

iFluence Land



8+

2-5

30 perc

Bújj egy influenzszer bőrébe, és tölts el egy egész napot iFluence Landben Baron Bite kíséretében! Készíts videókat különböző helyszíneken, prankelj, növeld az ismertségedet és a követőid számát. De ne feledkezz el a valós életről sem! Bizonyítsd be, hogy képes vagy megtalálni az egyensúlyt a valós és az online világ között.

Tudj meg többet a fokhagymaimádó Baron Bite vámpírról, és arról, hogyan került az iFluence Landünkbe a www.baronbite.com oldalon.

JÁTÉK-SZABÁLYZAT



A JÁTÉK TARTALMA



1 kétoldalú időtábla



4 helyszíntábla



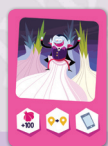
20 bábu
(4-4 db. zöld, sárga, kék, narancssárga és piros)



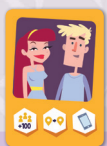
1 bábu az időtáblára



72 lila hátlapú kártya, abból:



12 rózsaszín kártya
Fokhagyma



12 sárga kártya
Követő



12 zöld kártya
Pénz



18 narancssárga kártya
Helyszín



12 kék kártya
Tárgy



3 többszínű kártya
Joker



3 többszínű kártya
Vicc (Prank)

hátlap képoldal



1 sárga-rózsaszín
Baron Bite
kártya

hátlap képoldal



6 kék hátlapú
Trend kártya

hátlap képoldal



5 **Mobil**
kártya

hátlap képoldal



4 módosító zseton
(1 rózsaszín +100,
1 rózsaszín -100,
1 sárga +100, 1 sárga -100)

49 zseton
Pénz az
alábbi
értékekben:

17 × 100

18 × 300

14 × 1000

47 zseton
Fokhagyma
az alábbi
értékekben:

14 × 100

18 × 300

15 × 1000

47 zseton
Követő
az alábbi
értékekben:

14 × 100

18 × 300

15 × 1000

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja a valós világot képviselő **FOKHAGYMÁKAT** és az online világot képviselő **KÖVETŐKET** gyűjteni. A játék végén az a forrás (Fokhagyma vagy Követő) kerül összesítésre, amelyikből a játékos kevesebbet szerzett. A győzelem érdekében ezért fontos, hogy mindkét forrás mennyisége egyensúlyban legyen. A játékban Pénz is lehet gyűjteni, amiért cserébe különböző dolgokat és forrásokat lehet venni, azonban nem számít bele a végösszesítésbe, mert a pénznek a valós életben is csak eszközként kellene szolgálnia, sohasem célként.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az alábbiakban az **alpjáték** előkészítését és szabályait részletezzük, amely a fiatalabbakkal való játékhoz vagy első játékhoz ajánlott. A játék megismerése után a gyakorlottabb játékosok hozzáadhatnak különböző haladó változatokat (9–11. o.), melyek színesebbé és változatosabbá teszik a játékot. Minden haladó változat egymástól függetlenül játszható.

HELYSZÍNEK

Készítsd ki a 4 helyszíntáblát **A**.



JÁTÉKOSOK

Minden játékos választ egy szint, amelyből 4 bábut kap. Vegyél el egy Mobil **B₁** kártyát, és 1 bábut helyezd a töltöttségi szintjelző **B₂** harmadik pálcájára. A következő lépésben minden játékos elhelyez 1 bábut (fő bábu) a Szeméttélel **B₃** helyszínre. A maradék 2 bábuval **B₄** különböző helyszíneken készíthetsz majd videókat, egyelőre tedd őket félre.

KÁRTYÁK **C**

A lila hátlapú kártyákat keverd össze, majd képpel lefelé fordítva alkoss belőlük egy húzópaklit, amelyikből majd a játékosok vesznek fel lapokat vagy húznak az akciók értékeléséhez.

Alakíts ki egy helyet a már eldobott, kijátszott kártyáknak is, amelyek a dobópaklit alkotják. Ha elfogynak a húzópakliból a kártyák, keverjétek össze az eldobott kártyákat, és alkossatok belőlük egy új húzópaklit.

IDŐVONAL **D**

Készítsd elő az időtáblát, és az alapjátékért fordítsd a kevesebb időkört tartalmazó oldalra. Az időtáblán való lépegetéshez helyezd a bábut az időtábla (00:00) idővel jelölt mezőjére **00:00**.

ZSETONOK **E**

Készítsd elő az összes forrászetont (Pénz, Fokhagyma, Követők). Ezek alkotják a bankot, amelyikből a játékosok kapják a forrásokat.



Alapjáték 3 játékkal:




A Trend kártyák, a Baron Bite kártyák és a MÓDOSÍTÓK az alapjátékban nem használandók, maradhatnak a dobozban.




dobópaki helye

A JÁTÉK MENETE


A játék az egyes időtartamú körökben folytatódik, amelyek az időtáblán mint hatszögek jelennek meg, és az aktuális kört az időtáblán a bábu jelöli. A kör befejezése után helyezzék a bábút a következő mezőre. Amikor az utolsó mezőre ér , a játék véget ér, eredményhirdetés következik.

EGY KÖR MENETE


Attól függően, hogy az idővonal melyik szimbólumán található a bábu, válasszatok egyet a következő akciók közül:




Aktuális trend változtatása (lásd: 10. o.)
Az alapjáték során ezek a mezők nem kerülnek aktiválásra, az időtáblán lévő bábút helyezd a következő mezőre.



Idő mező
Játékkör, amelyben a játékosok végrehajtják az akciókat (lásd: 4. o.).



Videók értékelése
Értékeljétek az elkészített/feltöltött videókat (lásd: 8. o.). Majd lépj a bábuval az idővonalon található következő mezőre.



A játék vége
Eredmény- és győztshirdetés (lásd: 8. o.).

00:00

IDŐ MEZŐ



A játék fő része, amikor a játékosok végrehajtják az akciókat. A legfiatalabb játékostól kezdve, majd az óra járásával megegyező irányban mindenki húz **a pakliból 2 kártyát**. Majd ugyanebben a sorrendben a soron következő játékos **kijátssza mindkét kártyáját** tetszőleges sorrendben. Az akció végrehajtása után dob a kártyát a dobópakliba. Mindkét kártya eldobása után a következő játékoson a sor. Az utolsó játékos után, amikor már senkinél sincs kártya, a kör véget ér, és a bábu egy mezővel tovább kerül az időtáblán.

HÚZÁS

A soron következő játékos kiválaszt **egy szimbólumot** a kezében lévő kártyákból, amely segítségével elindítja az adott akciót, majd eldobja a kártyát a dobópakliba.

A kártya színe a szimbólum kiválasztását egyáltalán nem befolyásolja, a szín szerepét később részletezzük.

SZIMBÓLUMOK

A kártyán található szimbólumok segítségével szerezhetsz forrásokat, áthelyezheted a fő bábút különböző helyszínekre, akciókat hajthatsz végre és használhatod a Mobilt.

Szimbólum FORRÁSSZERZÉS



A játékos elveszi a bankból a **feltüntetett** forrást 100 Követő, Fokhagyma vagy Pénz értékben.



A játékos elveszi a bankból a **feltüntetett** forrást 300 Követő vagy Fokhagyma értékben.

Amennyiben **MÓDOSÍTÓKKAL** játszotok, az érték eltérhet (lásd: 9. o.).



A játékos a bankból saját megfontolása szerint választhat forrást 100 Követő, Fokhagyma vagy Pénz értékben.



A Csere szimbólum lehetővé teszi 200 saját, azonos fajta forrás cseréjét 400 azonos vagy különböző fajtájú forrásért cserébe a bankból. Nem játszható meg, ha a játékosnál nincs 200 azonos fajtájú forrás (lásd a jobboldali példát).

PÉLDA A CSERÉRE

200 Pénz
400 Követőre
cserélhető



100 Pénz és
100 Követő 400
Követőre **nem**
cserélhető



Szimbólum MOBILFELTÖLTÉS




Helyezd a bábud a Mobil töltöttségi szintjelzőjén egy pálcával feljebb (max. 6-ra).



A Bolt helyszín felfedezése érdekében helyezd a bábud a Mobil kártyán lévő töltöttségi szintjelzőn két pálcával feljebb (lásd 6. o.).

Szimbólum **PRANK** – játszótárs megviccelése



Válassz egy játékost bármelyik helyszínről, és fordítsd fel a húzópakliban lévő **3 legfelső kártyát**. Majd az így felfordított kártyák alapján vedd el a választott játékostól annyi forrást (Fokhagyma, Követő vagy Pénz), amennyi a kártyán található szimbólumokon szerepel, módosítók nélkül. A  szimbólumnál a forrás szabadon választható. Megeshet, hogy a felfordított kártya nem tartalmaz forrást, vagy esetleg a játékosnál nincs az említett forrásból, ekkor nem kapsz semmit. Az így megfordított kártyákat dobd a dobópakliba.

Szimbólum **HELYSZÍN VÁLTÁS**



Helyezd a fő bábút más helyszínre.

Szimbólum **HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA**



HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA
(lásd: 6. o.).

Szimbólum **HELYSZÍN VÁLTÁS ÉS HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA**



Helyezd a fő bábút más helyszínre, majd hajtsd végre a HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA akciót (lásd: 6. o.).



Szimbólum **MOBILHASZNÁLAT**



Ezen szimbólum kijátszásával a játékos pontosan a **két felső applikáció közül az egyiket** indítja el a Mobilján. Az applikáció indításához a játékosnak **egy pálcányi töltöttségre** van szüksége, a töltöttségi szintjelzőn a bábu egy pálcával lejjebb kerül. **Amennyiben a bábu a 0. számú mezőn található, a Mobil lemerült és nem lehet applikációt indítani.**




VIDEÓ KÉSZÍTÉSE (lásd: 6. o.).




HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA (lásd: 6. o.).

BOOSTOLÁS



Ezen applikáció indítására nem szükséges kijátszani a kártyán lévő szimbólumot , forrás szerzésnél is indítható, ismét egy pálcáért cserébe, majd elindítja a BOOSTOLÁS akciót (lásd: 7. o.).

A Mobilhasználat  szimbólum a helyszíntáblákon is megtalálható, de csak a haladó játék KIHÍVÁS (lásd: 11. o.) változatánál használandó.

AKCIÓK

A HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA akciót a kártyán lévő szimbólumok segítségével vagy a Mobil használatával, a VIDEO KÉSZÍTÉSE és a BOOSTOLÁS akciót pedig csak a Mobil használatával hajthatod végre.

HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA

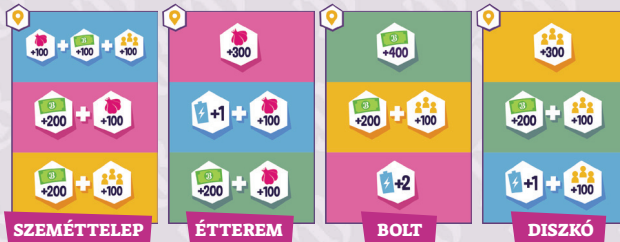


akció

Aktiváld a helyszínt, amelyen a fő bábud található, a kártyán lévő szimbólummal, vagy a szimbólummal, amihez szükséges elindítani a Helyszín aktiválása applikációt.

Az alapjátékban minden helyszínen a két terület közül egy aktiválható:

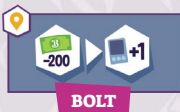
Terület – Helyszín felfedezése



Terület – Vásárlás a helyszínen



A Pénzedért különböző forrásokat vásárolhatsz, mindig helyszíntől függően. A nyíltól balra található érték a jobbra található forrás árát jelöli, amelyet vásárlás után kapsz.



Kártyavásárlás esetében (Bolt helyszínen), addig fordíts fel kártyákat a húzópakliból, amíg nem találsz egy kék Tárgy

A helyszínt, ahol éppen tartózkodsz, úgy fedezheted fel, hogy felfordítod a húzópakli legfelső kártyáját, és begyűjtöd a kártya színével megegyező forrásokat. Ha többszínű kártyát fordítasz fel, válassz ki egy színt. Ha a Helyszín felfedezése terület helyszínekártya nem tartalmazza a választott színt, nem kapsz semmilyen forrást. Az így felfordított kártyát helyezd a dobópakliba. A húzópakli legfelső kártyája helyett kijátszható a másik nálad lévő kártyát is. Ezzel viszont elveszted a lehetőséget, hogy külön játszd ki a másik kártyát.

kártyát. A szokásos szabályoknak megfelelően az ilyen kártyát azonnal ki kell játszani, majd az összes felfordított kártyával együtt a dobópakliba tenni. Csak a Pénz mennyisége szabja meg a határokat, tehát **egy helyszín aktiválása keretein belül a vásárlást többször is megismételheted.**

PÉLDA

400 Pénzért a játékos rögtön 4 pálcával töltheti fel a Mobilt (Szeméttelp helyszínen), vagy 600 Pénzért akár 3 kék Tárgy kártyát kereshet.

Terület – Kihívás (Challenge)


Az egyes helyszínek tábláin található még egy Terület – Kihívás, amely a haladó KIHÍVÁS változatban a szimbólum segítségével aktiválható (lásd: 11. o.).




VIDEÓKÉSZÍTÉS



akció

A játékos elhelyezi vagy áthelyezi a 2 saját videókészítésre szánt bábuja közül az egyiket azon helyszín **Online zónájába** , ahol a fő bábuja található.

PÉLDA

A zöld játékos kijátszotta a szimbólumos kártyáját, és egy pálcáért elindította a Mobilján a  applikációt.

Majd az egyik bábut a Diszkó helyszín Online zónájába  helyezte.



+200

+1

SEMÉTTÉLEP



+200

+200

ÉTTEREM



+200

+200

BOLT



+400

DISZKÓ




BOOSTOLÁS











akció

Forrásgyűjtés közben a játékos bármikor úgy dönthet, hogy felhasználja a Mobilján lévő boostoló applikációt, így az adott forrás kétszeresét gyűjtheti be. **Ha a játékos egy akción belül több különböző forrást gyűjt, boostolni csak egyet lehet.** Minden esetben az éppen megszerzett forrást csak 1-szer lehet boostolni, még ha több töltöttséggel is rendelkezik.

JUTALMAK, AMELYEK NEM BOOSTOLHATÓAK:

- Jutalom a videók értékeléséért.
- Jutalom a Csere  szimbólum kijátszásáért, mivel csak a források cseréjéről van szó.
- Közvetlen vásárlással szerzett források (tárgyak vásárlása esetén a kijátszásukkor lehetséges a BOOSTOLÁS, lásd a példát).
- Jutalom a megnyert KIHÍVÁSÉRT (Challenge), bónusz a Baron Bite kártyából és a Trend bónuszkártyából, amennyiben ezekkel a változatok játszottak.

PÉLDA

Ha a játékos több forrást gyűjt be, például 100 Követőt  és 200 Pénzt , választania kell, hogy csak a Követőket boostolja-e és így 200 Követőt szerez   és 200 Pénzt , vagy a Pénzt boostolja és így szerez 100 Követőt  és 400 Pénzt  . Mindkét forrás egyszerre nem boostolható.

PÉLDA

A Bolt helyszínen történő Tárgyvásárlás esetén a játékos 2 Tárgyat vesz 400 Pénzért. A Tűzijáték Tárgy felfordítása után úgy dönt, hogy boostolja és szerez 600 Követőt (2 x 300 Követő) és a második Tárgy, egy Fokhagymás tál felfordítása után szintén boostolhatja, és így szerez 600 Fokhagymát (2 x 300 Fokhagyma).



VIDEÓK ÉRTÉKELÉSE

Ha a bábu az időtáblán a  mezőre ér, itt az ideje értékelni az elkészített videókat.

A videók értékeléséért egymás után fordíts fel **2 kártyát a pakliból**. Az Online zóna minden helyszínen más színű. Minden játékos minden bábuért **a felfordított kártyával azonos színű Online zónában** begyűjti a megfelelő Online zónában feltüntetett jutalmat.

Többszínű kártya felfordítása esetében minden játékos legfeljebb egy, neki megfelelő szint választhat, például ha két különböző Online zónában vannak bábuik, kiválasztja az egyiket.

A videók kiértékelése után a játékosok bábuik az Online zónákban maradnak, és az időtáblán lévő bábu a következő mezőre lép.

PÉLDA

Ha egy zöld és egy többszínű kártya kerül felfordításra, és a játékosnak csak a zöld Online zónában van bábuja, 2-szer kap jutalmat.

Ha a játékos mindkét bábuja a Szeméttelp kék Online zónájában található és a videók kiértékelésénél két kék lap kerül felfordításra, a játékos mindkét bábuért 2-szer kap jutalmat, tehát összesen 4-szer.



A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha az időtáblán található bábu az időtáblán lévő utolsó mezőre ér, és sor kerül a játék kiértékelésére.

GYŐZTES

Minden játékos az összegyűjtött Fokhagymákat és Követőket külön számolja össze. A játékos pontjait az a forrás alkotja (Fokhagyma vagy Követő), amelyből kevesebbet szerzett. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Pontegyenlőség esetén a legtöbb ponttal rendelkező játékosok mindegyike nyer.



SAJÁT BEÁLLÍTÁSOK

A játékkal való megismerkedés után a következő változatok is játszhatók.

MOBILAKKU

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékosok a Mobil kártyán található szintjelző előre megbeszélt pálcájára helyezik a bábuikat. Minél kisebb a töltöttségi szint az elején, annál nehezebb a játék.

KEZDŐ HELYSZÍN

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékosok fő bábuja szabadon választott helyszínen kezdheti a játékot.

HOSSZABB JÁTÉK

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Készítsétek elő az időtáblát, és fordítsátok arra az oldalra, amelyik több kört tartalmaz.

HALADÓ JÁTÉK VÁLTOZATAI

Saját beállításokon kívül módosíthatjátok a játékot **MÓDOSÍTÓK**, **TRENDEK** és **KIHÍVÁSOK** hozzáadásával, amelyeket szabadon kombinálhattok.

MÓDOSÍTÓK változat

A módosítókat a zsetonok képviselik:

hátlap *képpoldal* módosítók
   +100/-100
Követő számára

hátlap *képpoldal* módosítók
   +100/-100
Fokhagyma számára



PÉLDA


A Szeméttelép helyszínen a kék Tűzijáték kártya kijátszása esetén a játékos csak 200 Követőt kap 300 helyett, ha található ott egy -100 Követő módosító.


A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



Minden helyszín két kijelölt hellyel rendelkezik a módosító zsetonok elhelyezésére. Az első játékhoz helyezétek el a módosító zsetonokat a következőképpen:

Szeméttelép (2 módosító): -100 Követő  és -100 Fokhagyma 

Diszko (1 módosító): +100 Követő 

Étterem (1 módosító): +100 Fokhagyma 

A játékkal való megismerkedés után a módosítók saját döntés alapján vagy akár véletlenszerűen is elhelyezhetők.

A JÁTÉK MENETE

A módosítók megváltoztatják néhány Tárgy kártya értékét. A módosítók által befolyásolt szimbólumok kérdőjellel vannak kiegészítve (lásd a példát).



MÓDOSÍTÓK ÉS BOOSTOLÁS

Olyan forrás boostolása esetében, amelyet módosító befolyásol, előbb a módosító kerül beszámításra, utána kell megszorozni, tehát $(300+100) \times 2$, tehát ez összesen 800 forrást jelent.




TRENDEK változat


A Trend bónuszkártyák kék hátlapúak. A közösség aktuális hangulatát tükrözik, mit követnek az adott pillanatban a legtöbben, mi tetszik nekik a legjobban. A felfordított Trend bónuszkártya növeli a játékosok jutalmát azoknál a forrásoknál, amelyek a Trend kártyán is megtalálhatóak.



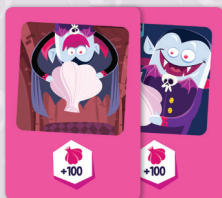
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Keverjétek össze a Trend bónuszkártyákat, és alkossatok belőlük egy trendkártya paklit. Az időtáblán lévő bábu a  mezőn kezd.

A JÁTÉK MENETE

Ha az időtáblán lévő bábu a  mezőn áll, fordítsátok fel a trendkártya pakli legfelső lapját, a bábút pedig helyezétek az időtáblán található következő mezőre. Az így felfordított Trend kártya az elkövetkezendő körökre érvényes egészen addig, amíg felfordításra nem kerül egy másik Trend kártya.

A következő 3 Trend kártya van játékban:



FOKHAGYMA TREND

100-zal növel minden begyűjtött Fokhagymát.



KÖVETŐK TREND


100-zal növel minden begyűjtött Követőt.



TREND NÉLKÜL

Nem részesíti előnyben egyik forrást sem.

A TREND A KÖVETKEZŐ ESETEKBE NEM ALKALMAZHATÓ:

- Jutalom a Csere szimbólum  kijátszásáért, mivel csak a források cseréjéről van szó.
- Közvetlen vásárlással szerzett források a helyszínen (Tárgyak vásárlása és a belőlük származó források begyűjtése esetén a trend nem alkalmazható).
- Jutalom a megnyert KIHÍVÁSÉRT (Challenge), tehát olyan források esetén, amelyeket a játékosok és a bank a KIHÍVÁSBA szántak.

TRENDEK ÉS BOOSTOLÁS

Abban az esetben, ha a játékos a forrásgyűjtést szeretné boostolni, de érvényben van az adott forrásra vonatkozó Trendkártya, akkor előbb kiértékeli a BOOSTOLÁS akciót, ezután **hozzászámítja a Trend kártyáért járó bónuszt.**

PÉLDA

A kék Tűzijáték kártya kijátszásánál a játékos 300 Követőt gyűjthet be, boostolásnál 2×300 Követőt. Amennyiben a Követők trend van érvényben, kap még 100 Követőt. Összesen tehát 700 Követőt.



KIHÍVÁS (Challenge) változat

Ebben a változatban a játékos kap még egy lehetőséget a Mobilhasználatra, mégpedig egy Kihívás indítását azon a helyszínen, ahol a fő bábuja található. Az a játékos, aki elindítja a kihívást, megszerzi az egyedi Baron Bite kártyát, amely különböző előnyökkel jár, és addig marad nála, amíg egy másik játékos el nem indít egy újabb kihívást. Ezen kívül egy kis szerencsével szerezhet további forrásokat is, de vigyázat! Balszerencse esetén el is veszítheti őket.



SZEMÉTTÉLEP



ÉTTEREM





BOLT



DISZKÓ

A JÁTÉK MENETE

A játékos a  szimbólumú kártya kijátszásával elindíthatja a Kihívás indítása applikációt. Mint minden Mobilhasználatnál, ez a tevékenység is egy töltöttségiszint-pálcába kerül. Ha nincs töltöttség, az applikációt sem lehet elindítani. Ráadásul, **ha egyedül van a helyszínen, nem** indíthat kihívást.

Ezután kihívja **az azonos helyszínen lévő összes játékost** egy játékra azon forrásokért, amelyek az első szimbólum felett találhatóak (a  szimbólum esetén a kihívó játékos választ, melyik forrásért folyik a játék). **A kihívó játékosnak teljes mértékben (200 forrás) rendelkeznie kell az adott forrással, különben nem indíthat kihívást.** A többi résztvevő játékosnak nem szükséges rendelkeznie a forrásokkal, a részvétel viszont kötelező.

Minden résztvevő hozzájárul a bankhoz 200-zal az adott forrásból, valamint a közös bankból is áthelyezhető zsetonok, szintén 200 értékben. Abban az esetben, ha a kihívón kívül valamelyik játékos nem rendelkezik elegendő forrással, annyit tesz be, amennyije van (100 vagy akár semmi), de részt vesz a kihívásban, és játszik a bankért.

Ezt követően a kihívóval kezdve és az óra járásának irányával megfelelően minden résztvevő húz **a pakliból 3 kártyát**. A kihívást az a játékos nyeri, akinél a legtöbb olyan színű kártya van, amilyen a helyszín Kihívás területén szerepel (például a Szeméttelep esetében a kék).

Ha több játékosnál is azonos számú kártya található, ezek a játékosok újra húznak 3 kártyát addig, amíg csak egy győztes marad, az, akinél a legtöbb kívánt színű kártya található. A győztes megkapja az egész bankot.



A kihívás után a **kihívó elveszi a Baron Bite kártyát** függetlenül attól, ki nyerte a kihívást. Ez a kártya **csak az ő számára** teljesíti a Trenddel megegyező funkciót (lásd: **TREND változat, 10. o.**).

BARON BITE KÁRTYA ÉS TRENDEK

A Baron Bite kártya és az aktuális Trend kártya kiegészítik egymást (a TREND változatnál is).

Ha a játékos 100 Fokhagymát gyűjt, és éppen a Fokhagyma trend van játékban, kap +100 Fokhagymát a Trendért, és ha nála van a Baron Bite kártya, kap még 100 Fokhagymát, tehát összesen 300 Fokhagymát.

SZIMBÓLUMOK

4-5. OLDAL



A játékos elveszi a bankból a **feltüntetett** forrást 100 Követő, Fokhagyma vagy Pénz értékben.



A játékos elveszi a bankból a **feltüntetett** forrást 300 Követő vagy Fokhagyma értékben, vagy ha érvényben van egy módosító, akkor az általa módosított értékben.



A játékos a bankból saját megfontolása szerint választhat forrást 100 Követő, Fokhagyma vagy Pénz értékben.



A Csere szimbólum lehetővé teszi 200 saját, azonos fajta forrás cseréjét, 400 azonos vagy különböző fajtájú forrásért cserébe a bankból.



Helyezd a bábud a Mobil töltésségi szintjelzőn egy vagy két pálcával feljebb (max. 6-ra).



Válassz egy játékost, és fordítsd fel a húzópakliban lévő 3 legfelső kártyát, majd gyűjtsd be a játékostól a kártyán feltüntetett forrást.



Helyezd a fő bábud más helyszínre.



Végezd el a HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA akciót.



Helyezd át a fő bábud más helyszínre, majd hajtsd végre a HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA akciót.



Indítsd el a Mobilod felső két applikációja közül az egyiket.

AKCIÓK

6-7. OLDAL

HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA



A játékos a helyszín azon területeit aktiválja, ahol a fő bábuja található.

Terület – Helyszín felfedezése

Fordítsd fel a húzópakli legfelső kártyáját, vagy játszd ki a másik kártyádat, és gyűjtsd be a felfordított kártya színének megfelelő forrásokat.

Terület – Vásárlás a helyszínen


A Pénzedért különböző forrásokat vásárolhatsz, mindig helyszíntől függően. A nyíltól balra található érték a jobbra található forrás árát jelöli, amelyet vásárlás után kapsz.

Terület – Kihívás indítása 11. oldal

Hívd ki az azonos helyszínen tartózkodó játékosársaidat egy forrásjátékra. Gyűjtsd be a Baron Bite kártyát.

VIDEÓ KÉSZÍTÉSE



Helyezd el vagy helyezd át az egyik videókészítésre szánt bábudat annak a helyszínnek az Online zónájába , ahol a fő bábud található.

BOOSTOLÁS



Ha forrásgyűjtésnél használsz a Mobilodon lévő applikációt, az adott forrás kétszeresét gyűjtheted be.

Szerző:
Martin Blažko, Juraj Falát,
Rudolf Vadovič

Illusztrátor:
Rastislav Polenkovič

Külön köszönet:
Durica család,
Ludopolis s. r. o. csoport

(C) Copyright Afinode s. r. o.
All rights reserved.
www.ifluenceland.com