

CRYPTID

TERVEZTE: HAL DUNCAN ÉS RUTH VEEVERS
ILLUSZTRÁLTA: KWANCHAI MORIYA

2 FŐS VARIÁNS

2 fős játékhoz készítsétek elő a játékot úgy, mint 4 fős játék esetében, de mindkét játékos válasszon 2-2 vadásznaplót és 2-2 kocka- és korongszettet. Minden nyomra egy szettet kell használni; például az első nyomra a kéket, a másodikra pedig a sárgát.

A játék előkészítése során mindkét játékos 2-2 kockát kell lehelyezzen, amik lehetnek különböző színűek. Például a kék és sárga szettet használó játékos lehelyezhet 2 kék kockát, 2 sárga kockát vagy 1 kék és 1 sárga kockát. Körödben ugyanazon akciók közül választhatasz: kérdés vagy kutatás. Amikor kérdésre válaszolsz, három lehetséges szituáció van:

- Ha a mező **mindkét nyomod** szerint lehet a lény élőhelye, akkor **mindkét korongodat** le kell helyezned rá.
- Ha a mező **pontosan 1 nyomod** szerint nem lehet a lény élőhelye, akkor **egy megfelelő színű kockádat** kell lehelyezned rá.
- Ha a mező **egyik nyomod szerint sem** lehet a lény élőhelye, akkor eldöntheted, hogy melyik **egy kockádat** helyezed le rá. Ez egy kiváló lehetőség a blöffölésre, tehát ne jelezd ellenfelednek, hogy választási lehetőséged volt.

A kutatáskor kiválasztott mező mindkét nyomod szerint a lény lehetséges élőhelye kell legyen, és mindkét korongodat le kell helyezned rá. Amikor körödben kockát kell lehelyezned, akkor eldöntheted, hogy melyik legyen az.

Ha egy olyan mezőn kutatsz, ami tartalmazza már mindkét korongodat, akkor a korongjaidat más szabályos mező(k)re kell helyezned, azaz olyanra, ami a nyomod szerint lehet a lény élőhelye, és ami nem tartalmaz kockát. A korongokat lehet ugyanarra az egy mezőre helyezni, vagy két különbözőre.

Ha egy olyan mezőn kutatsz, ami tartalmazza egyik korongodat, akkor az azonos színű korongodat egy más szabályos mezőre kell helyezned, a másik színű korongodat pedig a kutatás mezőjére. Ha például a kék és sárga szettet használó játékos egy olyan mezőn kutat, ahol már van sárga korong, akkor a sárga korongot egy másik szabályos mezőre kell helyezze, a kéket pedig a kutatás mezőjére.

Mindig egy kockát vagy két korongot helyezel le, soha nem egy másik kombinációt!

Az OSPREY és az OSPREY GAMES az Osprey Publishing védjegyei, a Bloomsbury Publishing Plc részlege.
© Ruth Veevers & Anthony Duncan, 2018. © 2018 Osprey Publishing Ltd. Minden jog fenntartva. www.ospreygames.co.uk