

Deep OF Mine

The logo for 'Deep OF Mine' is centered on the page. It features the words 'Deep', 'OF', and 'Mine' in a bold, black, sans-serif font. The word 'OF' is smaller and positioned between 'Deep' and 'Mine'. A white silhouette of a tree with a red heart on its trunk and a bird perched on a branch is integrated into the letter 'i' of 'Mine'.

ASZABÁLYKÖNYV



Ez a játék az én válaszom a depressziómra! Ennek a játéknak az ötlete volt az, ami kirángatott a saját magam által ásott mély veremből. Most már tudok saját magamon nevetni!

- Zoltán

Bármennyire is szeretném, de ez a játék **nem való mindenkinek!** Nekem a mentőövem volt, számos negatív gondolatot és tabu témát így szorítottam játékos és feldolgozható keretek közé. De mivel mindannyian mások vagyunk, eltérő életúttal, világnézettel, önképpel, mentális egészséggel, előfordulhat, hogy **bizonyos kártyák jobban megérintenek** majd, mind másokat, esetenként még **fel is zaklathatnak!** Ilyenkor nyugodtan **hagyd abba a játékot!** De ha jól esne, akkor beszélj róla azokkal, akikkel játszol, és ismernek.

A játék és a kötetlen beszélgetés viszont **nem pótolja** a szakszerű segítséget!
Ha úgy érzed, hogy gondjaid vannak, fordulj szakemberhez! Keress fel egy pszichológust, hogy szakszerű segítséggel találjatok válaszokat! Nekem is rengeteget segített.

HÁTTÉRTÖRTÉNET

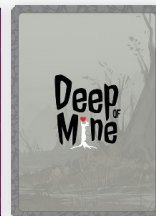
Az emberiség **kihalt**. Minden hétköznapi gond, félbemaradt teendő, felgyülemlett stressz a **vadon mélyére** vándorolt új gazdatestet keresve magának. És hát kiket találtak meg? Persze, hogy **cuki erdei állatkákat!** Vajon hogyan birkóznak meg ezek az ártatlan, bolyhos kis lények a semmiből jött, számukra teljesen ismeretlen **mentális megpróbáltatásokkal?**

Légy részese **mindennapjaiknak**, hisz életük hátralévő része éppen most kezdődik, de könnyen lehet, hogy a **zártszályon** végződik. Mindez egyedül rajtad múlik!

(Gonosz kacaj)



A DOBOZ TARTALMA GONDOS BOCSOKNAK



1 ALAP PAKLI
(100 lap)

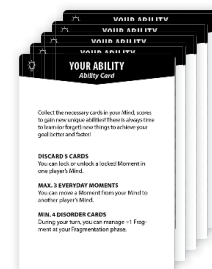
BEAVATKOZÁS KÁRTYA
(2 lap)



4 JÁTÉKOS TÁBLA
(bónusz képességgel)



1 KOCKA ÉS
8 MENTALITÁS JELŐLŐ



KÉPESSÉG KÁRTYA
(5 lap)

GYORSTALPALÓ CSIGUSZOKNAK

Tudjuk, hogy mennyire **unalmas játékszabályt olvasni**, ezért gyorsan, pár pontban ledaráljuk a lényegét, hogy **pár perced alatt** képbe kerülj **a legfontosabb dolgokat illetően!** Ez a gyors összefoglaló a **konfrontatív** játékmódot veszi alapul.

1) Minden játékos kapjon **1 képesség kártyát, 1 játékos táblát** nulla kezdő Mentalitással (*zászló ikon*), és egy **lefordított Törés kártyát a Tudatalattijába.**

2) Keverjétek össze a lapokat (*a maradék Törés kártyákat is*), és **minden játékos kapjon 5 lapot a kezébe.** A húzópakli felébe szúrjátok be a *Wellness* kártyát. Amikor ez a lap felhúzásra kerül majd, járjatok el a kártyák szerint.

3) A játékos előtti asztalterület a játékos **Elméje**. A körök során **ide** (vagy más játékos Elméjébe) **játszható ki Pillanat kártya**, vagy egy adott **Pillanatra Zavar és Felépülés kártya**, akár adott színből több is (de nem egy körben). A **játékos Mentalitása** az adott kártya értékének megfelelően **változik**. Ráhatás kártya a kijátszása után megy a közös dobópakliba.

4) A játékosok **körökre osztva** követik egymást. Egy adott körben először aktiválódnak a játékos **Elméjében lévő kártyák kör eleji hatásai**, majd jön a **Töredezettség mentesítés** fázis. A játékos ilyenkor **2 akció közül választhat**: lapot **HÚZHAT** a húzópakliból vagy **KIJÁTSZHAT** egy kártyát a saját kezéből. Egy akciót **többször is végrehajthat**, de nem játszhat ki a kezéből 2 azonos színű lapot. Szabályok, mi?

5) Lehetőség van egy-egy Pillanat vagy kijátszott kártya **TÖRLÉSÉRE, ELLOPÁSÁRA, ZÁROLÁSÁRA**, kézbe való visszavételére, stb. Pillanat törlése esetén a **teljes Pillanat és a rajta lévő összes lap** megy a levesbe, vagyis átkerül a játékos **Tudatalattijába.**

6) Ha valaki **Törés kártyát húz**, annak a hatása **azonnal** bekövetkezik. Ilyenkor **drasztikusan csökken** a játékos Mentalitása és **dobni kell** a kockával. A kártya hatását a dobás értéknek megfelelően kell alkalmazni. Ha a játékos (játékonként egyszer) eléri a **-7 vagy +7 Mentalitás szintet**, fel kell húzni a Tudatalattija **legelső** lapját.

7) A játékot **az nyeri**, aki az Elméjében tudhat **7 Pillanat kártyát** és legalább **+15-ös a Mentalitása.**

Ennyike. A részletesebb szabályokat a továbbiakban olvashatod, amiket olvass is el, ha már voltunk annyira elvetemültek, hogy ennyi oldalt telekörmöltünk velük! Köszö, és pasci!

IRÁNY A RENGETEG, ÉS A DICCSŐSÉG

A Deep of Mine se közlőről, se távolról nem mondható egy túlon túl barátságos témájú kártyajátéknak. Hiába a cuki erdei állatkák, ha rájuk törnek a **hétköznapi problémák** vagy éppen a **negatív gondolatok**. Körökre osztva kell átvészelned az esetleges **zavarokat, mentális betegségeket**, és meg kell őrizned a **mentálisodat**, hogy a sok nehézség ellenére, amin keresztül mész, tudd értékelni Elméd gyümölcsét!

A játéknak **több játszható módja** is van, mely lehet **konfrontatív, kooperatív** és **egyéni**. A győzelmi feltételhez a játékosok **Pillanatokat** gyűjtenek az Elméjükben és igyekeznek növelni a **Mentalitás** szintjüket. Ezekről később, részletesen a *Választható játékmódoknál*.



ELŐKÉSZÍTÉSI FÁZIS KISRÓKÁKNAK

- 1) Ossz mindenkinek egy-egy játékos táblát. Akár tetszés szerint, akár húzással dönthető el, hogy kihez melyik kerüljön.
- 2) Válogasd külön és keverd meg a Törés kártyákat. Mindenki húzzon egyet, amit a kártya megnézése nélkül tegyetek a játékos táblák Tudatalatti részére.
- 3) Minden játékos tegyen 2 Mentalitás jelölőt a táblája kezdő, nulla mezőjére (*zászló ikon*).
- 4) Keverd meg a Képesség kártyákat, amiből szintén húzzon mindenki egy lapot, találomra. Ez nyílt információ, szóval ne titkoljátok el egymás elől, hogy ki milyen speciális dolgokat tud!
- 5) Az alap pakliba keverd az esetleges kiegészítő csomag(ok) kártyáit (*az teljesen kizárt, hogy ne szerezz be legalább egyet*), majd ossz mindenkinek 5-5 lapot. Ez lesz a játékos keze. Majd keverd a paklihoz a megmaradt Törés kártyákat. A megkevert paklit tedd lefordítva az asztal közepére, ez lesz a húzópakli.



Ha a kezdő 5 lapban valakinél lenne Törés kártya (valamilyen furcsa anomáliából kifolyólag), akkor a Törést a hatása aktiválása nélkül illeszse be a húzópakliba, tetszőleges helyre, és húzzon egy új lapot helyette. Ha az is Törés lenne, addig ismétlje ezt a lépést, amíg a keze Törés mentes lesz.

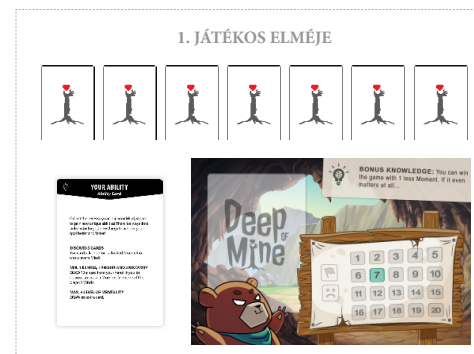
6) A húzópakli mellett hagyj helyet a közös dobópaklinak, ahová majd az eldobott lapok kerülhetnek (pl. Ráhatás kártyák).

7) A Wellness kártyát képpel lefelé illeszd be a húzópakli közepébe. A mértani közepet nem szükséges egzaktul kimérni.

8) A Záróra kártyát egyelőre hagyd a dobozban, csak később lesz rá szükség.

9) A játékos táblák előtt hagyjatok helyet, ez lesz az adott játékos Elméje, vagyis a játéktér, ahová majd a Pillanatok, Zavar és Felépülés kártyák kerülnek a játék során.

Kezdődhet is a játék! Az lesz a kezdő játékos, akinek van otthon egy cuki, szőrös, lélegző, jóllakott vörös pandája (*óh egy cicamacsi, Te szerencsés!*)! Ha több ilyen játékos is lenne, vagy ha netán senkinek nem szaladgálna a kerjében ilyen jószág, az lesz a kezdőjátékos, aki jelenleg a legboldogabbnak érzi magát.



Húzópakli



Közös dobópakli

A játékos Tudatalatti része (egyéni dobópakli)

A játékos Mentalitása (-20 és 20 közötti érték)



Kezdő nulla érték



Negatív érték jelölő hely

A JÁTÉK MENETE CICMACIKNAK

Ne aggódjatok, nem lesz túl bonyolult! Mivel ez egy **körökre osztott játék**, így a játékosok körökre osztva követik egymást, óramutató járásának megfelelően, balra haladva. Minden kör **3 fázisból áll**, ezért számolásodat 3-ig folytathatod. A négyet szádra ne vedd. Kettőnél se állj meg!

1. FÁZIS - A KÖR ELEJE

Minden az Elmédben lévő, aktív, nem zárolt kártya kifejti hatását, amelynél a kártya-hatás leírása úgy kezdődik, hogy “Ha a köröd elején ez a kártya az Elmédben van...”

2. FÁZIS - TÖREDEZETTSÉG MENTESÍTÉS

A Töredezettség mentesítés fázisa során minden játékos 2 Töredékkel rendelkezik az adott körében. Ezeket a Töredékeket különféle Akciókra válthatja be. Bármelyik akciót választhatja, tetszőleges sorrendben, akár egymás után többször is. A körben megmaradt Töredék elvész, nem vihető át következő körre.

Ha valaki Törés kártyát húzna, akkor azonnal aktiválódik a hatása, de utána még van lehetősége a maradék Töredékeit beváltani.

Amennyiben a Töredezettség mentesítés során kétszer is a Kijátszás akcióval élnél, minden kártyádnak **más-más típusúnak kell lennie** (nem elég csak a kártya altípusának eltérnie).

Pl. nem játszhat ki 1 Életesemény és egy Hétköznapi pillanatot, mert mindkettő Pillanat kártya, vagy nem játszhat ki 1 Fóbia és 1 Betegség kártyát sem, mert mindkettő Zavar kártya. De kijátszhat pl. 1 Pillanat és 1 Zavar kártyát. Vagyis röviden: eltérő alapszínű kártyákat játszhat ki csak ki dupla Kijátszás akció esetén.

HÚZÁS AKCIÓ

HÚZZ fel egy lapot húzópakliból és vedd a kezédbe.

Ha valaki Törés kártyát húzna, akkor azonnal aktiválódik a hatása, de utána folytatódhat tovább a játékos köre.

KIJÁTSZÁS AKCIÓ

Az alábbi akciók közül egyet választhatsz:

- Kijátszol a kezedből egy Pillanat kártyát
- Kijátszol a kezedből egy Zavar kártyát
- Kijátszol a kezedből egy Felépülés kártyát
- Kijátszol a kezedből egy Ráhatás kártyát
- Haladó játékmód esetében kijátszol a kezedből egy Törés kártyát az egyik játékosra vagy saját magadra (noormális?)

FÁZIS - A KÖR VÉGE

3.

DOBJ EL a kezedből annyi kártyát, hogy az megfeleljen a kézlimitnek. Ez alapesetben 7 kártyát jelent, de adott képesség vagy kártya ezt módosíthatja.

KÁRTYATÍPUSOK RÉNSZARVASOKNAK



A **Pillanat kártyákon** egy óra ikon látható, a kártya háttér színe világoskék. A győzelemhez Pillanatokat kell gyűjteni. A Pillanat kártyáknak 3 altípusa van: Hétköznapi, Kikapcsolódás és Életesemény.

Pillanat kijátszásakor a játékos alkalmazza a kártya hatását és helyezze le a saját vagy egy másik játékos Elméjébe. Az utóbbi azért viszonylag ritka lesz. Illetve mozgassa a Mentalitását a kártya mentalitás értékének megfelelően.



A **Zavar kártyákon** egy baktérium ikon látható, a kártya háttér színe citromsárga. A Zavar kártyának 2 altípusa van: Fóbia és Betegség. Igen, ezek bizony negatív kártyák. Egy Zavar kártya csak Pillanatra kerülhet, önmagában nem kerülhet játékos Elméjébe, hacsak egy kártya ezt meg nem engedi.

Egy Zavar kártya mindaddig a játékos Elméjében marad, amíg azt ki nem TÖRLI onnan vagy át nem MOZGATJA egy másik játékos Elméjébe. Amikor egy Zavar kártya a játékos Elméjébe kerül, csökkentse a Mentalitását a kártya mentalitás értékének megfelelően.



A **Felépülés kártyákon** egy pajzs és villám ikon látható, a kártya háttér színe zöld. Egy Felépülés kártya csak Pillanatra kerülhet, önmagában nem kerülhet játékos Elméjébe, hacsak egy kártya ezt meg nem engedi. Felépülés kártyát egy játékos más játékos Elméjébe is lerakhat, bár ettől még nem lesz automatikusan jó fej.

Egy Felépülés kártya mindaddig a játékos Elméjében marad, amíg azt ki nem TÖRLI onnan vagy át nem MOZGATJA egy másik játékos Elméjébe. Amikor egy Felépülés kártya a játékos Elméjébe kerül, növelje a Mentalitását a kártya mentalitás értékének megfelelően.

Zavar és Felépülés kártyából egy adott Pillanatra bármennyi és bármelyik rákerülhet, ez nincs korlátozva. Miért is ne lehetne pl. 3 Fóbia kártyával megtámogatni egy Pillanatot, nem igaz? A játék **konfrontatív** módjában, haladó szabályként érdemes azzal nehezíteni a dolgot, hogy melyik Pillanatra melyik Fóbia kerülhet, mert alapból ez nincs korlátozva. Ilyen esetekben, ha a játékos pl. meg tudja indokolni, hogy egy Kempingezés pillanatot miként érint a Coulrofóbia (bohócoktól való félelem), és a játékosársak ezt beveszik, akkor lelke rajta, kijátszhatja a lapot.



A **Ráhatás kártyákon** egy üstökös látható, a kártya háttér színe lila. Ráhatás kártya nem kerülhet játékos Elméjébe! Kijátszás után a közös dobópakliba kerül, hacsak egy kártya vagy képesség ezt nem befolyásolja.



A **Törés kártyákon** egy kalapács ikon látható, a kártya háttér színe sötétkék. Bármikor Törés kártyát húzna egy játékos, az azonnal kifejti hatását (*ha egy kártya hatása éppen folyamatban van (pl. több lap húzása), akkor azt előbb nyugodtan fejezd be, a Törés megvár*). A hatás alkalmával a játékos csökkentse a Mentalitását a kártya mentalitás értékének megfelelően.

Majd dobjon a kockával. A dobástól függően hajtsa végre a kártya hatását. A hatás végeztével a Törés kártya a játékos Tudatalattijába kerül.



A **Beavatkozás kártyákon** egy stop tábla látható, benne egy manccsal, a kártya háttér színe piros. Ezek speciális kártyák, amik a játékmenetet befolyásolják. Felhúzáskor azonnal kifejti hatásukat! Csak bizonyos kártyák állíthatják meg, ha éppen úgy döntötök. A hatás végeztével a kártya kikerül az aktuális játékból.



A **Képesség kártyák** különféle képességekkel ruházzák fel a játékost. Ezeknek van egy bizonyos aktiválási feltétele (pl. min. 10 lap a Tudatalattidban), ami ha teljesül, a játékos megszerzi azt a képességet. Ez a képesség lehet azonnali, állandó hatású, vagy olyan, amit az egyes akciói során használhat ki később. Amennyiben az aktiválási feltétel megszűnik, az adott képesség is feledésbe merül, vagyis csak akkor lesz újra aktív, ha a csillagok újra úgy állnak, hogy az aktiválási feltétel teljesüljön.



VÁLASZTHATÓ JÁTÉKMÓDOK

Micsoda, hogy még nem kezdetek el játszani? Nagyon jó, ugyanis van egy remek hírünk: a játékot néhány apró szabály megváltoztatásával **több eltérő módon** is játszhatjátok, attól függően, hogy éppen milyen típusú élményre vágytok!

A KONFRONTATÍV mód

Azoknak, akik szeretik a barátaikat hátba szúrni.

ELŐKÉSZÍTÉSI FÁZIS: változatlan

SZABÁLY: a játékos a körében **Zavar és Felépülés** kártyát **másik játékos** és a **saját Elméjébe** is lejátszhat. Nincs semmilyen korlátozás.

GYŐZELMI FELTÉTEL: a játékot az a játékos nyeri, aki elsőként gyűjt össze **7 Pillanatot** az Elméjében és a **Mentalitása** eléri vagy meghaladja a 15-ös értéket (*természetesen pozitív irányban*). Ha elfogyna húzópakli és még senki nem nyerte meg a játékot, akkor is vége szakad a mókának. Adjátok hozzá a Mentalitásotokhoz a Pillanataitok számát (*aktív vagy zárolt*), és akié a legmagasabb, az nyeri a játékot. Döntetlen esetén, csupán a béke fenntartása fenntartása végett nincs nyertes. Ennyike.



Az EGY MINDENKIÉRT mód (Kooperatív)

Azoknak, akik nem szeretik a direkt konfrontációt és szeretnek segíteni másik játékosoknak. Illetve becsületes jószágnak gondolják magukat!

ELŐKÉSZÍTÉSI FÁZIS: Mielőtt a Törés kártyákat visszakevernétek a húzópakliba (5-ös pont), találomra vegyetek ki a játékos számnak megfelelő Pillanat kártyát a pakliból, és minden játékos tegyen le közülük egyet az Elméjébe oly módon, hogy a kártya hatását nem érvényesíti, Mentalitását nem befolyásolja. A játékosok **nem kapnak** kezdő kártyákat a kezükbe!

SZABÁLY: Ha a játékos **Ráhatás kártyát** húz, azt a felhúzás után **azonnal ki kell játszania**, kivéve az *Instant* kezdetűeket, azokat a játékos kézbe veheti és várhat a kijátszásával.

A játékos a **köre végén** köteles a kezében lévő **Zavar kártyák** közül egyet lejátszani a saját Elméjére, amennyiben ennek nincs akadálya.

Más játékos Elméjére **nem játszható ki** Zavar kártya, ahogy saját Elmére **sem játszható ki** Felépülés kártya!

Viszont! Egy játékos a körében kijátszhat egy **másik játékos** Elméjére **Felépülés kártyát**, ezzel segítve őt. **HALADÓ SZABÁLY:** A kártya csak olyan Pillanatra rakható le, **amin már van** Zavar kártya!



Az a játékos, aki így tesz, elvehet a közös készletből egy **Segítő Mancsot!** Ezek segítségével a játékos a *Kijátszás akciója* során 2 mancsot visszaszolgáltathat a közösbe, hogy abban a körében kijátszhatson Felépülés kártyát is a **saját** Elméjére! Ha a játékos a köre elején eldob a kezéből 3 lapot, akkor átadhat egy másik játékosnak egy mancsot!

GYŐZELMI FELTÉTEL: a játékot csak **közösen nyerhetitek meg!** Ehhez minden játékosnak rendelkeznie kell legalább 1 Segítő Mancssal (közös készlet nem számít, csak ami a játékosnál van), és minden játékosnak össze kell gyűjtenie a megfelelő számú Pillanatot az Elméjében és nehézségi szinttől függően el kell érnie az adott Mentalitás szintet. Ha elfogy a húzópakli, és nem sikerült teljesíteni a kitűzött célokat, akkor csak játszottatok egy jót...

2 játékos esetén: 7 Pillanat

3 játékos esetén: 6 Pillanat

Több játékos esetén: 5 Pillanat

könnyű: +10 Mentalitás

közepes: +12 Mentalitás

nehéz: +15 Mentalitás

A EGYEDÜL SZÓLÓ mód (Egyéni)

Azoknak, akik egyedül is jól elvannak.

ELŐKÉSZÍTÉSI FÁZIS: teljesen más, felejtset el a korábbi *Előkészítési fázist* és *Töredezettség-mentesítést!* :)

1) Döntsd el a nehézségi szintet, amin játszani szeretnél és válassz ennek megfelelően 2, 3, vagy 4 játékos táblát (*könnyű, közepes, nehéz játék*).

2) Az összes lapot keverd meg, ez lesz a húzópaklid. Minden karaktered kapjon 2 lapot a húzópakliból. A Wellness és Záróra kártyák most nem kerül a pakliba.

3) Csapj fel 3 lapot a húzópakliból, ez lesz a Közös kezed.

4) Válaszd ki, hogy melyik állatkád kezdi a játékot, de inentől kezdve ők sorban cselekszenek majd. Amikor egy karaktered sorra kerül, kijátszhat egy **közös lapot magára**, majd a megüresedett helyre csapj fel egy új lapot a húzópakliból VAGY kijátszhat egy lapot a **saját kezéből bármelyik másik karakterre**. Ha van olyan lap, amit ki tudsz játszani (saját vagy Közös kézben), akkor azt ki **kell** játszaniod! pl. ha csak Törés kártya választható, pech, de bele kell harapnod a kezedbe...

5) Ha egy karaktered nem tud mit csinálni, passzoljon. Ha minden karaktered így tesz, akkor dobd el a Közös kéz egyik lapját, és csapj fel egy új lapot a helyére. Saját kézbe csak akkor kerülhet új lap, ha azt egy adott kártya hatása eredményezi.

GYŐZELMI FELTÉTEL: Minden karakterednek össze kell gyűjtened a megfelelő számú Pillanatot az Elméjében és nehézségi szinttől függően el kell érned az adott Mentalitás szintet, lásd az *EGY MINDENKIÉRT* mód táblázatát. Ha elfogy a húzópakli, ellenőrizd a győzelmi feltételed!



SZAKSZAVAK OKOS SÜNIKNEK

Íme, egy rövidke lista azon kifejezésekről, amik a játékban gyakran felmerülhetnek:

ELME: A játéktér, ahová a kézből kijátszott lapok kerülnek.

JÁTÉKOS KEZE, röviden **KÉZ:** A kézben tartott, nem kijátszott lapok.

ELDOBÁS: Egy kártya eldobása a játékos kezéből a közös dobópakliba. A dobás mindig a játékos kezéből történik.

HÚZÓPAKLI: A megkevert, mindenki által elérhető ismeretlen lapok sűrűje, képpel lefelé, hogy ne lássátok, mi lesz a következő lap.

KÖZÖS DOBÓPAKLI: Ide kerülnek a kijátszott Ráhatás kártyák, illetve a kézből eldobott lapok.

KÁRTYAHATÁS: A kártya képessége, amely kör eleji, egyszeri vagy állandó hatást fejt ki. Ez a hatás lehet pozitív vagy negatív, a kártyától függően. Igen, lehet utálni és imádni is egy lapot!

KIJÁTSZÁS: A kézben tartott lapokból a Kijátszás akció során egy lap az egyik játékos Elméjébe kerül (Pillanat, Zavar, Felépülés), vagy a hatása után a dobópakliba (Ráhatás), netán a játékos Tudatalattijába (Törés). Amikor egy kártya hatása megengedné, hogy közvetlenül a játékos Elméjébe kerüljön egy

új lap, az nem számít kijátszásnak, hisz nem a játékos kezéből történt. De az új kártya hatása természetesen ilyenkor is aktiválódik.

TUDATALATTI: A játékos táblán kialakított saját, elszeparált rész, amolyan egyéni dobópakli. Ide kerülnek a bekövetkezett Törés kártyák (alapértelmezetten, a játékban nincs aktív, folyamatos Törés, egyszer aktiválódik és annyi), illetve szintén, alapértelmezetten a törlésre került Pillanat, Zavar és Felépülés kártyák a játékos Elméjéből.

MENTALITÁS: A játékos tábláján lévő számmal jelölt rész. Alapesetben a játékos Elméjébe kijátszott lapok befolyásolják. Bizonyos kártyák kijátszása (pl. néhány Életesemény pillat) és a végső győzelem is függ a Mentalitás értékétől. Negatív mentalitással az életben sem mennénk túl sokra, nem hogy ilyen kedves kis játékban!

Játékonként egyszer, ha a játékos rálép vagy áthalad a -7 vagy +7 mentalitás értéken, akkor fel kell húznia a Tudatalattija legalsó lapját! Ez a lap pedig jó esetben nem más, mint a játék elején oda helyezett, lefordított, Törés kártya, ami azonnal aktiválódik is!



A kártyahatások gyakran hivatkoznak az alábbi kifejezésekre:

HÚZZ: Vedd a kezedbe a húzópakli legfelső lapját.

HÚZZ EL: Találomra húzz el lapot egy másik játékos kezéből.

DOBJ EL: Rakj egy (vagy több) lapot a kezedből a közös dobópakliba. Ilyenkor az eldobott kártya hatása nem érvényesül.

TÖRÖLJ KI: Egy (vagy több) lap törlése a játékos Elméjéből. Törölni lehet egy önmagában álló Pillanatot, egy Pillanaton lévő Zavar vagy Felépülés kártyát vagy a teljes Pillanatot. Ez utóbbi esetén, a Pillanaton lévő Zavar vagy Felépülés kártyák is törölődnek a Pillanattal együtt! Minden törölt kártya a játékos Tudatalattijába kerül.

A játékos Mentalitása nem változik, a kártyák mentalitás értéke nem jár vissza! Ami egyszer megtörtént, megtörtént.

LOPJ EL: Egy Pillanat és a rajta lévő kártyák átkerülnek egy másik játékos Elméjébe. Ilyenkor a kártyák újra kifejtik hatásukat, és az adott játékos Mentalitása is változik a kártyák mentalitás értékének megfelelően. Ha egy Pillanaton van Zavar vagy Felépülés kártya, önmagában csak a Pillanatot nem lehet ellopni! Minden kártyának együtt kell mozognia!

MOZGASS ÁT: Az egyik játékos Elméjéből egy másik játékos Elméjébe kerül át egy lap, többnyire Zavar vagy Felépülés. Ilyenkor a kártya újra kifejti hatását, legyen az pozitív vagy negatív, és az adott játékos Mentalitása is változik a kártya mentalitás értékének megfelelően.

ZÁROLJ: Egy Pillanat és a rajta lévő többi kártya zárolása a játékos Elméjében. Ilyenkor össze kell húzni a lapokat egymásra, és meg kell fordítani őket. Az ilyen Pillanatok bár a játékos Elméjében vannak, de nem számítanak aktívnak, minden zárolt kártya hatását veszti (a negatívak is). Sem törölni, sem ellopni nem lehet. Viszont ugyanúgy beleszámítanak a győzelmi feltételbe.

NYISS (ÚJRA): Egy zárolt Pillanat újra aktiválása a játékos Elméjében. Ilyenkor a zárolt lapokat meg kell fordítani, ezzel jelezve, hogy az újranyitás megtörtént. Az "Amikor ez a kártya bekerül az Elmédbe" hatás kivételével (mert már a játékos Elméjében van) minden kártya hatása újra aktívvá válik. Igen, a Zavar kártyáké is! A játékos Mentalitása nem változik, nem kapod meg újra a kártya értékeket! A Pillanat és a rajta lévő kártyák

ismét törölhetők, a Pillanat ellopható, ahogy a győzelmi feltételekbe is újra beleszámítódik.

MEGKEVERÉS: A húzópakli lapjainak új sorrendbe állítsa, saját, egyedi technikával, a kártyák megnézése nélkül, hátlappal felfelé.

MINDEN JÁTÉKOS: Ez magáért beszél, az összes játékos. Rád is vonatkozik.

AZ EGYIK / VALAMELYIK / BÁRMELYIK JÁTÉKOS / VÁLASSZ EGY JÁTÉKOST: Egy játékos, aki vagy a kijátszó játékos (vagyis te), vagy egy másik játékos.

(BÁRMELYIK) MÁSIK JÁTÉKOS: Egy játékos, aki nem te vagy.



HASZNOS TUDÁS BOGYÓK NYUSZIKNAK



Nem felejtettük ám el, hogy bizony **kocka is van a játékhoz** és igen fontos szerepe van ám! A Törés kártyáknál mindenképp használnod kell a kockát, de bizonyos kártyák hatásai is kérhetik a kockadobást. Illetve olykor felbukkan egy **kitüntetett kocka szimbólum** is a kártyákon, aminek szerepe egy játékos kijelölése, és amit még a kártya hatása előtt alkalmazhatsz az alábbiak szerint:

Dobj a kockával. Ha a **dobott érték nulla**, akkor hajtsd végre a kártya hatását, úgy, ahogyan az le van írva.

Ha a **dobott érték 1**, akkor a tőled jobbra ülő, ha a **dobott érték 2**, akkor a tőled balra ülő játékos hajtja végre a kártya hatását **rajtad, a te nevedben**, de az ő választása szerint (pl. *kártya dobás, törlés, stb*). A te kezdet, Elmédet érinti a hatás, de te csak szemlélője vagy azeményeknek, **a játékosársad - mint egy amolyan közvetítő - végez el minden műveletet neked**, így egy picit az éppen körön kívül lévő játékosok is szerephez juthatnak.

A kocka szimbólum használata teljesen opcionális, és akkor is csak 2 fő felett célszerű alkalmazni!



Amikor maga a kártya hatása kér kocka dobást, és **nincs kocka szimbólum**, akkor összesen **egyszer kell dobnod**, és semmiféle **közvetítő játékos választás nem lép életbe!** Néhány példát mutatunk majd erre később az *Egyértelműsítés szekcióban!*

A másik rettentően fontos kiegészítő információt ismét leírjuk, hogy amennyiben egy játékos Mentalitása elérné vagy túlhaladná a **+7 vagy a -7 értéket**, egyszer és csakis egyszer fel kell húznia a **Tudatalattija legalsó lapját**, ami a készítők szándéka szerint nem más, mint a játék elején oda helyezett Törés kártya, ami így szépen kis is fejtí kellemes kis hatását. Bizony, a játék megnyerése céljából a **“játékos életútjába kódolt”** törés nem maradhat rejtve senki számára (csak ha képes vagy megkeverni a Tudatalatti lapjaidat).

7



Pillanat kártya legfelül



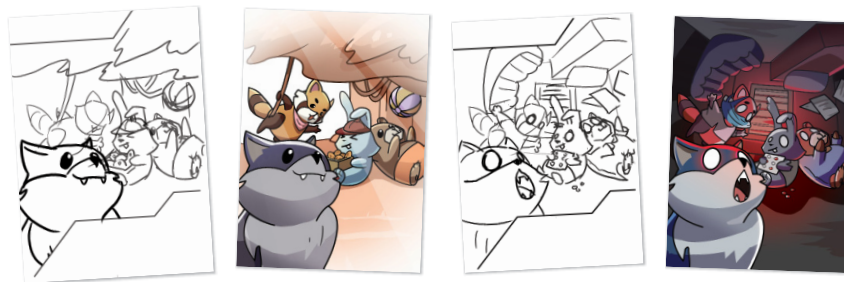
Pillanat kártya legalul

Azt is megmutatjuk, hogy egy játékos Elméjében hogyan érdemes a **Pillanat kártyákra** helyezni a **Zavar** vagy **Felépülés** kártyákat. Mindkét megoldással jól láthatók a **kártya hatások** és a **kocka szimbólum!**

WELLNESS AZ ERDŐ LAKÓINAK

Ha **Wellness kártyát** húzna valaki - bármikor -, akkor a játékos nyugodtan befejezheti még a körét, és csak utána aktiválódik a kártya hatása. Így a pisiszünetről visszatérve remélhetőleg nem merül fel a kérdés, hogy **“Befejeztem a körömet?”**

A Wellness kártya hatása után, miután visszajöttetek a pihenőről, a **Záróra kártyát** képpel lefelé illeszd be a húzópakliba, nagyjából középtájra. Haladó játékelményért bele is keverhetitek, így készülve fel rá kevésbé, hogy várhatóan mikor érhet véget a játék.



A JÁTÉK VÉGE MOSÓMACIKNAK



Alapvetően minden Pillanat 1 Pillatnak számít, hacsak a kártya másként nem rendelkezik. Záró pillanat minden esetben 1 Pillatnak számít.

A győzelmi feltételt a választott játékmód határozza meg!

Most már **készen álltok rá**, hogy bevessétek magatokat az erdő sötétjébe és lemerészkedjétek elmétek legmélyebb bugyraiba. Közben persze cuki állatokkal talákoztatok, de ez teljesen normális. Csak akkor olvassatok tovább, ha **kíváncsiak vagytok a haladó szabályokra**, egyértelműsítésekre és szeretnétek elkerülni néhány rázósabb helyzetet, amikor is próbára lenne téve a barátságotok és türelmetek. Mi már párszor összevesztük miattuk, hogy nektek már nem kelljen! Jár a pacsi nekünk.

HALADÓ SZABÁLYOK MÓKUSOKNAK

Na, azért nem kell annyira komplikált vagy elvetemült dolgokra gondolni. Ez a játék tök kedves és egyszerű. Nézzük, mivel is lehet megfűszerezni az eddig ismert dolgokat!

Akár az összes, akár csak egy-egy extra szabályt alkalmaztok, a játék biztos, hogy sokkal színesebb lesz tőle!



Jó tanácsként, figyelmesen olvassátok el a kártyák rövid bevezetőjét. Olykor érdekes gondolatokkal gazdagodhattok. Ahogy a Fóbia kártyákból is tanulhattok.

1) Játék kezdetekor ne csak a Wellness, hanem a Záróra kártyát is tegyétek a húzópakliba. A Wellness a pakli feléhez, a Záróra pedig a pakli alsó negyedébe kerüljön. Ez nyilván addig szép és jó, amíg nem keveritek újra a teljes húzópaklit...

2) A játék kezdetekor (5 kártya), ha Törés kártya van egy játékos kezében, tartsa meg, hogy később megajándékozhasa vele egy játékos társát.



3) Amikor egy játékos Zavar kártyát játszana ki egy játékos Pillanatra, meg kell indokolnia, hogy miért azt a kártyát játszotta ki, és az miként hatna az adott pillanatra a való életben. Értékes beszélgetés kerekedhet belőle. *Például*, ha a Coulrofóbia (Bohócoktól való félelem) lett kijátszva a Kempingezés pillanatra, a játékosnak meg kell magyaráznia, hogy ez a fóbia hogyan érinti a kempingezést. Ha nem tud épkezláb magyarázattal szolgálni a többiek felé, amit a játékosársak elfogadnának, a kártya nem játszható ki.

4) A Törés kártyák az aktiválásuk után ne kerüljenek át a játékos Tudatalattijába. Maradjanak aktívak. A játékos *Kör eleje fázisa előtt* pedig minden alkalommal újra aktiválódjanak. A kártya értéket nem kell újra levonni, de ismét van kocka dobás, hogy a kártya újra kifejthesse hatását. Ahhoz, hogy egy ilyen Törés kártyát hatástalanítani lehessen és azt a játékos Tudatalattijába küldeni, a játékosnak szüksége lesz a Töredezettség mentesítése során kettő TÖRÉS-GÁTLÓ akció végrehajtására (ez akár egy körön belül is engedélyezett). Egy akció annyit jelent, hogy a játékosnak el kell dobnia egy Felépülés kártyát a kezéből. Ha a játékos csak egy akciót hajt végre a körében, akkor fordítsa el a Törés kártyát 90 fokkal, ezzel jelezve, hogy már csak 1 akció szükséges a Törés sikeres eltávolításához. Ezt az akciót a játékos bármelyik következő körében elvégezheti.



EGYÉRTELMŰSÍTÉSEK FARKASOKNAK

Jöhet az igazán geek rovat? Tudjuk, hogy jöhet, mert biztos van a csapatban olyan, aki minden betűt kiolvasson egy játékszabályból (ugye, Zoltán?!). Ettől még bizonyára szerethető az illető...



KÁRTYA A KÉZBEN VS KÁRTYA LENT AZ ELMÉBEN:

Egy lapnak addig nincs semmilyen hatása, amíg az csak a játékos kezében van.

KÉZ LIMIT MEGHALADÁSA:

Ha egy másik játékos körében haladna meg a kezed a kéz limitet (pl. húznod kell plusz lapot), akkor csak a saját köröd végén kell a kártya limitre redukálnod.

KÁRTYÁK MAXIMÁLIS SZÁMA EGY PILLANATON:

Egy Pillanatra több Zavar vagy Felépülés kártya is kerülhet. Ez nincs korlátozva (egyelőre). Szívesen!

ZAVAR ÉS FELÉPÜLÉS KÁRTYÁK AZ ELMÉBEN:

Erről már többször is volt szó korábban, de ismételni sosem árt! Nem, egy Zavar (pl. Fóbia, Betegség) vagy Felépülés kártya nem kerülhet önmagában egy játékos Elméjébe, mindig csak egy aktív Pillanatra (vagyis zárolt Pillanatra sem), hacsak valamelyik kártya vagy képesség meg nem engedi. Ezek a lapok a társított Pillanattal egyben törlődnek, záródnak, lopódnak, stb. Így együtt, egyben szép az élet.

PILLANAT KÁRTYA HATÓKÖRE:

Ha egy Pillanat kártya nem definiálja külön, hogy *“Ha a köröd elején ez a kártya az Elmédben van”*, akkor azt úgy kell értelmezni, hogy *“Amikor ez a kártya bekerül az Elmédbe”*, akkor is, ha ez így helyhiány miatt nincs külön leírva (pl. *Atyai pofon, Biliárdozoltán, Fűnyírás*).

De úgy is lehet nézni, hogy ha plusz Mentalitást kapsz, lapot húzol, vagy valami olyasmi történne, ami neked jó, akkor azt nyilván nem minden körben kapod meg. Ennyire azért nem jó fej a játék. :)

KÉPESSÉGEK TANULÁSA, ELFELEJTÉSE:

A képesség kártyánál jól értem, hogy bizonyos képességek (pl. ahol egy maximális érték van megadva, mint trigger) el is múlhatnak?

Bizony, ahogy az életben is, sok dolgot felejtünk el az idő múlásával, így van ez a kapott képességekkel is. Van, amivel a játék elején még nem rendelkezünk és csak később *“tanuljuk meg”*, de olyan is van, ami ugyan *“velünk született”* képesség, de idővel kikopik az palettánkról. A képességek az 1. fázis előtt, amolyan **nulladik fázisban** aktiválód(hat)nak.

TÖRÉS VAGY BEAVATKOZÁS KÁRTYA FELHÚZÁSA:

Mi történik, ha egyszerre több lapot is húzhatok és a húzott lapok között van Törés kártya? Pech. A Törés ilyenkor is azonnal kifejti hatását (mentálitás, kockadobás, annak hatása). *De akkor is, ha nem tartom meg azt a lapot?* Igen, sajnos akkor is. Óvatosan hát a laphúzással, még baj lehet belőle!

Törés és Beavatkozás kártya minden esetben kifejti hatását, amikor az felhúzásra kerül, függetlenül attól, hogy pl. a játékos amúgy eldobhatná az adott Törést. Csak bizonyos instant Ráhatás kártyákkal lehet meggátolni ezeket az alattomos lapokat.

Ha a Wellness hatását meggátolom és a Záróra még nincs benne a húzópakliban, akkor nem is kell bekeverni?

Így van, mivel a Wellness-t megállítottátok, így se kártya hatása, se járulékos hatása sincs.

Mi történik, ha a képességem hatására (pl. 2 lap húzás a húzópakliból) felhúzom a Wellness-t? Aktiválódik a hatása. *És ha Törés kártyát húzok?* Szintén aktiválódik a hatása.

Mi történik, ha a Wellness hatására húzok Törést? Ugyanaz, mintha nem Wellness hatására húzna valaki Törést. A Törés azonnal aktiválódik. *És ha pl. az Autóvásárlás pillanat miatt húzok Törést?* Ugyanaz. A Törés azonnal aktiválódik. **De ha nem tartom meg a lapot?** Akkor is. Fogadjátok el, hogy ez így működik. Ne keressetek kiskapukat. Nincsenek kivételek, így könnyebb is megjegyezni, hogy mikor mit kell csinálni a Törés kártyákkal, ha valaki felhúzná. Na mit? Azonnal aktiválni. Pont.

KÖR ELEJI HATÁSOK:

Mi a helyzet akkor, ha több "Ha a köröd elején ez a kártya az Elmédben van" kártya is van egy játékos Elméjében? Van végre-hajtási sorrend? Igen, van, annak ellenére, hogy ezek a kártyák egy időben, szimultán fejtik ki hatásukat! De előbb jönnek a negatív hatások, majd utána a pozitívak. Hogy miért? Mert a játék kedves.

Ha az egyik kártya hatása nem tudna érvényesülni (pl. *lapot kéne eldobnod, de nem tudsz*) vagy időközben valamiért véget érne a köröd, akkor is aktiválódhat a soron következő kártya hatása. Nem áll meg a "lánchatás". Amelyik kártyánál nincs feltételes mód (pl. *kikereshetsz*), vagyis muszáj megtenned, és meg is tudod tenni, azokat mindenképp végre kell hajtani, ha törik, ha szakad.

PILLANAT BE- ÉS KIKERÜLÉSE AZ ELMÉBE/BŐL:

Mindig, amikor kijátszol, lehelyezel, ellopsz egy Pillanatot és az bekerül a játékos Elméjébe, az aktiválja a kártya "Amikor ez a kártya bekerül az Elmédbe" hatását. Ha a Pillanatot ellopnak vagy egy ahhoz csatlakozó kártyát elmozdítanak, akkor az az új játékos Elméjében újra kifejti hatását, hiszen az bekerülésnek számít. Ilyenkor ezek a kártyák kikerülnek az eredeti játékos Elméjéből.





HÚZÓPAKLI ÚJRA KEVERÉSE:

Ha a húzópakliban benne van a Wellness vagy a Záróra, és újra kell keverni a paklit, akkor ezek a Beavatkozás kártyák más helyre kerülhetnek? Bizony, egy keverés már csak ezzel jár. *De így előfordulhat, hogy hamarabb jön fel a Záróra. A hatása ekkor is bekövetkezik?* Kellemtlen, hogy ezt tőlünk kell megtudnotok, de igen, így korábban vége lehet a játéknak.

KÁRTYA KIKERESÉS:

Amennyiben a húzópakliból keresnél ki egy kártyát, utána minden esetben keverd meg a paklit, akkor is, ha az adott kártya ezt így külön nem emeli ki. Dobópaklit, Tudatalatti paklit nem kell megkeverni, ha kártyát keresnél ki belőle. A kikeresett lapot nem kell megmutatni a többieknek. Jó hogy, ugye? Semmi közük hozzá!

MENTALITÁSI ÉRTÉK TARTOMÁNYA:

A játékos táblán jól látszik, hogy a Mentalitás -20 és +20 között változik. *Mi történik, ha ettől eltérő értéket kéne ábrázolni? Mint mondjuk a -42?* Mivel sajnos valahol meg kellett húzni a határokat, így semmi. -20 alá és +20 fölé nem mehet az érték. Egyszerűen csak álljatok meg a falnál.

Ilyenkor a kártyák összértékével változik a Mentalitás. Egyes lapok átmozgatása esetén szintén csak a cél játékos Mentalitása változik. Törlés, Zárolás vagy újra nyitás esetén a játékos Mentalitása szintén nem változik. Ha a játékos saját Tudatalattijából kerülne vissza közvetlenül lap (vagyis nem kézből) a játékos Elméjébe, akkor sem változik a Mentalitás (kivéve a játék eleji legalsó körés kártya). Kézből való újra kijátszásakor azonban igen.

MENTALITÁS VÁLTOZÁSOK:

Egy játékos Mentalitása a játék során kártyák kijátszásával, esetleg kockadobás hatására (pl. Wellness) változik. Alapesetben a játékos Elméjébe lehelyezett Pillanatok, Zavar és Felépülés kártyák módosítják a játékos Mentalitását pozitív és negatív irányba. Pillanat ellopásakor az eredeti játékos Mentalitása, ahonnan a lopás történt, nem változik, csak azé a játékosé, ahová a Pillanat és a rajta lévő kártyák átkerülnek.

ZAVAR KÁRTYÁKTÓL VALÓ MEGSZABADULÁS:

Van annyira kegyes a játék, hogy bizonyos kártyákkal kikerülhetnek Zavar kártyák az Elmédből. Törlés esetén ezek szépen mennek a Tudatalattidba, átmozgatás esetén pedig másik játékos Elméjébe egy adott Pillanatra. Ilyenkor ne felejtsetek el a hatásukat aktiválni és a játékos Mentalitását módosítani!

EGYÉNI KÉPESSÉGEK:

Ahogy az életben, úgy a játékban is nem csak egy helyről szerezhetsz tudást. Egyrészt kapsz egy Képesség kártyát, 3 képességgel, és kapsz egy bónusz tudást a választott játékos tábla által. Míg az utóbbi amolyan “*velünk született*” tudás, és nem veheti el senki, addig a Képesség kártyát elorozhatja egy másik játékos egy megfelelő kártyával. Légy résen!

Hogy ki mennyire használja ki a képességeit, az adott játék lehetőségein múlik, csak úgy, mint az életben. Hiába lennének képesek lehozni akár a csillagokat is az égről, ha a körülmények nem adottak (*pl. nappal van*), nem megyünk vele sokra. Emiatt ne bánkódj sokáig.



AZ ÖSSZETETT, “MAJD” AKCIÓK:

Vannak olyan kártya hatások (*pl. Mindent túlélő illúzió*), ahol több dolgot is végre kéne hajtani egymás után (*pl. törölj ki egy Pillanatot, majd húzz...*). Ha a hatás egyik felét egyáltalán nem tudod teljesíteni, nem játszhatod ki az adott kártyát. Ha csak részben sikerül (*pl. dobj el 2 lapot, de te csak 1 lapot tudsz eldobni*), akkor végrehajthatod a hatás további részét is.

MEGKEZDETT HATÁSOK BEFEJEZÉSE:

Amikor egy kártya hatását megkezded, akkor azt **nem akaszthatja meg** egy másik kártya hatása, akkor sem, ha abban az szerepel, hogy *azonnal!* Vagyis először fejezd be az aktuális kártyádat, és majd csak utána fogj neki a következőnek! *Pl.* ha lapokat kell felhúznod, akkor hiába jön fel *Törés kártya* vagy a *Záróra*, az még nem jelenti egyből a világ végét. Előbb fejezd be a laphúzást, és utána nézd meg, hogy mi ellen mit lehet tenni.



KOCKADOBÁS:

Van kocka dobási sorrend is ám! Ha a kártyán van kocka szimbólum, és a lap is azt mondja, hogy DOBJ a kockával, akkor az első kockadobás kijelöli a játékost, aki majd a második kockadobással, a kártya DOBJ hatásának megfelelően elvégzi a dobást.

KOCKA SZIMBÓLUM - EGY MÁSIK JÁTÉKOS DOB EL KÁRTYÁT A TE KEZEDBŐL:

A játékos nem nézheti meg a kezében lévő lapokat, csak találomra választ egyet helyetted és eldobja a közös dobópakliba.

KOCKA SZIMBÓLUM - EGY MÁSIK JÁTÉKOS TÖRÖL EGY PILLANATOT AZ ELMÉDBŐL:

A játékos dönti el, hogy melyik Pillanatodat (és az azon lévő lapokat) küldi a Tudatalattidba. Mentalitás érték így sem jár vissza!

TÖRÉS KÁRTYÁK KOCKADOBÁSAI:

Ha a Törés kártyán szerepel a kocka szimbólum, akkor az adott játékos, aki a Törést húzta, kockadobással (*első dobás*) kijelöli a játékost (*közvetítő játékos*), aki a kártyahatásra dob a kockával (*második dobás*). A kártya hatása pedig rád érvényesül majd!

KOCKA SZIMBÓLUM MELLŐZÉSE, KÖZVETÍTŐ JÁTÉKOS VÁLASZTÁS KIHAGYÁSA:

Ha úgy érzed, hosszú percek/órák mentek el arra, hogy kitaláld, hogy az adott kártyán miként kéne értelmezni a kocka szimbólumot, a ki-mire-hogyan hat dolgot, vagyis mondjuk ki nyíltan, teljesen összezavarodtál miatta, akkor csak nyugi, dőlj hátra és hagyd figyelmen kívül az egészet, ne vesződj vele. Minden döntés az eredeti játékosnál marad, nincs extra hókusz-pókusz. Emlékszel? Amúgy is azt írtuk, hogy teljesen opcionális a dolog!

TÖRÉS KÁRTYÁK VISSZASZERZÉSE:

A Tudatalattiból olykor visszatérhetnek lapok. Nincs ez másként a Törés kártyákkal sem. Törés kártya csak a játékos kezébe kerülhet vissza, a hatása aktiválása nélkül. Egyszer már elszenvedted az adott Törést, csúnya lenne a játéktól (*még ettől a játéktól is*), ha kötelezően újra aktiválnod kéne, ugye? Viszont semmi sem gátol meg benne, hogy valamelyik másik játékosra, vagy bárminemű mazoizmustól vezérelve akár saját magadra kijátsszad később.

SZÁMODRA MEGVALÓSÍTHATATLAN HATÁSOK:

Ha olyan kártyahatás érvényesülne rád, amit már egyáltalán nem tudsz végrehajtani (de lehet, hogy korábban érvényes volt rá), akkor tekintsd semmisnek a hatást. Ilyen lehet például: DOBJ EL egy lapot, miközben már nincs a kezében lap vagy TÖRÖLJ KI egy Pillanatot, de neked már egy sincs lent az Elmédben (ami törölhető).





ÖSSZEFÉRHETETLENSÉG:

Nem mondjuk, hogy tökéleteset alkotunk, vagy azt, hogy egy esetleges későbbi kiegészítő kártyacsomag nem okozna némi anomáliát az erőben, úgyhogy ha bizonyos kártyák olyan helyzetet teremtenének, amik néhány ősz hajszálra és/vagy heves fejvakarásra késztenének, mondván “Szar van a palacsintában, nem jön ki a matek, fater!”, akkor döntsetek belátásotok szerint. Nem szeretnénk maradandó mentális sérülést okozni senkinek, sem azt, hogy barátságok menjenek tönkre holmi nézeteltérés miatt... Sosem tudnánk megbocsátani nektek!

KOCKA DOBÁS PÉLDÁK MINDENKINEK

Eredeti játékos: a játékos, aki kijátszotta a lapot és a kocka szimbólumra dobott a kockával (*első dobás*), hogy játékost válasszon. Ha a kártya hatás is kérne kocka dobást, vagy az egy Törés kártya, akkor a választott játékos (*eredeti vagy közvetítő*) ismét dob a kártya hatásra (*második dobás*).



Közvetítő játékos: az eredeti játékos mellett ülő játékos (*balra vagy jobbra*).



4 játékos

2 játékos



AMNÉZIA KÁRTYA HATÁSA KÖZVETÍTŐ JÁTÉKOSSAL:

0 vagy 1 esetén a közvetítő játékos zárol az eredeti játékos Elméjében, vagy **2 esetén** az eredeti játékos kijátszik egy Felépülést (ha tud) és húz egy lapot. A közvetítő játékosnak itt nincs szerepe.



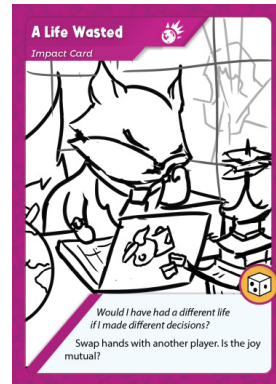
SZERETETT SZEMÉLY ELVESZTÉSE KÖZVETÍTŐ JÁTÉKOSSAL:

0 vagy 1 esetén a közvetítő játékos töröl az eredeti játékos Elméjéből, majd kiválaszt egy Pillanatot ennek a játékosnak az Elméjéből, és zárolja. **2 esetén** a közvetítő játékos kiválaszt egy játékos, ellop egy Pillanatot ennek a játékosnak az Elméjéből, és az eredeti játékos Elméjébe teszi. Ha az eredeti játékos választja, nem történik semmi.



ÖNGYILKOS GONDOLATOK KÁRTYA HATÁSA MÁSIK JÁTÉKOSSAL:

0 vagy 1 esetén a közvetítő játékos töröl az eredeti játékos Elméjéből, belekeveri ennek a játékosnak a kezét a húzópakliba és a többi Pillanatot pedig zárolja. **2 esetén** a közvetítő játékos elhúz egy lapot az eredeti játékostól és a közös dobópaklira teszi, majd húz neki még kettő lapot a húzópakliból.



EGY ELTAPSOLT ÉLET KOCKADOBÁSAI:

A Pillanatot kijátszó játékos dob a kocka szimbólum miatt. **0 esetén** ez a játékos választ egy másik játékos, akivel elcseréli a kezében lévő lapokat. **1 és 2 esetén** a közvetítő játékos választ játékos, akivel az eredeti játékos elcserélheti a kezét. A közvetítő játékos nem választhatja az eredeti játékos, de magát igen, mert saját maga "másik játékosnak" minősül.



MOSOGATÁS KÁRTYA KOCKADOBÁSAI:

A Pillanatot kijátszó játékos arra dob, hogy melyik játékos kitől és mit töröljön. **0 esetén** a dobó játékos választ játékos és törlendő Fóbia vagy Felépülés kártyát. **1 esetén** a tőle jobbra ülő játékos választ játékos és törlendő kártyát, **2 esetén** pedig a tőle balra ülő játékos. Igen, ilyen esetekben a fagyvi visszanyalhat, mert ez a játékos a dobó játékos is választhatja és kitörölhet nála egy lapot.

EGY JÓBARÁTI BESZÉLGETÉS KOCKADOBÁSAI:

A Pillanatot kijátszó játékos arra dob, hogy az eredeti játékos kezéből ki húzzon és dobjon el lapot. A közvetítő játékos vakon választ lapot. Ugyancsak nem nézheti meg a közvetítő játékos azokat a lapokat sem, amit a húzópakliból húzna az eredeti játékosnak.

a Mine Games bemutatja **Napjaim lapjai** - Az élet nem habostorta
Jakab Zoltán játékát

Aleksandra Filatova **illusztrálásában**

Vezető tesztelő Jakab-M. Borbála

Szundi felelős Mizu, a fekete antiszoc cicánk

Gyártja Fabryka Kart, Lengyelország
Szállítás innen Budapest, Magyarország

Bemutakozás színtere Ulule

Akiket külön köszönet illet, ezért, azért

Varga Gábor Varga-Bilik Adrienn Vadászné Varga Mónika Dunai Mihály
Szekeres Ferenc Csirke József Martha Dávid Baker Odom Jean-Michel Poole

Megálmodta, Fejlesztette, Producálta, Írta és Rendezte

Jakab Zoltán (és becses neje)



A való életben, sosem lehet elég
a fekete humorból! :)



www.deepofmine.com