak kártyáinak a tetejére (a második korszak kerüljön felülre), ezáltal egy lefelé fordított Küldetespaklit formálva. Hagyj egy kis helyet egy későbbi, képpel felfelé fordított Legyőzött Küldetések kupacának.

- 4** Ellenségek: keverd meg a 32 Ellenségkártyát, és minden rendelkezésre álló Küldetés fölé képpel lefelé fordítva ossz pontosan annyi Ellenségkártyát, amennyi az adott Küldetés Helyőrség értéke. A maradék Ellenségkártyákból képezz egy képpel lefelé fordított Ellenségkártya-paklit és maradjon hely a hozzá tartozó a dobópaklinak is.
- 5** Civilek: keverd meg a 8 Civilkártyát, képezz belőlük egy képpel lefelé fordított paklit és maradjon hely mellette a Temetőnek is.
- 6** Kezdőkéz: húzz fel 5 kártyát a Rejtett pakliból a kezvedbe, és hagj egy kis helyet magad előtt, ahová kijátszod majd ezeket a lapokat a kezedből.



JÁTÉKMENET

A játékot több fordulón keresztül játszod és minden forduló 4 fázisból áll:

1. TERVEZÉS
2. TÁMADÁS

3. UTÓHATÁS
4. HELYREÁLLÍTÁS

Ezek a fázisok további lépések sorozatából állnak. Végezd el egymás után az egyes fázisokat és lépéseket szigorúan a fenti sorrendben.

A játék egészen addig folytatódik, míg nem az UTÓHATÁS fázisban úgy döntesz, hogy vagy befejezed az Ellenállást, vagy elveszítet a játékot azáltal, hogy kiváltod a három feltétel valamelyikét:

- ☞ Két Küldetés a vereséggel végződik (lásd: UTÓHATÁS)
- ☞ Öt civil személy az életét veszti (lásd: UTÓHATÁS)
- ☞ Az összes felhúzott kártya a kezében Kém (lásd: HELYREÁLLÍTÁS)



1. TERVEZÉS fázis



- A) **PARTIZÁN KIJÁTSZÁSA:** kijátszhatsz tetszőleges számú Partizánkártyát a kezekben lévő lapok közül, amennyiben TERVEZÉS akciót hajthatsz végre. Lásd lentebb a „Partizánok és akciók” részt! Néhány TERVEZÉS akció lehetővé teszi, hogy előre felderítsd a terepet, átfordítva a Küldetésekben lévő Ellenségkártyákat, mielőtt kiválasztanád, hogy melyiket támadod meg!
- B) **KÜLDETÉS KIVÁLASZTÁSA:** válassz ki egyet a rendelkezésre álló Küldetések közül, hogy megtámadhasd ebben a fordulóban. Ha még vannak képpel lefelé fordított Ellenségkártyák ezen a kiválasztott Küldetésen, akkor most fordítsd át ezeket a lapokat is képpel felfelé!

Partizánok és akciók

Amikor kijátszol egy Partizánkártyát, először is el kell döntened, hogy a személyét Rejtett módban vagy Felfedett módban hozod játékba.

A Felfedett partizánok erősebbek, mint a Rejtett módban kijátszott partizánok, de a hátrányuk az, hogy a forduló végén el kell dobnod őket a Felfedett pakliba!

A személyválasztás pontos kijelöléséhez a Felfedett Partizánt helyezd a jobb oldalra, a Rejtett módban kijátszott Partizánt pedig mindig a játéktér bal oldalára, ahogyan az Előkészületeknél látható.

Miután kiválasztottad a személyt, végrehajthatod a kártya megfelelő oldalához kapcsolódó akciót (Rejtett vagy Felfedett), ha az pontosan megfelel annak a fázisnak, amelynél éppen tartasz (TERVEZÉS vagy TÁMADÁS). Ez azt jelenti, hogy a TERVEZÉS fázisban kijátszott partizánokon TERVEZÉS akciókat, a TÁMADÁS fázisban kijátszott partizánokon TÁMADÁS akciókat hajthatsz végre.

Egy kijátszott Partizánkártyán soha nem kötelező elvégezned az akciót, még akkor sem, ha az akció megegyezik a fázissal, ahol éppen tartasz! Ellenben, ha úgy döntesz, hogy végrehajtasz egy partizánakciót, akkor azt maradéktalanul, teljes egészében végre kell hajtano! A példa kedvéért, Pedro Felfedett akciója arra utasít, hogy „Dobj el egy Partizánkártyát a kezedből, majd húzz két lapot a Rejtett pakliból!”. Jelen esetben nem hajthatod végre ezt az akciót, ha nincs eldobható Partizánkártyád! Minden fordulóban ki kell játszano az asztalra a kezekben lévő összes Partizánkártyát, beleértve a partizánakciókból és a további küldetéshatások miatt húzott kártyákat is! Nem dönthetsz úgy, hogy a forduló végén eldobod az összes Partizánkártyádat, vagy megtartod és félreteszed őket a következő fordulókra, mert minden egyes lapot ki kell játszano! A Kémekeket viszont sohasem játszathod ki a kezedből! A partizánakciókkal kapcsolatos további részleteket a „Gyakran Ismételt Kérdések” részben olvashatsz.

2. TÁMADÁS fázis

A) **VÉDELMI HATÁSOK KIVÁLTÁSA:** a kiválasztott Küldetésen és az ahhoz kapcsolódó Ellen-ségkártyákon megjelenő bármely VÉDELEM hatás aktiválódik először! Lásd alább a „Küldetés- és Ellenséges hatások” részt!




B) **PARTIZÁN KIJÁTSZÁSA:** játszod ki a megmaradt Partizánkártyákat egyesével a kezedből, és hajtsd végre a kártyákon található TÁMADÁS akciokat! Lásd a fenti „Partizánok és akciók” részt!

Ne felejtse el, hogy minden fordulóban ki kell játszano az összes Partizánkártyát a kezedből, beleértve a partizánakció hatására húzott további kártyákat is!

Küldetés- és Ellenséges hatások

A Küldeteskártyák hatásai abban a fordulóban válnak aktívá, amelyikben a Küldetést kiválasztottad, csakúgy mint a Küldetéshez kapcsolódó Ellenségkártyák hatásai is. Az adott fordulóban ki nem választott Küldetések és a hozzájuk kapcsolódó Ellenségkártyák hatásai nem aktívak.

Háromféle hatás létezik, amelyek a TÁMADÁS fázis alatt léphetnek működésbe:

- **VÉDELEM** : ez a hatás a TÁMADÁS fázis kezdetén lép működésbe!
- **VERESÉG** : ez a hatás akkor lép működésbe, ha ezt a kártyát a TÁMADÁS fázisban legyőzöd, viszont a hatás nem lép működésbe, ha ezt a kártyát eldobod vagy más módon eltávolítod a játékból!
- **TÚLÉLÉS** : ez a hatás akkor lép működésbe, ha ezt a kártyát nem győzöd le a TÁMADÁS fázisban!

Ha több VÉDELEM vagy TÚLÉLÉS hatás is egyszerre lép működésbe, akkor neked kell eldöntened, hogy milyen sorrendben hajtsd végre!

A Küldetés- és Ellenségkártyákkal kapcsolatos további részleteket a szabályok végén olvashatsz a „Gyakran Ismételt Kérdések” részben.

C) CÉLPONTOK LEGYŐZÉSE: most használhatod a Partizánkártyád Támadási értékét, hogy legyőzd a kiválasztott Küldetést és az ahhoz kapcsolódó Ellenségkártyák (a továbbiakban: célpontok) bármelyikét, illetve ezen célpontok valamilyen kombinációját.

- ✦ **Add össze** az összes olyan Partizánkártya Támadási értékét, amelyet ebben a körben a **TERVEZÉS** és **TÁMADÁS** fázisokban játszottál ki. A Felfedett Támadási értéket használd a Felfedett módban kijátszott Partizánhoz, a Rejtett Támadási értéket pedig a Rejtett módban kijátszott Partizánhoz. Ebben a fordulóban ez lesz a Támadóerőd!
- ✦ **Tetszőleges sorrendben** használd fel a Támadóerődet, hogy egyenként győzd le a kiválasztott célpontokat. Egy-egy célpont legyőzése után le kell csökkentened a Támadóerődet a célpont Védelmi értékének megfelelő pontértékkel.
- ✦ A legyőzött Ellenségkártyákat tedd képpel felfelé az Ellenségkártyák dobópaklijába és a legyőzött Küldetéseket pedig szintén képpel felfelé a Küldetések dobópaklijába. Ha egy legyőzött célpontnak **VERESÉG** hatása is van, azt azonnal végre kell hajtani, a legyőzött célpontokon lévő **VÉDELLEM** hatások azonban inaktívvá válnak!
- ✦ **Állj meg**, ha az összes célpontot legyőzted, vagy ha már nem maradt elég Támadóerőd bármelyik célpont legyőzéséhez. A felesleges Támadóerő elvész, nem viheted át a következő fordulóra!
- ✦ **Végül, végezz el** minden **TÜLÉLÉS** hatást az összes, le nem győzött Ellenségkártyákon, majd ezután helyezd ezeket a kártyákat az Ellenségkártyák dobópaklijába.

Lehet, hogy nem lesz elég Támadóerőd ahhoz, hogy legyőzd a kiválasztott Küldetést és a hozzá tartozó összes Ellenségkártyát, ezért döntened kell, ki kell választanod, hogy mely célpontok a legfontosabbak számodra!

3. UTÓHATÁS fázis

A) ELLENŐRIZD A CIVIL VESZTESÉGET: néhány Küldetés- és Ellenségkártya hatása arra utasít, hogy húzz kártyákat a Civilkártya pakliból, és helyezd el azokat képpel felfelé a Temetőbe. A Civilkártyák 0, 1, 2 vagy 3 civilt ábrázolnak. Ha a Temetőben lévő kártyákon található Civilek száma 5 vagy több, azonnal elveszítéd a játékot! (lásd alább „A játék vége” részt)

B) KÜLDETÉS KIMENETELE: az ebben a körben kiválasztott Küldetés eredményétől függően, most végezd el az egyiket az alábbiak közül:

- ✦ **SIKER:** ha legyőzted a Küldetést, akkor húzd fel a legfelső kártyát a Küldeteskártya pakliból, és tedd képpel felfelé a többi rendelkezésre álló Küldeteskártya mellé. Ha a pakliban nem maradt kártya, hagyd ki ezt a lépést. Húzz fel annyi kártyát az Ellenségkártya pakliból, amennyi az új Küldetés Helyőrség értéke és helyezd ezeket a kártyákat képpel lefelé a Küldetés fölé. Amennyiben az Ellenségkártyák húzópaklijában nem maradt elég kártya, úgy keverd össze az Ellenségkártyák dobópakliját és alkoss egy új húzópaklit!

☛ **KUDARC:** ha nem sikerült legyőzni a Küldetést, akkor fordítsd képpel lefelé ezt a kártyát, és ne húzz új Küldetést helyette! A játék hátralévő részében egy Küldetéssel kevesebb áll majd a rendelkezésedre. Azonban, ha ez már a második Küldetés, amit nem sikerült legyőzni, akkor az Ellenállás elbukott, és azonnal elveszítetted a játékot! (lásd alább „A játék vége” részt)

C) AZ ELLENÁLLÁS BEFEJEZÉSE: most el kell döntened, hogy folytatod-e a játékot, vagy befejezed az Ellenállást! Ha már nincsenek elérhető Küldetések, akkor meg kell állnod!

☛ Ha a folytatás mellett döntesz, akkor lépj tovább a **HELYREÁLLÍTÁS** fázisra!

☛ Ha befejezed az Ellenállást, akkor azonnal lépj „A játék vége” részre!

Légy óvatos! Ha a folytatás mellett döntesz, legyőzheted a következő Küldetést, és növelheted a pontszámaidat, de akár el is veszítheted az egész játékot! Ha nyerni akarsz, elérkezik egy bizonyos pont, ahol majd véget kell vetned az Ellenállásnak!

4 . HELYREÁLLÍTÁS fázis

A) KIJÁTSZOTT PARTIZÁNKÁRTYÁK RENDEZÉSE: helyezd az összes Felfedett módban kijátszott Partizánkártyát képpel felfelé a Felfedett kártyák dobópaklijába. Ezután a Rejtett módban kijátszott Partizánkártyákat, valamint a kezekben lévő Kémkártyákat dobd szintén képpel felfelé a Rejtett kártyák dobópaklijába.

B) HÚZZ FEL ÚJ KÁRTYÁKAT A KEZEDBE: húzz fel 5 kártyát a Rejtett pakliból! Ha ez a húzópakli üres és húznod kell még lapot, keverd össze a Rejtett dobópakli kártyáit, hogy készíts egy új Rejtett paklit, majd folytasd a játékot a húzással. Ha a Rejtett kártyák dobópaklija is üres, ne húzz kártyát! Elképzelhető, hogy a későbbi körökben már nem tudsz 5 lapot húzni...

C) KÉMEK LÉTSZÁMÁNAK AZ ELLENŐRZÉSE: a játék előrehaladtával egyre több Partizánkártyát veszítesz el a Rejtett pakliból és a beszivárgó KémeK pedig csak sokasodnak... Ha a **HELYREÁLLÍTÁS** fázisban csupa olyan lapot húzol, amely során a kezekben lévő lapok csak KémeKből állnak, azonnal elveszíted a játékot! (lásd alább „A játék vége” részt) Ellenkező esetben kezdj egy új fordulót!



A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

- Ha úgy döntöttél, hogy befejezed az Ellenállást, add össze a legyőzött Küldetések paklijában található kártyák győzelmi pontértékét, és az alábbi táblázat segítségével határozd meg az Ellenállásod eredményét, sikerességét!
- Ha elbuktál két Küldetést, vagy elveszítettél legalább 5 Civil személyt, vagy csak Kémeket húztál fel a kezvedbe a forduló elején, akkor az Ellenállásod kudarcot vallott, és elvesztetted a játékot! Ne is számold össze a legyőzött Küldetések területén lévő kártyák pontértékét...

Pontok	Eredmény
Végrehajtod mind a 10 küldetést	Epikus győzelem: a partizánok legyőzik Franco tábornok seregeit, megdöntik a diktátor hatalmát és felszabadítják Spanyolországot!
22+	Jelentős győzelem: a partizánok jelentős győzelmeket érnek el, sikert sikerre halmoznak Spanyolország-szerte. Franco-t tárgyalászatlanhoz kényszerítik, és végül idő előtt véget vetnek a diktatúrájának!
19-21	Győzelem: Franco tábornok erői elleni győzelmek gerillaakciókat váltanak ki a tartományokban. Bár az ország felszabadítását végül nem sikerül elérniük, a partizánok jelentős eredményeket könyvelhetnek el a diktatúra elleni harcban.
15-18	Kiseb győzelem: a partizánoknak átmenetileg sikerül felszabadítania néhány falut és várost, büszkén lengetve a Spanyol republikánus zászlót felettük, végül azonban vereséget szenvednek Franco seregeitől...
1-14	Eredménytelen: a partizánok hősiiesen harcolnak, de nem tudnak jelentős győzelmet aratni Franco erői elleni csatákban.

PÉLDA A JÁTÉKMENETRE

A példa a játék első fordulójára vonatkozik!

A játékot ezzel az öt kártyával a kezvedben kezded, amelyet a Rejtett pakliból húztál:



1. TERVEZÉS fázis



A TERVEZÉS fázissal kezdted a fordulót, amelyben kijátszod a kezdedben lévő valamelyik Partizánt, és akár végre is hajthatod a kártya TERVEZÉS akcióját is. Használod Paquita TERVEZÉS akcióját **1**, azaz „A vasúti híd lerombolása” Küldeteskártyán fordítsd fel az összes Ellenséget képpel felfelé! **2** Paquita akciója Rejtett módban kijátszott akció, ezért helyezd a játéktérület bal oldalára, hogy elkülönítsd azoktól a Partizánoktól, amelyek később Felfedésre kerülhetnek.

Most úgy döntesz, hogy már nem játszol ki másik Partizánt a TERVEZÉS akció részeként, így most választanod kell egy Küldetést. Nem lenne kötelező a „A vasúti híd lerombolása” Küldetést választanod, még akkor sem, ha ezen a kártyán az Ellenségkártyákat már képpel felfelé fordítottad volna a TERVEZÉS fázisban, de mivel lehetőség volt megnézni, hogy mely Ellenségek lapulnak az adott Küldetésnél, végül úgy döntesz, hogy mégis ezt választod **3**.



2. TÁMADÁS fázis



Miután kiválasztottad a Küldetést, lépj tovább a TÁMADÁS fázisra. Először a VÉDELEM hatások aktiválódnak az Őrszem **1** és a Gyalogos katona kártyán! **1** Ne felejtse el, hogy az összes megmaradt Partizánt ki kell majd játszani a TÁMADÁS akciók végrehajtásával!

Első lépésként Consuelo Felfedett módban végrehajtott TÁMADÁS akciójával dobod el a Küldetést védő Gyalogos katonát! **2** Ez azt jelenti, hogy Consuelo is kap egy 1-es Támadási értéket, így a játéktérület jobb oldalára kerül, jelezve, hogy Felfedett, erősebb módban került kijátszásra **3**.





Rejtett

Végül kijátszod Robertot, bár neki nincs Felfedett TÁMADÁS akciója, ennek ellenére Felfedett módban játszod ki őt, mert így 4 Támadási értékkel járul hozzá a játékhoz! (A Felfedett mód hátránya, hogy az akció erősebb, de a forduló végén kikerül a kártya a játékból!)



Felfedett

Az egyetlen kártya, amely még nálad maradt, az a Kém, amit nem lehet kijátszani. Most a célpontokat kell legyőzned, először is meg kell határoznod a Támadóerődöt, amelynek az értéke 9 pont lett. Paquita és Abel Rejtett Támadási értéke miatt összesen 1-1 Támadási értéket kapsz, Robertótól 4-et, mert Felfedett módban játszottad ki, majd 1 Támadási érték Consuelotól az Ellenséges Gyalogos katonára hatása miatt, amelyet a Felfedett TÁMADÁS akciójával dobtunk el a Küldetésről, és még további 2 pontot Abeltől a rejtett TÁMADÁS akciója miatt.

Most pedig, következő lépésként a 9-es Támadóerődöt arra használod, hogy egyenként legyőzd a célpontokat.



Rejtett



Felfedett

Először az Őrszettel kell végezned, mert a VÉDELEM hatása megköveteli, hogy még a Küldetés teljesítése előtt le kell ezt az Ellenségkártyát győzned! Amikor végeztél az Őrszettel, azonnal dobd el a saját dobópaklijára, ami azt jelenti, hogy a hatása inntől kezdve már nem aktív.

Most pedig legyőzöd a Küldetést a megmaradt 8 Támadóerőddel! A Küldetés azonban rendelkezik egy VERESÉG hatással is ❶, amely azt jelenti, hogy a Küldetés legyőzése után azonnal aktiválódik! Ez a hatás lehetővé teszi, hogy eldobj egy Ellenségkártyát bármely más Küldetésről. Vedd el a legyőzött Küldeteskártyát és ezzel indítsd el egy képpel felfelé fordított Küldeteskártya-dobópaklit. Jelenleg már 2 győzelmi pontod van!



Mivel nem győzted le a Küldetéshez tartozó Hadsereg Ellenségkártyát, így a kártya TULÉLÉS hatása aktiválódik! ❷ Össze kell keverned a két Rejtett módban kijátszott Partizánkártyát (Paquita és Abel), majd Abelt húzod ki, akit végleg eltávolítasz a játékból! Az Ellenségkártyát (Hadsereg) a dobópaklira kell dobnod, viszont a Civileket szerecsére nem érintette az Ellenségkártyák hatása, ezért nem kell kártyát húznod a Civilkártya pakliból.



3. UTÓHATÁS fázis

A következő az UTÓHATÁS fázis, ahol ellenőrizned kell, hogy hány Civilt veszítettél, meg kell határoznod a Küldetés kimenetelét, majd döntened kell, hogy folytatod-e vagy véget vetsz az Ellenállásnak! Civilt szerecsére nem veszítettél, és mivel legyőzted a Küldetést, ezért húzd fel a Küldeteskártyák paklijából a legfelső lapot, és helyezd képpel felfelé a többi rendelkezésre álló Küldetés sorába. Az Ellenségkártyák paklijából húzz annyi kártyát, amennyi az új Küldetés Helyőrség értéke, és ezeket a kártyákat tedd képpel lefelé a Küldetés fölé. Mivel még csak most kezdted a játékot, ezért úgy döntesz, hogy inkább folytatod, minthogy véget vetnél az Ellenállásnak.

4. HELYREÁLLÍTÁS fázis

A fordulód a HELYREÁLLÍTÁS fázissal fejezed be. Helyezd a Felfedett módban kijátszott Partizánkártyákat (Robertot és Consuelot) jobbra, a képpel felfelé néző Felfedett kártyák dobópaklijába. A Rejtett módban kijátszott Partizánt (Paquitát) és a kezdetben lévő Kémkártyát dobod a képpel szintén felfelé fordított Rejtett dobópakliba. A kör elején egyetlen kártyalap sincs a kezdetben, így most a Rejtett pakliból 5 lapot húzol, és mivel a a kezdetben lévő kártyák nem csak Kémekből állnak, ezért a játékot egy új fordulóval folytatod.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mi történik, ha elfogynak a húzópakli kártyái?

Ha egy hatás arra utasít, hogy „húzz” vagy „nézz meg” egy kártyát bármelyik kártyapakliban, és nincs elég kártya a pakliban, akkor keverd meg a hozzá tartozó dobópaklit, így alkoss egy új húzópaklit, majd folytatd a játékot húzással vagy a kártya megnézésével. Ha még mindig nincs elég kártya, húzz annyi lapot, amennyit csak tudsz!

Mi történik, ha egy hatás arra utasít, hogy dobjak el egy kártyát?

Ha egy hatás azt mondja, hogy „dobj el egy Partizán- vagy egy Kémkártyát”, akkor helyezd képpel felfelé a Rejtett kártyák dobópaklijába. Amikor egy hatás azt mondja ki, hogy „dobj el egy Ellenségkártyát”, akkor azt rakd képpel felfelé az Ellenségkártyák dobópaklijába. „Egy Ellenségkártya eldobása” nem ugyanazt jelenti, mint az „Ellenség legyőzése.” Ha eldobsz egy Ellenségkártyát, akkor nem aktiválódik rajta a VERESÉG hatás! Amennyiben nem tudod legyőzni az Ellenséget, használhatsz olyan hatásokat is, amivel eldobod őket (például a Gyalogos katona hatás miatt).

Mi történik, ha egy hatás azt mondja ki, hogy távolítsak el egy kártyát a játékból?

Amikor egy hatás arra utasít, hogy távolíts el egy kártyát a játékból, akkor ne a dobópakliba tedd vissza ezt a kártyalapot, hanem a játék dobozába, mert ez a kártya végleg kikerül a játékból!

Mit jelent az, amikor egy hatás a „játékban lévő” partizánra hivatkozik?

Egy Partizánkártya akkor tekinthető „játékban lévőnek”, ha azt képpel felfelé kijátszottad a kezedből magad elé az asztalra. A Partizánkártyák általában a HELYREÁLLÍTÁS fázis „Kijátszott partizánkártyák rendezése” lépése alatt kerülnek ki a játékból. A kezekben, a húzó- vagy a dobópakliban lévő Partizánok nem számítanak játékban lévőnek.

Mit jelent, amikor egy hatás a „Felfedett” vagy „Rejtett” partizánra utal?

Minden játékban lévő Partizánkártya „Rejtett” vagy „Felfedett”, attól függően, hogy milyen döntést hoztál, amikor kijátszottad. Természetesen a kezekben lévő, a húzó- vagy a dobópakliban lévő Partizánkártyák nem számítanak „Rejtettnek” vagy „Felfedettnek”.

Ha egy hatás lehetővé teszi, hogy egy Partizánkártyát húzzak, ki kell játszanom még ebben a fordulóban?

Igen, kötelezően ki kell játszani az adott fordulóban, és nem „rejteted” el a Partizánkártyákat a kezekben, és nem tartogathatod őket a következő fordulóra!

Hogyan szerezhetek Partizánkártyát a Toborzópakliból?

Erre elég kevés lehetőség lesz a játékban. Le kell győznöd egy ellenséges Börtönőrt, vagy a „Menekülés a börtönből” Küldetést, vagy Antonio, illetve Ramona Felfedett akcióit kell használnod! Ezen kívül van még néhány hatás és akció, amelyekkel visszaszerezheted a Felfedett kártyák paklijából a lapokat, de nem lesz könnyű feladat.

Ahhoz, hogy egy Küldetést megnyerjek, az összes Ellenségét le kell győzőm?

Nem szükséges, sőt, valójában nem is leszel képes minden Küldetést végrehajtani és az összes Ellenséget legyőzni. Választanod kell, hogy melyik fontosabb, ez a játék lényege!

A TÁMADÁS fázisban mindegyik Partizánkártya Támadási értékét összeadom, vagy ezeket az értékeket egyenként kell hozzárendelem az Ellenségekhez?

Az összes Partizánkártyád értékét össze kell adnod, beleértve azokat is, amelyeket a TERVEZÉS fázisban játszottál ki. Ezt az összértéket renneled majd hozzá kártyánként a célpontokhoz.

Van valami korlátozás arra vonatkozóan, hogy hány Ellenségkártya lehet egy Küldetésen?

Nincs korlátozás. Egy küldetésnél a Helyőrség legmagasabb értéke 5, vagyis 5 Ellenségkártyát csapunk ki a Küldetéshez, de egyes akciók és hatások lehetővé teszik, hogy Ellenségeket helyezz át más Küldetésekre, így csökkentve vagy növelve az Ellenségkártyák számát.

Kinek az időzítését hajtom végre először egy ellenséges Mérnök hatása (+1 védelem) és Benigno Felfedett akciója (-1 védelem) során?

A Mérnökét kell először végrehajtanod, mert a Mérnök VÉDELEM hatása a TÁMADÁS fázis első lépésében valósul meg. Benigno TÁMADÁS hatása a második lépésben történik, amikor kijátszod őt a kezedből.

Használhatom Antonio vagy Celia Rejtett akcióját, ha nincs Kém a kezemben?

Nem, egy akciót teljes egészében végre kell hajtani ahhoz, hogy használni tudd az előnyeit! Az egyetlen kivétel az, ha kifogytál a húzható kártyákból (lásd a fenti első GYIK kérdést).

A JÁTÉK GYORS ÖSSZEFOGLALÓJA

1. TERVEZÉS fázis



- A) Partizánkártya kijátszása (hajtsd végre a TERVEZÉS akciókat, ha szükséges)
- B) Küldeteskártya választása (fordítsd át képpel felfelé az Ellenségekártyákat)

2. TÁMADÁS fázis



- A) VÉDELEM hatások aktiválása
- B) Partizánkártyák kijátszása (hajtsd végre a TÁMADÁS akciókat, ha szükséges)
- C) Célpontok legyőzése (VERESÉG és TÚLÉLÉS hatások végrehajtása)

3. UTÓHATÁS fázis

- A) Civil lakosság veszteségének az ellenőrzése (5 vagy több civil a Temetőben)
- B) Küldetés kimenetele (legyőzött Küldetések pótlása, elveszítet a játékot, ha 2 Küldetés nem sikerül)
- C) Az ellenállás folytatása?

4. HELYREÁLLÍTÁS fázis

- A) Kijátszott Partizánkártyák eldobása (tedd a lapokat a megfelelő dobópakliba)
- B) Új kártyák húzása (a kezdőkész 5 kártya, ha szükséges, keverd meg a dobópaklit)
- C) Kémtevékenységek ellenőrzése (ha az összes kártya a kezvedben Kém, akkor elvesztet a játékot)

KÉSZÍTŐK

Tervezők: Trevor Benjamin, Roger Tankersley és David Thompson

Illusztrációk: Albert Monteys

Grafikai tervezés: Meeple Foundry

Kiadó: Meeple Meeple: Salt & Pepper Game

Magyar változat: Holl Márti és Szöllösi Anna Boglárka

Importálja és forgalomba hozza: Vagabund kiadó EC - Kövesd a Vagabundot!

