

AKCIÓK

Körönként legfeljebb 3 akciót hajthatsz végre.
Az itt felsorolt akciók bármilyen kombinációja megengedett.
Egy akció körönként többször is használható.



riportkártya kijátszása: Hajtsd végre a kártyán szereplő instrukciókat. Helyezd a riportkártyát a dobópakliba.



feladatkártya kijátszása: Helyezd a kezekben lévő feladatkártyát a megfelelő helyre a játéktáblán.
A feladatkártyákat nem lehet eldobni (lásd: **Feladatok**).



újrahúzás: Helyezz 2 kezekben lévő riportkártyát a dobópakliba. Húzz egy új lapot a húzópakliból.



verem push: Helyezz egy tetszőleges kezekben lévő riportkártyát a verem tetejére. Növeld a veremjelölőt 1-gyel. Nem használható, ha a verem tele van.



verem pop: Vedd a kezembe a verem tetején lévő lapot, majd azonnal játszd ki (lásd: **riportkártya kijátszása akció**). Csökkentsd a veremjelölőt 1-gyel.
Nem használható, ha a verem üres.



visszaállítás: Rakd az összes riportkártyádat a dobópakliba. Húzz 1 tetszőleges kártyát a dobópakliból.



újradozás: Amikor egy riportkártya kijátszása akció kockadobást kér, a kocka újradozható 1 riportkártya eldobásával. Ne feledd: ez az akció is megismételhető!



besegítés: Válassz egy feladatot a játéktábláról.
Csökkentsd a feladatjelölőjét 1-gyel.



debug: Csak akkor használható, ha a verem tele van.
A teljes vermet ürítsd a dobópakliba.
1 programhibakártyádat tedd vissza a helyére,
majd keverd meg a **programhibakártyákat**.

A FORDULÓ FELÉPÍTÉSE

01

Laphúzás

A játékosok sorban húznak a húzópakliból:

- 2 játékos: 4 kártya / játékos
- 3/4 játékos: 3 kártya / játékos

Ha üres a húzópakli, újrakeverés következik (lásd: **A pakli újrakeverése**).

02

Kézcserélés

Laphúzás után a játékosok elcserélhetik a kezükben lévő lapjaikat. Ezt csak a fordulóok elején lehet megtenni. Ilyenkor az összes kézben lévő lapot cserélni kell.

03

Játékosok körei

Minden játékos végrehajtja a saját körét.

EGY JÁTÉKOS KÖRE

01

3 akció végrehajtása.

02

Maradék lapok áthelyezése a dobópakliba.

03

Minden feladatjelölő csökkentése 1-gyel.

AKCIÓK

Körönként legfeljebb 3 akciót hajthatsz végre.
Az itt felsorolt akciók bármilyen kombinációja megengedett.
Egy akció körönként többször is használható.



riportkártya kijátszása: Hajtsd végre a kártyán szereplő instrukciókat. Helyezd a riportkártyát a dobópakliba.



feladatkártya kijátszása: Helyezd a kezekben lévő feladatkártyát a megfelelő helyre a játéktáblán.
A feladatkártyákat nem lehet eldobni (lásd: **Feladatok**).



újrahúzás: Helyezz 2 kezekben lévő riportkártyát a dobópakliba. Húzz egy új lapot a húzópakliból.



verem push: Helyezz egy tetszőleges kezekben lévő riportkártyát a verem tetejére. Növel a veremjelölőt 1-gyel. Nem használható, ha a verem tele van.



verem pop: Vedd a kezembe a verem tetején lévő lapot, majd azonnal játszd ki (lásd: **riportkártya kijátszása akció**). Csökkentsd a veremjelölőt 1-gyel.
Nem használható, ha a verem üres.



visszaállítás: Rakd az összes riportkártyádat a dobópakliba. Húzz 1 tetszőleges kártyát a dobópakliból.



újradozás: Amikor egy riportkártya kijátszása akció kockadobást kér, a kocka újradozható 1 riportkártya eldobásával. Ne feledd: ez az akció is megismételhető!



besegítés: Válassz egy feladatot a játéktábláról.
Csökkentsd a feladatjelölőjét 1-gyel.



debug: Csak akkor használható, ha a verem tele van.
A teljes vermet ürítsd a dobópakliba.
1 programhibakártyádat tedd vissza a helyére,
majd keverd meg a **programhibakártyákat**.

A FORDULÓ FELÉPÍTÉSE

01

Laphúzás

A játékosok sorban húznak a húzópakliból:

- 2 játékos: 4 kártya / játékos
- 3/4 játékos: 3 kártya / játékos

Ha üres a húzópakli, újrakeverés következik (lásd: **A pakli újrakeverése**).

02

Kézcserélés

Laphúzás után a játékosok elcserélhetik a kezükben lévő lapjaikat. Ezt csak a fordulóok elején lehet megtenni. Ilyenkor az összes kézben lévő lapot cserélni kell.

03

Játékosok körei

Minden játékos végrehajtja a saját körét.

EGY JÁTÉKOS KÖRE

01

3 akció végrehajtása.

02

Maradék lapok áthelyezése a dobópakliba.

03

Minden feladatjelölő csökkentése 1-gyel.

AKCIÓK

Körönként legfeljebb 3 akciót hajthatsz végre.
Az itt felsorolt akciók bármilyen kombinációja megengedett.
Egy akció körönként többször is használható.



riportkártya kijátszása: Hajtsd végre a kártyán szereplő instrukciókat. Helyezd a riportkártyát a dobópakliba.



feladatkártya kijátszása: Helyezd a kezekben lévő feladatkártyát a megfelelő helyre a játéktáblán.
A feladatkártyákat nem lehet eldobni (lásd: **Feladatok**).



újrahúzás: Helyezz 2 kezekben lévő riportkártyát a dobópakliba. Húzz egy új lapot a húzópakliból.



verem push: Helyezz egy tetszőleges kezekben lévő riportkártyát a verem tetejére. Növeld a veremjelölőt 1-gyel. Nem használható, ha a verem tele van.



verem pop: Vedd a kezekbe a verem tetején lévő lapot, majd azonnal játszd ki (lásd: **riportkártya kijátszása akció**). Csökkentsd a veremjelölőt 1-gyel.
Nem használható, ha a verem üres.



visszaállítás: Rakd az összes riportkártyádat a dobópakliba. Húzz 1 tetszőleges kártyát a dobópakliból.



újradozás: Amikor egy riportkártya kijátszása akció kockadozást kér, a kocka újradozható 1 riportkártya eldobásával. Ne feledd: ez az akció is megismételhető!



besegítés: Válassz egy feladatot a játéktábláról.
Csökkentsd a feladatjelölőjét 1-gyel.



debug: Csak akkor használható, ha a verem tele van.
A teljes vermet ürítsd a dobópakliba.
1 programhibakártyádat tedd vissza a helyére,
majd keverd meg a **programhibakártyákat**.

A FORDULÓ FELÉPÍTÉSE

01

Laphúzás

A játékosok sorban húznak a húzópakliból:

- 2 játékos: 4 kártya / játékos
- 3/4 játékos: 3 kártya / játékos

Ha üres a húzópakli, újrakeverés következik (lásd: **A pakli újrakeverése**).

02

Kézcserélés

Laphúzás után a játékosok elcserélhetik a kezükben lévő lapjaikat. Ezt csak a fordulóok elején lehet megtenni. Ilyenkor az összes kézben lévő lapot cserélni kell.

03

Játékosok körei

Minden játékos végrehajtja a saját körét.

EGY JÁTÉKOS KÖRE

01

3 akció végrehajtása.

02

Maradék lapok áthelyezése a dobópakliba.

03

Minden feladatjelölő csökkentése 1-gyel.

AKCIÓK

Körönként legfeljebb 3 akciót hajthatsz végre.
Az itt felsorolt akciók bármilyen kombinációja megengedett.
Egy akció körönként többször is használható.



riportkártya kijátszása: Hajtsd végre a kártyán szereplő instrukciókat. Helyezd a riportkártyát a dobópakliba.



feladatkártya kijátszása: Helyezd a kezekben lévő feladatkártyát a megfelelő helyre a játéktáblán.
A feladatkártyákat nem lehet eldobni (lásd: **Feladatok**).



újrahúzás: Helyezz 2 kezekben lévő riportkártyát a dobópakliba. Húzz egy új lapot a húzópakliból.



verem push: Helyezz egy tetszőleges kezekben lévő riportkártyát a verem tetejére. Növeld a veremjelölőt 1-gyel. Nem használható, ha a verem tele van.



verem pop: Vedd a kezembe a verem tetején lévő lapot, majd azonnal játszd ki (lásd: **riportkártya kijátszása akció**). Csökkentsd a veremjelölőt 1-gyel.
Nem használható, ha a verem üres.



visszaállítás: Rakd az összes riportkártyádat a dobópakliba. Húzz 1 tetszőleges kártyát a dobópakliból.



újradozás: Amikor egy riportkártya kijátszása akció kockadozást kér, a kocka újradozható 1 riportkártya eldobásával. Ne feledd: ez az akció is megismételhető!



besegítés: Válassz egy feladatot a játéktábláról.
Csökkentsd a feladatjelölőjét 1-gyel.



debug: Csak akkor használható, ha a verem tele van.
A teljes vermet ürítsd a dobópakliba.
1 programhibakártyádat tedd vissza a helyére,
majd keverd meg a **programhibakártyákat**.

A FORDULÓ FELÉPÍTÉSE

01

Laphúzás

A játékosok sorban húznak a húzópakliból:

- 2 játékos: 4 kártya / játékos
- 3/4 játékos: 3 kártya / játékos

Ha üres a húzópakli, újrakeverés következik (lásd: **A pakli újrakeverése**).

02

Kézcserélés

Laphúzás után a játékosok elcserélhetik a kezükben lévő lapjaikat. Ezt csak a fordulók elején lehet megtenni. Ilyenkor az összes kézben lévő lapot cserélni kell.

03

Játékosok körei

Minden játékos végrehajtja a saját körét.

EGY JÁTÉKOS KÖRE

01

3 akció végrehajtása.

02

Maradék lapok áthelyezése a dobópakliba.

03

Minden feladatjelölő csökkentése 1-gyel.