DRIEŽAI IR MELAI

Žaidimo raktinių žodžių atmintinė – A

Paskleisti: padėkite sąmokslo teorijų žetoną ant mazgo. Jei kortelėje paminėta teminė sąmokslo teorija, padėkite atitinkamą žetoną. Kitu atveju, žaidėjas pasirenka pats. Paskleistų teorijų žetonų gali susikaupti ne vienas. Čia taip pat gali būti taikomas reikalavimas, pvz.,„Įtrauktas“, nurodantis, kad tame mazge jau turite turėti žetoną(-us).
Įtrauktas: mazgas, kuriame yra bent vienas iš jūsų personažo žetonų.
Pasirinkti: reiškia, jog turite pradėti nuo konkretaus mazgo, pažymėto parinktu raktiniu žodžiu. T.y. jei nurodyta „Pasirinkti“ „Įtrauktą“, visas veiksmas turi būti atliktas jūsų kontroliuojamame mazge.
Pašalinti (kartais Faktų tikrinimas): pašalinkite sąmokslo teorijos žetoną pagal pateiktą skaičių.
Pažeidžiamas: kitą kartą, kad čia bus pridėti sąmokslo teorijos žetonai, padėkite dar 1 žetoną.

DRIEŽAI IR MELAI

DRIEŽAI IR MELAI

Žaidimo raktinių žodžių atmintinė – B

Prijungtas: bet kuris mazgas, turintis matomą ryšį su pasirinktu mazgu.
Tinklas: mazgų, pažymėtų lentoje esančiomis vaizdinėmis grupėmis ir logotipais, rinkinys.
Išpirkimas: ant mazgų galima dėti maksimalų leidžiamą žetonų skaičių (4 – bet kokių sąmokslo teorijų žetonams, 3 – kritiškai sąmoningų dalyvių žetonams). Kai žaidėjo korta arba galia leidžia padėti žetoną ant užpildyto mazgo (t. y. 5-ąjį sąmokslo teorijų žetoną), tada galima padėti po vieną ant kiekvieno prijungto mazgo (jei yra vietos). Tai gali įvykti tik vieną kartą vienai žaidėjo kortelei / galiai (taigi „Išpirkimas“ negali suaktyvinti kitų „Išpirkimų“).
Kritika: galite pašalinti tiek sąmokslo teorijų žetonų, kiek pasirinktame mazge yra kritiškai sąmoningo dalyvio žetonų.
Mokyti: pridėkite kritiškai sąmoningo dalyvio žetonų pagal nurodytą skaičių.

DRIEŽAI IR MELAI

DRIEŽAI IR MELAI

Taisyklių atmintinė

1. Vienam žaidėjo veiksmui / kortelei leidžiamas tik vienas „Išpirkimas“.

2. Galima tik viena reakcija tarp žaidėjo ėjimų. Apie norą rodyti reakcijas paskelbkite suskaičiavus taškus.

3. Savo ėjimo metu galite išžaisti tiek kortų, kiek norite.

4. Kai nebeliks kortų, sumaišykite išmestas ir traukite iki leidžiamo skaičiaus.

5. Žaidėjo ėjimas: Stebėkite lentą -> Suskaičiuokite taškus -> Reakcijos

6. Raundų eiliškumas: Scenarijaus pristatymas -> Žaidėjų ėjimai -> Scenarijaus pabaiga

DRIEŽAI IR MELAI