

Játékszabály
2.2. verzió



TOO MANY BONES

A HŐSÖK ÉS SORSOK
SZEREPJÁTÉKA

**A magyar nyelvű játékszabály a Reflexshop Kft. tulajdonát képezi.
Engedély nélkül nem másolható, sokszorosítható és terjeszthető sem online,
sem nyomtatott formában.**

Egy megjegyzés Joshtól és Adamtól:

A Too Many Bones (TMB) alázatra tanító törekvés volt számunkra. Soha korábban nem tapasztaltunk ilyen szintű támogatást és bátorítást a játéktervezési folyamat során. Rajongói közösségünk támogatása felülmúlhatatlan, és arra ösztönözt bennünket, hogy ezt a játékot minden szempontból különlegessé tegyük. Minden érintett személy több erőfeszítést tett, mint amire számítottunk. Szeretnénk személyesen köszönetet mondani Anthony LeTourneau illusztrátorunknak, James Boutilier íróknak, Josh Wielgus ezermesterünknek és médiaszakértőnknek, és egy orkhordányi egyéb személynek, akik idejüket és tehetségüket áldozták ennek az egyedi kockás stratégiai játéknak a csiszolására és tesztelésére. Reméljük, hogy a játékba fektetett törődés és a részletekre való odafigyelés észrevehető. Továbbra is az a célunk, hogy folyamatosan növeljük a társasjátékok minőségi színvonalát. Úgy gondoljuk, hogy ez a játék magasra teszi a lécet. Jó szórakozást hozzá!

Útravaló üzenet:

A Too Many Bones játékban kalandozók szokatlan fajaként játszol, akik egy ellenséges lények által ellepert föld felé veszik útjukat. Fajod évszázadok óta bujdosik Mélyerdőben, és csak mostanában volt kénytelen dél felől kimerészkedni, és menedéket keresni Obendar falai között.

Visszahúzódo életmódok miatt sokan a városban most találkoznak először a fajoddal. Pár helyi azt hiszi, hogy a jellegzetes arcvonások miatt tündék vagytok; egyesek a méretetek és testfelépítésetek miatt goblinnak tartanak; míg mások ahhoz ragaszkodnak, hogy fejlett technológiai érzéketek alapján csakis gnómok lehettek! Csak a Mélyerdőt belülről ismerők találkoztak a fajtátokkal: bütykencsek vagytok, nagy fülű, vékony testű lények, akik egyaránt szeretik a természetet és a gépeket, és akik kalandszomja olthatatlan.

Az idősebb bütykencsek túlságosan is jól tudják, hogy ez a növekvő északi veszély az Ebon munkája, törvénytelen lények gyülekezete, akiket a Daelore északi régióit vasmarokkal irányító zsarnokok vezetnek. Mivel ezen régiók mindegyike alig vagy egyáltalán nem kommunikál a szomszédaival, az idősebbek úgy vélik, hogy egy kisebb csapat tud leghatékonyabban beszivárogni, és megszüntetni a fenyegetést. Egy kalandorokból álló csapatot választottak ki, hogy haladjanak észak felé és egyesével végezzenek az Ebon zsarnokaival.


Nem kellett volna, hogy ez csak a ti feladatotok legyen! Másokat is felszólítottak, de az obendari polgárórség szűkülöködik, a valamire érdemes zsoldosokat pedig az ellenfél elcsábította a fosztogatás ígéretével. De nem számít. Bütykencsek vagytok, egy találgékonny és rettenthetetlen faj, így örömmel fogadtátok ezt a kihívást. Hosszú évtizedek óta ti vagytok az elsők, akik északra utaznak. A kalandotok már ma elkezdődik!





Egy megjegyzés Joshtól és Adamtól.....	2
Tartalomjegyzék	3
Játékelemek	4-5
A játék célja és előkészítése.....	6-7
Áttekintés	8-9
A játék fázisai (találkozás, jutalom, felépülés)	8-9
Bütykencstábla	10-14
Tulajdonságok	10-11
A kimerített kockák területe	12
Felkészülési terület	12
Szakértelem-terület.....	12-13
Vészterv (VT).....	13
Aktív és lezárt mezők.....	14
Kincsterület.....	14
A gonoszok	15
A zsarnokok	16
A harctábla	16-17
A kezdeményezésrend (KEZD-rend).....	16-17
A gonoszok kezdőmezői.....	17
A bütykencsek kezdőmezői.....	17
Oldalszomszédos mozgás.....	17
A harc előkészítése.....	18
Harc közben	18-20
GS.....	18
Egy bütykencs köre	19
Egy gonosz köre	20
KO és lesöprés.....	20
A harc kimenetele.....	20
Zsákmány/lelet	21
Zártörés.....	21
Egyéb.....	22
Veszélyes darts	22
Bevezetés a játékba.....	23
Végigjátszás	24-27
GYIK	28-29
Egységek lebontása	30
Tárgymutató.....	31
Impresszum	32

Erre a szabálykönyvre egy élő dokumentumként tekintünk, és idővel hozzáadhatunk, vagy frissíthetjük új kiegészítővel és tartalommal. A szabálykönyv aktuális változatát ide töltjük fel: chiptheorygames.com/support

 A szabálykönyvben több helyen találkozhatasz a YouTube logóval, ami azt jelzi, hogy az adott témáról készítettünk egy magyarázó videót. A videókért látogass el a Reflexshop YouTube-csatornájára (youtube.com/reflexshop), és keress rá az adott szóra vagy kifejezésre.

JÁTÉKELEMEK



1 harctábla



4 bütkenksjelölő



4 sávjelölő



1 naptárca 65 életpontjelölő (ÉP-jelölő)



28 egyponos gonosz



20 ötponos gonosz

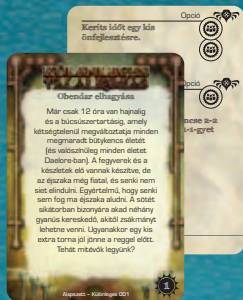


7 húszponos gonosz



4 bütkenkstábla

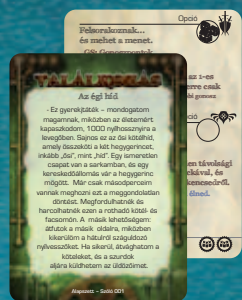




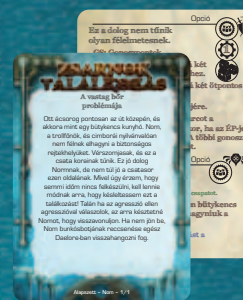
6 különleges találkozás



30 általános találkozás



12 szóló találkozás



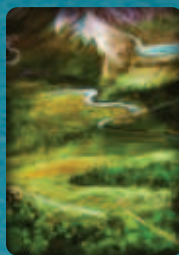
12 zsarnok találkozás



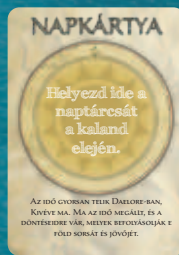
40 zsákmány



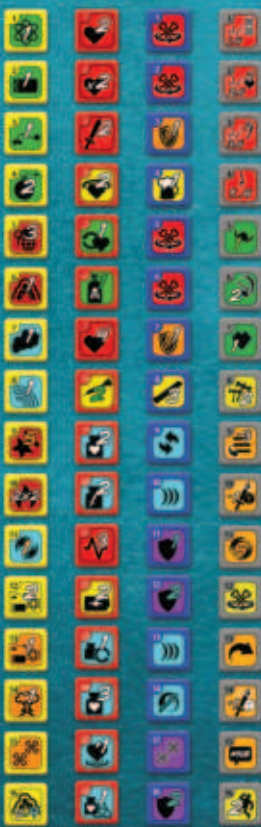
20 lelet



1 fedőkártya



1 napkártya



64 bütykencsszakértelem-kocka



8 hatáskocka



16 tulajdonság-kocka

4 bütykencskezdeményezés-kocka

4 gonoszkezdeményezés-kocka



12 támadás-kocka (TÁM)



18 védekezés-kocka (VÉD)

4 zártörőkocka

1 fordulójelző-kocka

1 hatoldalú kocka (D6)

Zsarnokok
7 kártya
7 jelölő
7 kocka



4 kockatároló

1 jelölő
(a Kalandtérkép
kiegészítőhöz)

5 segédlet



5

A JATEK CELJA

A feladat egyszerű... legalábbis a Bütkencs Tanács szerint. Értétek utol és győzzétek le a kiválasztott zsarnokot a rendelkezésre álló napok alatt.

A JATEK ELŐKÉSZÍTÉSE

Készüljétek fel a kalandra! Helyezzétek a harctáblát a játéktér közepére.

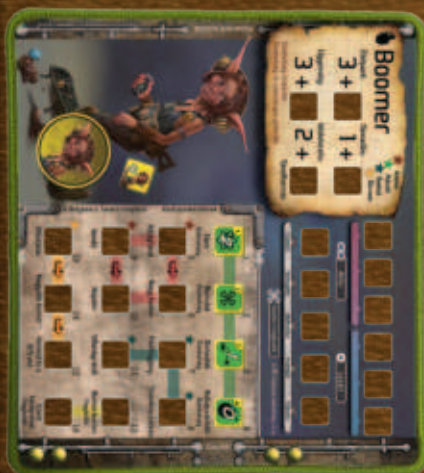
A zsarnok és a naptárcsa

Válasszatok ki egy zsarnokot, vagy húzzatok egyet véletlenszerűen (megnézhetitek a zsarnokkártya mindkét oldalát, hogy megismerkedjétek a szakértelmével és a kockája hatásaival). Egy játék 1–4 óráig tarthat, attól függően, hogy hány nap áll rendelkezésetekre a zsarnok megtalálására, valamint hány tagú a bütkenccsapat.

Helyezzétek a zsarnokot, a jelölőjét és a kockáját a harctábla bal oldalára.

Helyezzétek a naptárcsát (1-re állítva) a napkártyára, azt pedig a zsarnokkártya alá.

Kimerített kockák

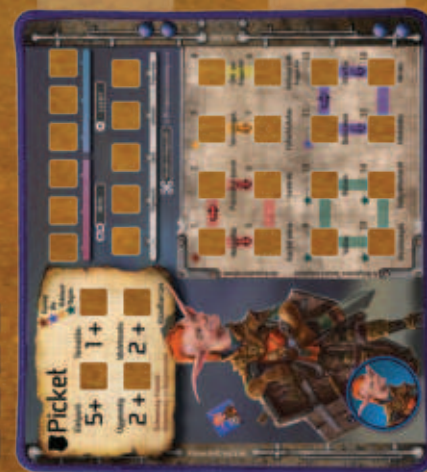


Kincsek

Legyőzött gonoszok



Kincsek



Kimerített kockák

Kimerített kockák



Kincsek

Kimerített kockák



Kincsek

Találkozások

Keressétek ki a választott zsarnok nevével ellátott 1–3 kék találkozást és tegyétek egyelőre félre.

Keverjétek meg az általános találkozásokat (zöld, „Általános” jelölésű kártyák) vagy a szóló találkozásokat (zöld, „Szóló” jelölésű kártyák), ha csak egy bütykencs van játékban. Húzzatok 3-mal kevesebb kártyát, mint a zsarnokon feltüntetett napok (☀️) száma. Keverjétek meg ezeket a félretett zsarnoktalálkozásokkal együtt, és képezzetek egy találkozáspaklit belőlük, amit helyeztetek a történet oldalával felfelé a harctábla bal oldalára. Tegyétek vissza a dobozba a maradék általános- és szóló találkozásokat. Abban a ritka esetben, ha kifogynak a találkozások, pótoljátok azokat a dobozból.

Végül keressétek ki a 001–003-as különleges találkozásokat (☀️¹, ☀️² és ☀️³ jelölésű kártyák) és helyezétek azokat növekvő (tehát felül ☀️¹, aztán ☀️², aztán ☀️³) sorrendben az újonnan megalkotott találkozáspakli tetejére. Tegyétek vissza a dobozba a maradék különleges találkozást. Tartsátok kéznél a dobozt, mert a kártyákra szükségetek lehet a továbbiakban. Helyezétek a fedőkártyát a pakli tetejére, ha szeretnétek, hogy meglegyetésként érjenek az események.

Zsákmány és lelet

Keverjétek meg külön-külön az összes zsákmányt és leletet, képezzetek belőlük két különálló paklit (kincsesládát ábrázoló oldalával felfelé) és helyezétek a harctábla jobb oldalára. Helyezétek a 4 zártörőkockát a közelükbe.

A gonoszok

Keressétek ki a zsarnok kártyáján feltüntetett gonoszokat az ikonok alapján: troll (👹), ork (🐉), pikkelyes (🐟), goblin (👺), láplény (👾) és fenevad (🐾). Fordítsátok meg őket képpel lefelé, keverjétek meg, képezzetek különálló egyponos, ötponos és húszponos aktív kupacot belőlük és helyezétek a harctábla fölé. Tegyétek vissza a dobozba a maradék gonoszjelölőket (időnként szükségetek lehet rájuk egy-egy találkozásnál). Ha kifogy valamelyik aktív kupac, képezzetek újabb kupacot a megfelelő pontozású legyőzött gonoszokból.

Bütykencsek

Válasszatok egy-egy bütykencset, és helyezétek el a képen látható módon a tábláját, jelölőjét (ez alá a jelzett számú életpontjelölőt, azaz ÉP-jelölőt), kezdeményezéskockáját (KEZD-kocka) és tulajdonságkockáit, illetve a segédletét. A játékos táblákat rendezétek és helyezétek el a saját belátásotok szerint.

Keressétek ki a saját bütykencsetek 16 szakértelemkockáját és helyezétek a bütykencstáblátok mellé egy kockatárolóba. A tárolók fedelébe helyezhetitek a bütykencs TÁM- és VÉD-kockáit.

A segédletnek a jobb oszlopában keressétek ki a bekarikázással (👁️) megjelölt szakértelmeket. A bütykencs ezekkel a szakértelmekkel kezdi a játékot (keressétek meg a szakértelmeket a játékos táblátokon, és helyezétek egy-egy megfelelő értékű szakértelemkockát a mezőkre).

Közösen nevezétek ki egy csapatvezért, aki patthelyzet esetén döntést hoz. **Válasszatok játékmódot (lásd a 23. oldalon). Javasoljuk, hogy kezdjétek a Kalandor móddal.**

Egyéb játékelemek

A harctábla alatt képezzetek készletet a TÁM-, VÉD- és hatáskockákból. Helyezétek a hatoldalú (D6) kockát is a közelbe.

Helyezétek a 4 sávjelölőt a harctábla fölé, a 4 gonosz KEZD-kockát pedig a harctábla tetejére a képen látható módon. Képezzetek készletet az ÉP-jelölőkből.

Végül fordítsátok a fordulójelző-kockát az 1.F oldalára és helyezétek a kezdeményezésrend (KEZD-rend) tetejére. Tartsátok kéznél a kalandozási útmutatót (KÚ) és a gonoszszakértelmi útmutatót (GÚ).

Készen álltok. Kalandra fel!

ÁTTEKINTÉS

A Too Many Bones fő célja a kiválasztott zsarnok legyőzése. Ehhez először is elegendő haladáspontra kell szert tennetek. Az is elengedhetetlen, hogy képzéspontokkal megerősítsétek a bütykencs tulajdonságait és szakértelmeit, hogy ezáltal felkészítsétek a végső harcra.

A haladás- és képzéspontokra napi találkozások során tudtok szert tenni. Ezek döntés elé állítják a csapatot, és vagy békés kimenetelűek lesznek, vagy harcba torkollanak.

Egyelőre beszéljük meg, hogyan és hol történik meg mindez.

A JÁTEK FÁZISAI

A kalandotok mindegyik napja 4-4 fázisból áll. Miután mindegyik fázison végigmentetek, egy új nap veszi kezdetét, és megismétlitek a folyamatot.

1. Hajnalhasadta-fázis

- Forgassátok a naptárcsát 1 nappal tovább. (Az 1. napon ezt ne tegyétek meg.)



2. Találkozásfázis

- Húzzatok egy találkozást és olvassátok fel hangosan. Ha a csapat elegendő haladáspontra szerzett, e helyett kihívhatjátok a zsarnokot.
- Válasszatok egy opciót (amennyiben van) és próbáljátok meg sikeresen teljesíteni.
- Ha sikeres, folytassátok a jutalomfázissal (3.).
- Ha sikertelen, hagyjátok ki a jutalomfázist (3.), és folytassátok a felépülésfázissal (4.).

3. Jutalomfázis

- Szerezzétek meg a választott opció és a találkozás általános jutalmait.
- Ha zsákmány vagy lelet a jutalom része, akkor húzzátok fel azokat most.
- Ha képzéspont(ok) a jutalom része, kapjátok meg az(oka)t most.
- Ha haladáspon(t)ok a jutalom része, kapjátok meg az(oka)t most.



4. Felépülésfázis

- Csapaton belül szabadon cserélhetek bármilyen típusú és mennyiségű zsákmányt és leletet. Ugyanakkor le is mondhattok róluk (dobjátok el bármit, amire nincs szükségetek).
- Próbáljátok meg feltörni a saját vagy egy társatok leletét.
- Személyes opciók, melyek közül minden bütykencs 1-1-et választhat:
 - **Pihenj és épülj fel:** Visszaszerzed az összes ÉP-jelölődöt.
 - **Keress jobb zsákmányt:** Dobj el 1 zsákmányt vagy leletet. Dobj a 6 TÁM-kockával. Minden  után fordíts fel 1-1 zsákmányt, és egyet magtarthatsz. Ha egyetlen  -ot sem dobtál, az eldobott kártyát akkor sem kapod vissza.
 - **Derítsd fel a környéket:** Dobj a D6-tal. Ha a dobásod legfeljebb 3, fordíts fel egy egypon(t)os gonoszt; ha 4-5, fordíts fel egy legfeljebb ötpon(t)os gonoszt; ha 6: fordíts fel egy legfeljebb húszpon(t)os gonoszt. Fedd fel a választott kupac legfelső, képpel lefelé fordított jelölőjét. A felfedett gonoszt hagyhatod a kupac tetején, vagy lehelyezheted a kupac aljára képpel lefelé fordítva. Egy kupacban bármennyi felfedett gonosz lehet.

Ezzel a nap véget ért. Kezdetek egy új napot a hajnalhasadta-fázissal.

TALÁLKOZÁSOK

A találkozások napi helyzetek, amivel a csapatnak szembe kell néznie a zsarnok felé vezető úton. A csapat minden napot azzal indít, hogy felhúz és hangosan felolvasson egy találkozást. A kártya előlapja vázolja a helyzetet, amibe beleszöppentetek, a hátlapja pedig megmutatja a választási lehetőségeiteket és azok hatásait. A döntés meghozatala előtt elolvashatjátok a kártya teljes szövegét.

Kötelező választanotok egy opciót a felkínáltak közül. A választás vagy békés  kimenetelű lesz, vagy harcba  torkollik. Ettől függetlenül sikeresen teljesítenetek kell a találkozást, hogy megszerezzétek annak jutalmait (ami általában zsákmány, haladás-és/vagy képzéspontok).



Egyes választási lehetőségek után jutalom van feltüntetve. A találkozások sikeres teljesítéséért járó általános jutalmak a kártya jobb vagy bal alsó sarkában található. Olvassátok el az alábbi jelmagyarázatot a találkozáskártyákkal kapcsolatban.

Találkozáskártya jelmagyarázat



Ez az opció harcba torkollik.

* Sikeresen teljesíteni kell a jutalmak megszerzéséhez és a fejlődéshez.



Ez az opció nem torkollik harcba.

* Követelményei lehetnek a sikeres teljesítésnek.



Szerez # számú haladáspontot a találkozás teljesítése után.



Minden bütykencs húz 1-1 zsákmányt.



Húzz # számú zsákmányt.

* A csapat dönt a zsákmány elosztásáról.



Minden bütykencs kap 1-1 képzéspontot.



Minden bütykencs húz 1-1 leletet.



Húzz # számú leletet.

* A csapat dönt a zsákmány elosztásáról.

A találkozásokon lévő szöveg színe:

Opció szövege, opció eredménye, hangulatszöveg, különleges utasítások

A találkozás békés opciója alapvetően sikeres, kivéve ha másképp van jelölve (lásd a jobb oldali kártyát).

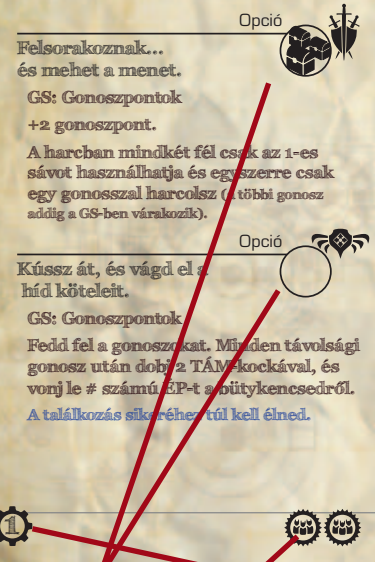
A találkozás harc opciója akkor sikeres, ha legalább egy bütykencs marad a harctáblán az összes gonosz legyőzése után. Ha a találkozás sikeres, akkor folytassátok a játékot a jutalomfázissal.

Ha a találkozás (békés vagy harc) sikertelen, akkor a csapat nem részesül jutalomban. Dobjátok el a találkozást, és folytassátok a játékot a felépülésfázissal.

Találkozástípusok

A találkozások 3 típusát különböztetjük meg. A különleges találkozások csak akkor kerülnek a találkozáspakliba, ha a játék előkészítése vagy egy másik találkozás így rendelkezik.

A zsarnoktalálkozásokat a választott zsarnok alapján kell a találkozáspakliba keverni (lásd a 7. oldalon). A szokásos találkozások lehetnek általánosak vagy szólók (lásd a kártyák előlapjának alján). Használjátok az általános találkozáskártyákat, ha legalább 2 bütykencsrel játszatok, és a szóló kártyákat, ha csak 1 bütykencsrel játszol.



Opciók jutalma
Általános jutalmak

JUTALMAK

Egy találkozás sikeres teljesítése után 3 helyen ellenőrizzétek a kártyát, hogy kap-e a csapat jutalmat: a választott opció jobbán, a kártya bal alsó (haladáspontok) és jobb alsó (képzéspontok, zsákmány és lelet) sarkában (ezek a találkozásokért járó általános jutalmak). Gyűjtsétek be ezeket a jutalmakat, majd lépjétek a felépülésfázisba.

FELEPÜLÉS

A felépülésfázis során zsákmányt és leletet cserélhettek (adtok és/vagy kaptok), megpróbálkozhattok egy zártöréssel (lásd a 21. oldalon és a KÚ-ban), és választhattok egyet a személyes opciók közül (lásd az előző oldalon).

A felépülésfázis végén a nap véget ért. Kezdetek egy új napot a hajnalhasadta-fázissal.

FONTOS:

Mielőtt részleteznénk a különböző fázisokat, elengedhetetlen megismerni a saját bütykencseteket és azt, hogy a bütykencstáblátok milyen kölcsönhatásban van minden mással. Válasszatok egy-egy bütykencstáblát és helyezétek magatok elé, hogy könnyebben tájékozódjatok a következő részekben, valamint keressétek ki és tartsátok kéznél a segédletét, mert hivatkozni fogunk rá.

BÜTYKENCSSTÁBLA

A bütykencsstáblán található a bütykencs tulajdonságai, amik egyedivé és hatékonyabbá teszik a harcban. A bütykencsstábla minden kalandban fejleszthető másként.

1. Tulajdonságok

- Minden bütykencsnek 4 tulajdonsága van: életpont (ÉP), ügyesség (ÜGY), támadás (TÁM) és védekezés (VÉD).
- Egy-egy tulajdonság kezdőértéke (a táblára nyomtatott érték) játék közben növelhető egy tulajdonságkocka lehelyezésével a tulajdonságkocka-mezőre. A tulajdonság maximális értékét a kezdőérték és a tulajdonságkocka összege határozza meg.
- Egy-egy tulajdonság egy sikeresen teljesített találkozás révén szerzett képzéspontokkal (☺) növelhető.
- Minden képzéspont egy-egy tulajdonság (vagy szakértelem) képzéspróbájára ad lehetőséget.
- Ha a képzéspróba sikeres, helyezz (vagy növeld meg 1-gyel) egy tulajdonságkockát a kezdőértéke melletti mezőre, hogy tükrözze az új módosított számot (a tulajdonságkockák maximális értéke 6).
- A képzés révén megszerzett tulajdonságkocka a kaland végéig megmarad.



▶ Életpont (ÉP)

- Az ÉP-d értéke megegyezik a bütykencsjelölőd alatt található ÉP-jelölők számával.
- Az ÉP-d értéke nem haladhatja meg a bütykencsed tulajdonságának maximális értékét (a gyógyulásfelesleg elvész).
- A pót ÉP nem számolódik bele az ÉP-be, emiatt másképp kell kezelni (lásd a 22. oldalon).
- Ha elveszíted az ÉP-det, akkor KO-t szenvedsz (lásd a 20. oldalon).
- Az ÉP képzéspróba mindig sikeres. Az ÉP képzés után adj 1 ÉP-t a bütykencshez (és növeld az ÉP tulajdonságkockát).

Ügyesség (ÜGY)

- Az ÜGY-ed határozza meg a körökben dobható TÁM-, VÉD- és szakértelemkockák összesített számát.
- Az ÜGY elkölthető a bütykencs mozgatására a harctáblán (1 ÜGY/lépés). Az így elköltött ÜGY nem használható kockadobásra.
- Az ÜGY képzéspróba mindig sikeres.

▶ Támadás (TÁM)

- Támadni annyit jelent, mint támadókockákkal (☑) dobni a célpont megsebzése érdekében. Egy szakértelemkocka dobása még akkor sem számít támadásnak, ha a szakértelem sebzést oszt ki.
- A TÁM tulajdonság a **körönként** dobható támadókockák számát jelzi (használatkor nem merülnek ki).
- Harc során minden TÁM-kocka dobása 1-1 ÜGY-be kerül.
- Dobás előtt kell meghatározni a TÁM egyetlen célpontját.
- Minden dobott [☑] jelzi, hogy hány sebzést kell kiosztani a célpontnak.
- Ha sikerült sebzést osztani a célpontodnak egy TÁM-kockával, akkor „találatnak” számít.
- Minden dobott ☒ használható a vésztervednél (nem csökkenti a következő körökben használható TÁM-kockák számát).
- A TÁM képzéspróbánál dobnod kell a jelenlegi TÁM tulajdonságoddal (kezdőérték + tulajdonságkocka). Ha nem dobsz ☒-ot, akkor a képzés sikeres. Ha sikertelen, nem növelheted a TÁM tulajdonságot, de elköltheted másra a képzéspontokat.

▶ Védekezés (VÉD)

- A VÉD tulajdonság a **körönként** dobható védekezőkockák (🛡️) számát jelzi (használatkor nem merülnek ki).
- Harc során minden VÉD-kocka dobása 1-1 ÜGY-be kerül.
- Minden dobott 🛡️ egy aktív mezőre helyezhető (a dobott értéket kell használni, 2 kocka értéke nem vonható össze).
- Az aktív mezőkre helyezett # összértékével egyenlő sebzést semlegesítesz. Csökkentsd ezzel az értékkel a 🛡️-t (pl. Boomernek 1 darab 1-es értékű VÉD-kockája és 1 darab 2-es értékű VÉD-kockája van az aktív mezőkön. Egy gonosz 1 sebzést oszt ki neki. Eltávolíthatja az 1-es értékű kockát, vagy 1-re csökkentheti a 2-es értékű kockát). A valós sebzés kivételével, ami közvetlen hatással van az ÉP-re, az ÉP csökkentése előtt a VÉD-kockákat kell felhasználni a bejövő sebzés semlegesítésére.
- Az aktív mezőkre helyezett VÉD-kockák csökkentik a körben dobható VÉD-kockák számát (pl. Boomernek 2-es VÉD tulajdonsága van. Körében mindkét VÉD-kockájával dob, az eredmény pedig 1 és 2. Úgy dönt, hogy mindkét kockát egy-egy aktív mezőre helyezi. Később a fordulóban egy gonosz megtámadja és 1 sebzést oszt ki neki, emiatt úgy dönt, hogy az 1-es VÉD-kockáját dobja el az aktív mezőről. Újból az ő köre jön, de mivel még van VÉD-kocka az aktív mezőjén, csak 1 VÉD-kockával dobhat.)
- Minden dobott ✂️ használható a vésztervednél (nem csökkenti a következő körökben használható VÉD-kockák számát).
- A VÉD képzéspróbánál dobnod kell a jelenlegi VÉD tulajdonságoddal (kezdőérték + tulajdonságkocka). A ✂️-akat egyszer újra kell dobnod. Ha legkésőbb a második dobásod után nincs ✂️-od, akkor a képzés sikeres. Egyébként a képzés sikertelen, nem növelheted a VÉD tulajdonságot, de elköltheted másra a képzéspontokat.

Őstehetség és őstehetség +1

- Minden bütykencsnek van egy egyedi őstehetsége, amit a kaland során használhat. Erről az adott bütykencs segédletén olvashatsz.
- Ez az őstehetség a vészterven található 6 ✂️ segítségével őstehetség +1-re fejleszthető. Az őstehetség +1 a kaland végéig érvényben van, és a hatásai a segédleten olvashatók.
- Fejlesztés után fordítsd a bütykencsjelölődet a csillagos oldalára.

Támadási forma (Távolharc /Közelharc /Közel-távolsági)

- Ez befolyásolja, hogy a bütykencs hogyan tud célozni és támadni. A közelharcos bütykencsek csak szomszédos egységeket támadhatnak, a távolharcosok pedig tetszőlegesen bárkit. A közel-távolsági bütykencsek sajátos szabályok szerint céloznak és támadnak. Erről az adott bütykencs segédletén olvashatsz. A támadási forma befolyásolja a bütykencs kezdőmezőjét a harctáblán (lásd a 17. oldalon).



A szakértelemkockával ellentétben a TÁM- és VÉD-kockák soha nem merülnek ki, és minden körben rendelkezésedre állnak, kivéve ha egy gölemmel vagy egy wyrmel találkozol. Ebben az esetben elintézem én, csak állj mögém. A lényeg az, hogy a TÁM és VÉD tulajdonságok fontosak. Dobj ezekkel a kockákkal, és használd őket gyakran.

2. A kimerített kockák területe

- Használat után a szakértelemkockák kimerülnek, kivéve, ha valami másképp rendelkezik.
- Tedd a kimerített kockákat a bütykencstáblád bal oldalára a jelenlegi harc végéig, emlékeztetőül, hogy jelenleg nem használhatod őket. Harc után a kimerített kockák újból elérhetőek lesznek.
- Egyes gonoszok szakértelme TÁM- és VÉD-kockák kimerítésére kötelez. Az ily módon kimerített kockák a harc idejére 1-gyel csökkentik a TÁM vagy VÉD tulajdonságodat (pl. Törés, Maró).

3. Felkészülési terület

A bütykencs illusztrációjára bizonyos játékelemeket is helyezhetsz.

- Tedd ide a bütykencsjelölődet és az ÉP-jelölőket, amikor nem harcolsz.
- Tedd ide a kapott pót ÉP-jelölőket.
- Egyes bütykencsek ezen a területen készítenek elő bizonyos szakértelmeket, mielőtt használnák a harcban.

4. Szakértelem-terület

Szakértelemkocka

- A kaland elején az összes szakértelemkocka a kockatárolóban van (játékon kívül), a bütykencs kezdeti szakértelmein kívül. Ezeket a képességeket bekarikázás (☹) jelöli az adott bütykencs segédletén.
- A szakértelmet képzéspontok által lehet megtanulni. Amikor kiképzel egy szakértelmet, keresd ki a számozott kockáját a kockatárolódból és helyezd a táblád megfelelő mezőjére.
- A számlálók kivételével a szakértelem-területen lévő szakértelemkockák látható oldala nem számít.
- A szakértelmet harconként csak egyszer lehet használni, kivéve, ha valami másképp rendelkezik. A dobás eredményét nem kell feltétlenül használnod. Dönthetsz úgy, hogy hem használsz, ha kedvezőtlen az eredmény (vannak kivételek, mint például Boomer gránátjai). A használt szakértelemkockák kimerülnek.
- A kiképzett szakértelem a kaland hátralévő részében használható.
- Nem számít támadásnak, ha szakértelemkockát felhasználva sebzést osztasz ki egy gonosznak.
- A szakértelemkocka oldalain lévő ikonok működése a segédleten olvasható. Ez azt is mutatja, hogy dobás után hova lehet elhelyezni ezt a kockát (pl. aktív [A], lezárt [L]). Egy szakértelem képzéspróbája mindig sikeres.



A szakértelemkockák működése nagymértékben különbözhet. Egyeseket azonnal végre kell hajtani, mások aktív mezőkre kerülnek, és később aktiválhatók. Egyes szakértelemkockák lezárt mezőkre kerülnek, és ott maradnak a kaland végéig, vagy amíg úgy nem döntesz, hogy felhasználod azokat. Ha többet szeretnél megtudni az egyes szakértelmek működéséről, olvasd el a segédleteket.

Szakmák

- Egy szakma az adott bütykencsre jellemző, hasonló szakértelmek csoportja. A szakmák a tulajdonság-terület jobb felső sarkában olvashatók, és a hozzájuk tartozó szakértelmek színes vonalakkal vannak összekötve a szakértelem-területen belül.
- A csillaggal (★) jelölt szakértelmek bármikor kiképezhetőek (a csillagot bizonyos mezők mellett találod).
- Egyes szakértelmekre nyíl mutat, és nincs mellettük ★. Ezeket a szakértelmeket sorban kell kiképezni, a ★-gal jelölt szakértelemmel kezdve, és a nyílak irányában haladva (ha 2 nyíl mutat egy szakértelemre, csak 1-re van szükség a kiképzésre).
- Nem szükséges egy szakma összes szakértelmét kiképezni, mielőtt egy másik szakmába kezdesz.

Fogyócikk kockák

- A fogyócikk kockák különleges szakértelmek, amiket nem lehet képzéspontok által megszerezni, hanem zsákmányok és bizonyos vésztervek által kerülnek játékba. Egyes bütykencsek bizonyos számú fogyócikk kockával kezdik a játékot.
- Egy fogyócikk kocka megszerzésekor vedd azt el a saját kockatárolódból és helyezd a szakértelem-területedre, kivéve, ha valami másképp rendelkezik.
- Használat után a fogyócikk kockát helyezd vissza a kockatárolódba. Újból meg kell szerezned ahhoz, hogy használhasd. A számlálóként használt fogyócikk kockák kivételt képeznek, és a kaland végéig a szakértelem-területeden maradnak.
- Ha egy fogyócikk kockát kimerítesz vagy eltávolítasz egy aktív vagy lezárt mezőről, helyezd vissza a kockatárolóba.

▶ 5. Vészterv (VT)

VT szakértelmek

- Körönként csak 1 VT szakértelmet használhatsz.
- A VT szakértelem használati költsége 1-6 ✂, ahogy a bütykencstáblád és a segédlet is mutatja.
- Távolítsd el a szükséges számú ✂-ot a VT szakértelem használatához. A ✂-tal rendelkező TÁM- és VÉD-kockákat egyszerűen távolítsd el, míg az így felhasznált szakértelemkockákat merítsd ki.

Csontok kezelése

- A harc során, valamint a saját körödön kívül dobott ✂-okat helyezheted a VT-dbe, kivéve, ha valami másképp rendelkezik.
- A VT-dben legfeljebb 5 ✂-ot tárolhatsz körről körre.
- A ✂-okat sorakoztasd fel egymás mellé balról jobbra a megszerzésük sorrendjében.
- Mindig a bal szélső ✂-ot használd fel elsőként, és csúsztasd a többi ✂-ot a felszabaduló helyekre.
- A ✂-ok a VT-dben maradnak használatig. Harc végén vagy KO esetén el kell távolítanod őket.

Többcsontos kockák

- Ezek több helyet foglalnak el a VT-dben (hagyj ki helyet utánuk, hogy jelöld).
- Ha egy VT szakértelem egy többcsontos kocka egy részét használja fel, a teljes kocka elhasználódik, és az el nem költött ✂ elvész.

Fejlesztés őstehetség +1-re

- 6 ✂-ba kerül egy bütykencs őstehetségének az őstehetség +1-re való fejlesztése (kezelj a 6. ✂-ot úgy, mintha a VT-dbe lenne helyezve).
- Fejlesztés után fordítsd a bütykencsjelölődet a csillaggal jelölt oldalára a kaland hátralévő részére.

A csontok úgymond sikertelen támadások, melléütések. Látni fogod, hogy a kockák túlnyomó többségének egy vagy több oldalán csont található. Ezek gyakran nem kívánt eredmények. Ugyanakkor kulcsszerepet játszanak a döntéseid meghozásában, hiszen mindig lehetőséged van csontokat helyezni a vésztervedbe.



6. Aktív mezők

- Helyezd ide a dobott VÉD-kockákat és aktív (A) szakértelemkockákat. A többi csapattag is ide helyezi majd a szövetségesegek aktív (SZA) szakértelemkockáját. Az A és SZA szakértelemkockák hatása a segédleteken olvasható.
- Az aktív kockák itt maradnak használatig. Harc végén vagy KO esetében el kell távolítanod őket.
- Használat után az ide helyezett szakértelemkockák kimerülnek, kivéve, ha valami másképp rendelkezik.



7. Lezárt mezők

- Helyezd ide a dobott lezárt (L) szakértelemkockákat.
- A lezárt kockák harcról harcra itt maradnak a felhasználásukig. KO esetében el kell távolítanod őket, kivéve, ha kalandor módban játszol (lásd a 23. oldalon).
- Használat után az ide helyezett szakértelemkockák kimerülnek, kivéve, ha valami másképp rendelkezik.

MEGJEGYZÉS: Egy harc végén vagy a körödben bármikor eltávolíthatsz kockákat az aktív vagy a lezárt mezőkről, hogy helyet szabadíts fel. Bizonyos szakértelmek kényszeríthetnek arra, hogy kockát távolíts el ezekről a mezőkről. A szakértelemkockákat mindig merítsd ki, míg a VÉD-kockákat helyezd vissza a készletbe.

8. Kincsterület

- Amikor a bütykencs zsákmányt vagy leletet talál, eltárolhatja a táblája jobb oldalán.
- Minden bütykencs legfeljebb 4 kincset tárolhat (ha nincs elegendő hely, válassz 4-et, amit megtartanál, és dobd el a maradékot).
- A zárt leletek mindig 1 helyet foglalnak.
- A zsákmányokról és leletekről többet megtudhatsz a 21. oldalon.



FONTOS:

Most, hogy megértetted a bütykencsek fortélyait, bemutatjuk az ellenséget! Gonoszokkal (és végül a zsarnokkal) fogsz megküzdeni a kalandod során.

Ehhez a következő részhez keress egy egyponstos, ötponstos és húszponstos gonoszt, valamint egy zsarnokjelölőt. Tartsd ezeket kéznél referencia és összehasonlítás céljából. Keresd meg a gonoszzakértelmi útmutatót (GÚ) is.

Kész is vagy! Vágjunk bele!



A GONOSZOK

A gonoszok az ellenséget jelképezik, akikkel a kaland során harcolsz. Minden gonosznak egyedi jelölője és tulajdonsága van.

1. Életpont (ÉP)

Ez határozza meg a gonosz életpontjelölőinek maximális számát. Helyezd a megfelelő mennyiségű ÉP-jelölőt a gonosz alá, amikor a harctáblára lép.

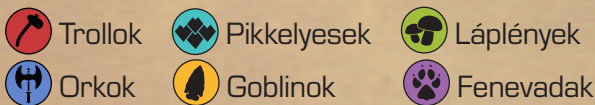
2. Kezdeményezés (KEZD)

Ez határozza meg a gonoszkezdeményezés-kocka kezdőmezőjét a kezdeményezésrendben.

3. Támadási forma

A közelharcos gonoszok (X) csak oldalszomszédos ellenséges egységeket támadhatnak meg (átlósan nem támadhatnak). Ha nincs ilyen, nem támadhatnak és nem dobhatnak célpontot igénylő szakértelmet. A távolharcos gonoszok (X) tetszőlegesen bármelyik ellenséges egységet megtámadhatják, a táblán elfoglalt mezőtől függetlenül.

4. Típus



5. Védekezés

Ez határozza meg, hogy hány VÉD-kockával dob a körében a gonosz (mínusz a már aktív VÉD-kockák). A dobott VÉD-kockát a gonoszjelölő tetejére kell helyezni (ezáltal a kocka aktív lesz). Egy gonosz akkor is dobhat a VÉD-kockájával, ha nincs célpont a hatótávolságában.

6. Támadás

Ez határozza meg, hogy a körében hány TÁM-kockával dob a célpontja ellen a gonosz. A dobott TÁM-kocka meghatározza a kiosztott sebzések számát. Ha egy gonosznak több célpontja van, a kockákat mindegyik célpontra külön-külön kell dobni.

7. Szakértelmek

A feketével írt szakértelmek mindig érvényben vannak. Tanulmányozd a KÚ-t a szakértelmek listájáért és azok működési módjáért. Ha egy gonosznak több célpontja van, a célzásszakértelmek mindegyik ellen hatnak.

8. Gonosz vésterv (VT) szakértelmek

A késsel írt és X-tal jelzett VT szakértelmek akkor lépnek érvénybe, ha a gonosz legalább a X-ok számával egyenlő X-ot dob a TÁM- és VÉD-kockáival összesen. A dobott X-okat nem viszi át a

következő körre. Ha egy aktivált VT szakértelmnek célpontra van szüksége, és a gonosznak több lehetséges célpontja van, a csapat dönt, hogy ki legyen az. A VT szakértelmek körönként csak egyszer aktiválhatóak, és a KÚ-n vannak felsorolva. A VT szakértelmek a kidobott VÉD és TÁM végrehajtása után aktiválódnak, még akkor is, ha a szakértelem szövege más időzítést kér.

9. Célpont(ok)

A közelharcos gonoszok mindig a legközelebbi ellenséges egységet veszik célba (legrövidebb útvonal). Egyenlőség esetén a X segítségével dönti el, hogy a célpont (X) a leggyengébb (X, legkevesebb ÉP) vagy a legerősebb (X, legtöbb ÉP) ellenséges egység legyen. További egyenlőség esetén a csapat határozza meg a célpontot. A távolharcos gonoszok csak a X által jelzett ellenséget veszik célba. Egyesek több egységet vesznek célba (ezt a X-ben lévő egységek száma jelzi), de egy körön belül legfeljebb egyszer támadják meg ugyanazt a célpontot. A TÁM-kockákat külön-külön kell mindegyik célpontra dobni.

10. További gonoszok

Amikor egy X vagy X szimbólumos gonosz kerül a harctáblára, akkor egy vagy két további ötpontos gonoszt kell helyeznetek a gonoszok sorának (GS) tetejére.

11. Átlós mozgás

Csak a X szimbólumos gonoszok tudnak átlósan mozogni.

Gonospontok

4 fajta gonoszt különböztetünk meg: zsarnokok, egypontos, ötpontos és húszpontos gonoszok. Ezeket vagy a képük vagy a gonoszjelölő hátoldalán lévő pontszámok alapján azonosíthatod be.



A ZSARNOKOK

A játékban a fő feladatokat a zsarnok megtalálása és legyőzése.

Zsarnokkártyák

A zsarnokkártya előlapja információt tartalmaz a zsarnokról, jelöli a kaland során használandó gonoszokat és a zsarnok kihívására szükséges haladásponthoz szükséges pontokat. A győzelemhez nem kötelező azonnal kihívni a zsarnokot, amint összegyűjtöttétek a -okat, de le kell győznötök őt, mielőtt meghaladhatók a kaland napjainak maximális számát.

A zsarnokkártya napi találkozáskártyának számít. A zsarnokkártya hátlapja leírja a harctábla előkészítését zsarnok elleni harcra, valamint elmagyarázza a zsarnok összes szakértelmét és a zsarnokkockáját. A harc megnyeréséért elegendő a zsarnokot legyőzni.

A zsarnok ellen vívott sikertelen harcot ugyanúgy kell kezelni, mint egy sikertelen találkozást, és ha van elegendő nap, újból meg lehet próbálni a következő napon.

Zsarnokjelölő

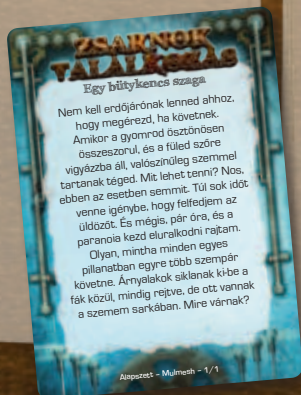
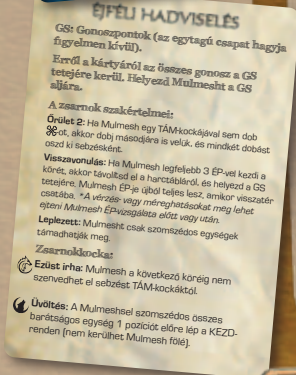
Minden zsarnoknak van egy jelölője, amit az ellene vívott harcban gonoszjelölőként kell kezelni.

Zsarnokkocka

Ha a zsarnokjelölőn szimbólumot láttok, akkor a zsarnoknak van egy egyedi zsarnokkockája, amivel a körében a TÁM- és VÉD-kockáival együtt egyszer dob.

Zsarnoktalálkozások

Minden zsarnoknak egy vagy több egyedi találkozáskártyája van, amit a kaland elején a találkozáspakliba keverték.



FONTOS:

Gratulálunk! Most már készen állsz a harcra. A gonoszokról és tulajdonságaikról szerzett új ismereteid alapján bemutatathatjuk a harcok helyszínét.

A következő részhez keresd meg a harctáblát és helyezz mellé pár gonoszt. Tedd a fordulójelzőkockát a kezdeményezésrend közelébe. Tartsd kéznél a bütykensjelölőt és -kockát, mert ezeket fogod használni a harc során.

A következő részben nyugodtan használd a játékelemeket, hogy leutánozd, amit olvasol.

A HARCTÁBLA

A harctábla a kockázatos lépések és könnyörtelen harcok helyszíne. Itt történik minden akció, és a győzelem érdekében otthonosan kell mozognod rajta.

1. A kezdeményezésrend (KEZD-rend)

A harc 1 teljes fordulója alatt minden egység egy-egy kört játszik. A KEZD-rend jelöli a forduló számát, és a soron lévő egységet, valamint utal arra, hogy ki milyen sorrendben kerül sorra (fentről lefelé kell végighaladni rajta).



- A fordulójelző-kocka a KEZD-rend tetejére kerül az 1F [1. forduló] oldalával fölfelé.
- Növeljétek a kocka értékét (2F, 3F stb.) a harc minden fordulójának elején.
- Az 5F után következnek a [kimerültség] fordulók a harc végéig. Minden [kimerültség] forduló elején a harctáblán lévő összes egység veszít 1 ÉP-t (ez nem számít specifikus sebzésnek, így sehogy sem blokkolható vagy védhető ki).

KEZD-kockák lehelyezése (felkészülés a harc 1F-jére)

- A gonosz KEZD-jét (☹️) a jelölőjén találod. Jelöld ezt a számot a KEZD-renden egy gonoszkezdeményezés-kockával (pl. Ha van egy 3 KEZD-es gonosz az 1. sávban, akkor állítsd 3-ra a kék 1. sáv KEZD-kockáját és helyezd a KEZD-rendre). Helyezd minden gonosz KEZD-kockáját a KEZD-rendre fentről lefelé csökkenő sorrendben. A gonosz KEZD-ek közti egyenlőséget a sávok prioritása dönti el (egy 1. sávú gonosz egy 2. sávú gonosz elé/főlé kerül).
- Minden játékos dobjon az egyedi bütykencs KEZD-kockájával. A dobott eredmények alapján határozátok meg a helyét a KEZD-renden. Egyenlőség esetén a csapat dönti el, hogy ki játszik hamarabb.

KEZD-kockák a harc közben (a 2F-től kezdve)

- A KEZD-renden elfoglalt pozíciók meghatározása után a gonoszjelölőkön és a KEZD-kockákon lévő KEZD értékek nem számítanak. Harc közben bizonyos szakértelmek változtathatnak egyes egységek KEZD-pozícióján a többi egység jelenlegi KEZD-pozíciójához képest (pl. Tantrum egy gonoszt 3 pozícióval levisz a KEZD-renden).
- Azon egységek, melyek a 2F-től kezdve csatlakoznak a harchoz, mindig a KEZD-rend tetejére vagy aljára kerülnek. Az összes bütykencs, zsarnok és húszpontos gonosz a KEZD-rend tetején lép a harctáblára (függetlenül a KEZD-értékétől). Az összes egy- és ötpontos gonosz a KEZD-rend alján lép a harctáblára. Az egyenlőséget az 1F szabályai alapján kell eldönteni.
- Ha a forduló során változik egy egység KEZD-pozíciója, az új pozíciót csak a forduló végén foglalja el (emlékeztetőként csúsztasd oldalra a KEZD-kockáját).



2. A gonoszok kezdőmezői

A gonoszok esetében használjátok a színes mezőket. A közelharcos gonoszok a ☒ mezőkön, a távolharcos gonoszok az ☒ mezőkön kezdenek. A harctáblára elsőként felkerülő gonosz az 1. sávra kerül (1), a második gonosz a 2.-ra, stb. Mozgás során a gonoszok sávot változtathatnak, úgyhogy a harctáblára kerüléskor helyezzetek minden gonosz alá egy-egy sávjelölőt, ami megegyezik a kezdősáv színével.

3. A bütykencsek kezdőmezői

A bütykencsek esetében használjátok a szürke mezőket. A közelharcos bütykencsek a ☒ mezőkön, a távolharcos bütykencsek a ☒ mezőkön kezdenek, a közel-távolsági harcok bütykencsek pedig tetszőleges mezőn. A bütykencsek tetszőleges sávban kezdenek, és lehet akár több bütykencs is egy sávban.

4. Oldalszomszédos mozgás

Az 1F-5F során az egységek csak oldalszomszédos mezőkre léphetnek. A ♠️ fordulóban az egységek átlósan is léphetnek. A 🌀 szimbólumos gonoszok bármikor léphetnek átlósan. Több egység nem lehet ugyanazon a mezőn, és egy egység nem kelhet át egy másik által elfoglalt mezőn.



A HARC ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék legtöbb találkozósa harcba (♣) torkollik. Néha a találkozáskártya konkrétan meghatározza, hogy milyen gonoszokkal kell szembenéznetek, de legtöbbször a harc előkészítése a „GS: Gonospontok” utasítást tartalmazza.

A gonoszok sora (GS)

Minden harc elején meg kell alkotni a GS-t, ami tartalmazza a harc során legyőzendő gonoszokat. A GS megalkotásához ellenőrizétek a találkozáskártyát, majd képezzetek egy gonoszjelölő-kupacot az aktív kupacokból. A felfedett gonoszok kivételével (ezek képpel felfelé vannak), a GS-t mindig képpel lefelé kell megalkotni, hogy harc előtt ne tudjátok, kivel fogtok szembenézni. Helyezzétek a GS-ben a gonoszokat fentről lefelé csökkenő sorrendben (a nagyobb pontértékű gonoszok legyenek felül). * Ha a GS-be egy konkrét gonoszt vagy gonosztípust kell helyeznetek, először nézzétek át az aktív kupacokat (ezt követően keverjétek meg), majd a legyőzött gonoszok kupacát és végül a játékon kívüli gonoszokat, míg megtaláljátok a keresett gonoszokat.

Gonospontok

A „GS: Gonospontok” utasítás azt jelenti, hogy a GS-t a gonospontok kiszámolásával kell megalkotni.

**1. lépés: Nap sorszáma x Csapatban lévő bütyken-
csek száma** (pl. 4. nap x 3 bütykenecs = 12 gonospont).

**2. lépés: Húzzatok a gonospontokkal egyenlő
pontú gonoszt, mindig a legnagyobb lehetséges
értéket húzva** (pl. 12 gonospontra 2 darab ötpontos gonoszt és 2 darab egypontos gonoszt kell húzni).

3. lépés: Rendezzétek kupacba őket (az előbb felsorolt gonoszokat így helyeznétek egymásra fentről lefelé: 5,5,1,1). Ácsi! Ne feledjétek, hogy a találkozások követelményei és bizonyos szakértelmek változtathatnak ezen a számon, és néha húzás ELŐTT hatnak (pl. 20 pont helyett 18 pont nagyban megváltoztatja a legyőzendő gonoszokat), néha pedig hozzáadnak egy gonoszt a kialakított GS-hez. Mindezt a találkozáskártyán találjátok, úgyhogy figyelmesen olvassátok el azt.

A GS-be helyezett gonoszokat a kupacon belül a megfelelő pozícióba kell helyezni (pl. egy hozzáadott húszpontos gonosz a kupac tetejére kerül, egy hozzáadott egypontos gonosz pedig a kupac aljára),

kivéve, ha valami másképp rendelkezik.

A harc előkészítésének folyamata

Most, hogy értitek a GS alapjait, vegyük át a harc előkészítésének lépéseit:

1. Hajtsátok végre a „harc előtt” hatásokat és szakértelmeket, mint például Tantrum DÜH! őstehetsége.
2. Alkossátok meg a GS-t a találkozáskártya alapján.
3. Helyezzétek a GS tetején lévő gonoszt (és ÉP-jét, sávjelölőjét és KEZD-kockáját) a harctábla megfelelő sávjába és mezőjére. Folytassátok ezt a lépést míg 4 gonosz kerül a harctáblára, vagy kiürül a GS. A gonoszok kezdőmezőjéről és KEZD-jéről bővebben a 17. oldalon olvashattok.
4. Dobjátok a csapat KEZD-kockáival és helyezzétek azokat a KEZD-rendre.
5. Helyezzétek a csapattagokat (és az ÉP-jelölőiket) a harctábla megfelelő mezőire.
6. Fordítsátok a fordulójelző-kockát az 1F oldalára.
7. Hajtsátok végre a „harc kezdetén” hatásokat és szakértelmeket, mint például Picket pajzsfall őstehetségét.

Készen álltok a harcra! Az egységek a KEZD-rend tetején lévővel kezdve lejátsszák körüket.

HARC KÖZBEN: GS




A GS harc közben

Harc közben maradhatnak gonoszok a GS-ben (pl. kezdetben 4-nél több gonosz volt ott, vagy a Jelzéshez hasonló szakértelmek további gonoszokat adnak a GS-hez). Ezek nem csatlakoznak a harchoz, míg 4-nél kevesebb gonosz nem lesz a harctáblán. Azon forduló végén, amikor ez bekövetkezik (és minden forduló végi hatás után), a GS tetején lévő gonoszok csatlakoznak a harchoz, elfoglalva az első szabad sávjelölőt és KEZD-kockát (bővebben lásd a 17. oldalon, a KEZD-kockák a harc közben részt).

Helyezzétek a gonoszt a sávjelölője által meghatározott sávba, a támadási formájával megegyező mezőre.


Ha ez a mező foglalt, a gonosz a támadási formájával megegyező első szabad mezőt foglalja el (az 1. sávtól kezdve). Ha ezek a mezők is foglaltak, a gonosz a másik támadási forma első szabad mezőjét foglalja el (ugyancsak az 1. sávtól kezdve).

A bütykencs mozgása és célzása

A közelharcos bütykencsek # ÜGY-et használhatnak, hogy # mezőnyi távolságra mozogjanak szomszédosan (vagy átlósan, ha ) , és minden körben 1 szomszédos gonoszt vehetnek célba. A távolharcos bütykencsek az ÜGY #-et használhatják, hogy # mezőnyi távolságra mozogjanak szomszédosan (vagy átlósan, ha ) , és minden körben 1 tetszőleges gonoszt vehetnek célba. Nem kell egy vonalban lenniük a célponttal. A közel-távolsági harcokos bütykencsek az ÜGY #-et használhatják, hogy # mezőnyi távolságra mozogjanak szomszédosan (vagy átlósan, ha ) , és minden körben 1 szomszédos gonoszt vehetnek célba. A segédlet részletezi, hogy ezek a hibrid bütykencsek hogyan vehetnek célba nem szomszédos gonoszokat a harctáblán. Egyes bütykencsszakértelmek lehetővé teszik nem-célpont gonoszok, harcmezők vagy akár több gonosz célbavételét.

▶ A bütykencs köre





* **Kincs:** A kincseket bármikor használhatod a körödben (még az előidézett hatások előtt is), kivéve, ha valami másképp rendelkezik.

1. **Kör eleje:** Aktiváld a bütykencsjelölőre helyezett hatáskockákat.
2. **Mozogj:** Használd az ÜGY #-et, hogy # mezőnyi távolságra mozogj oldalszomszédosan (vagy átlósan, ha ) .
3. **Határozd meg a célpontot:** Válassz célpontot a TÁM-kockáknak, szakértelemkockáknak és/ vagy a VT-nek.
4. **Válassz kockákat és dobj velük:** A maradék ÜGY meghatározza a dobható kockák számát. A TÁM és VÉD tulajdonságod, valamint a rendelkezésedre álló szakértelemkockák határozzák meg a választható kockákat (pl. ha a TÁM szakértelem 2, a VÉD szakértelem 1 és van 3 elérhető/dobható szakértelem, akkor 6 kocka közül választhatsz. Ha az ÜGY 3 és ebben a körben nem mozogtál, a 6 kockából csak 3-at választhatsz). A választott kockákkal egyszerre kell dobni.
5. **Értékelj ki a dobást:** Lásd a következő részt.
6. **A gonoszok reagálnak:** Egy támadás aktiválhatja egyes gonoszok szakértelmeit.
7. **Kör vége.**

A dobás kiértékelése:

MEGJEGYZÉS: Bütykencsként nem kell felhasználnod a dobott kocka eredményét, kivéve ha a szakma vagy a dobott ikonra vonatkozó szabályok másként rendelkeznek. Például ha sikeresen dobsz TÁM-kockával, majd rájössz, hogy egy Visszaütéssel rendelkező Rémfarkast támadtál meg, és még nem akarsz eltalálni, akkor nem kell felhasználnod az eredményt. Vagy ha dobsz egy Orvosi készlet (Patches) szakértelemkockával, és az eredmény 1 ÉP gyógyulás lesz 3 ÉP gyógyulás helyett, dönthetsz úgy, hogy nem gyógyítasz, és visszahelyezheted a szakértelemkockát a szakértelemterületen lévő mezőjére (a dobásra továbbra is elhasználtad az ÜGY-et).

Dobás után **tetszőleges sorrendben** végrehajthatod a következők bármelyikét:






- **Sebzések kiosztása a célpontra:** Oszd ki a célpontodnak a  sebzést és a szakértelmeid által okozott sebzést.
- **Sebzések kiosztása a nem-célpontra:** Egyes szakértelmek nem-célpont egységeknek oszthatnak ki sebzést. Vannak azonnali szakértelmek, amik egyáltalán nem hatnak más egységekre. Használd belátásod szerint ezeket a szakértelmeket.
- **Oszd ki az A-, L- és VT-kockáidat:** Helyezz az aktív mezőkre bármennyi dobott  -ot, amit használni akarsz. Szakértelmeket helyezhetsz a saját aktív és lezárt mezőidre, vagy egy szövetséges aktív mezőire. Belátásod szerint helyezhetsz  -ot a VT-be.
- **Használd a VT-det:** Körönként egyszer használhatod a VT-det. Távolíts el #  -ot, hogy egy # költségű VT szakértelmet használj.

HARC KÖZBEN: EGY GONOSZ KÖRE






A gonoszok szakértelmei

Minden gonosznak egyedi és a harc specifikus időpontjában aktiválódó szakértelme van. Alaposan olvasd el a gonoszok szakértelmeit, amikor az adott gonosz a harctáblára lép, hogy megfelelő pillanatban aktiváld a szakértelmeit. Ha a gonosz szakértelmének egy célpontra van szüksége, akkor a célpont hatótávolságon belül kell legyen, hogy a szakértelem aktiválódjon (pl. Méreg, Maró stb.).

A gonoszok mozgása és célzása

A  gonosz nem mozog, és a harctáblán lévő bármelyik ellenséges egységet megtámadhatja. A  gonosz körönként legfeljebb 2 mezőnyi távolságra mozoghat oldalszomszédosan (vagy átlósan, ha ). Ez a legközelebbi (legkevesebb mezőre lévő) ellenséges egységet veszi célba és afelé mozog. Egyenlőség esetén a  (lásd a részleteket a 15. oldalon) segítségével határozza meg a célpontját. További egyenlőség esetén a csapat határozza meg a célpontot. A  gonosz mindig a legrövidebb útvonalon közelíti meg a célpontjával szomszédos egyik szabad mezőt. Ha több lehetséges legrövidebb útvonal van, a csapat dönti el, hogy melyik útvonalon haladjon a gonosz. A gonosz nem mozog, ha már szomszédos egy ellenséges egységgel, **vagy egy célponthoz sem vezet útvonal.**

A gonoszok köre

- Kör eleje:** Hatások aktiválódnak. Aktiváld a gonoszjelölő tetején lévő hatáskockákat (pl. Vérzés, Méreg, Hatástalanítás stb.)
- Meghatározza a célponto(ka)t.**
- Mozog:** Mozgasd a  gonoszt, ha nem szomszédos egy ellenséges egységgel (lásd a mozgást és célzást feljebb).
- Szakértelmek:** Amennyiben lehetséges, hajtsd végre a gonosz összes olyan szakértelmét, ami nincs egy specifikus időponthoz kötve.
- Dobj a kockákkal:** Dobj a gonosz összes inaktív VÉD-kockájával és (ha a célpont hatótávolságon belül van) TÁM-kockájával. Ha a gonosz több egységet is célba vehet () és mind hatótávolságon belül vannak, a kockákat mindegyikre külön-külön kell dobni.
- Értékelj ki a dobást:** Helyezd a gonoszjelölőre a dobott  -okat, oszd ki a célpontnak a dobott  -t, hajtsd végre a  -ok által előidézett szakértelmet. Amennyiben van, a zsarnokok végrehajtják a zsarnokkockát is.
- A bütykencsek reagálnak:** Aktiváld a bütykencsek szakértelmeit, amennyiben érvényesek.
- Kör vége.**

KO ÉS LESÖPRÉS

Ha KO-t szenvedsz

Néha KO-t fogsz szenvedni a harc során. Ez nem szokatlan, főleg ha igazán balszerencsésen dobsz. Ez ne tántorítson el! Csak KO-k által válhatsz rettenthetetlen bütykencsé.

Ha KO-t szenvedsz (elveszited az utolsó ÉP-jelölődöt), akkor vedd le a bütykencsjelölődöt és KEZD-kockádat a harctábláról és azonnal helyezd a felkészülési területre. Távolítsd el a tábláról az összes A-, L- és VT-kockát (merítsd ki az eltávolított szakértelemkockákat). A zsákmányt nem veszited el, de nem használhatod míg ki vagy ütve. Bizonyos bütykencsek szakértelme újjáélesztheti a KO-t szenvedett bütykencset (lásd a segédletét).

A teljes csapatot lesöprik

Ha az egész csapat balszerencsés, és az összes bütykencs KO-t szenved, a harc azonnal véget ér, de a kaland folytatódik. Hagyjátok ki a jutalomfázist, és folytassátok a napot a felépülésfázissal. Ebben a fázisban valószínűleg a „pihenj és épülj fel” személyes opciót kell mindnyájan választanotok, kivéve ha van ÉP-t adó zsákmányotok.

A HARC KIMENETELE

Sikeres harc


Távolítsd el az összes kockát minden bütykencs aktív mezőiről és VT-jéből. A lezárt kockák maradhatnak a helyükön. Helyezd az összes kimerített szakértelemkockát a szakértelemmezőkre. Távolítsd el a maradék pót ÉP-t a felkészülési területéről. Helyezd vissza az összes csapattagot a maradék ÉP-vel együtt a saját felkészülési területére. Folytasd a jutalomfázissal. A játék fázisainak részleteit a 8. és 9. oldalakon találod.

Sikertelen harc

Távolítsd el az összes kockát minden bütykencs aktív és lezárt mezőiről, valamint VT-jéből. Helyezd az összes kimerített szakértelemkockát a szakértelemmezőkre. Távolítsd el a maradék pót ÉP-t a felkészülési területéről. Helyezd a KO-t szenvedett csapattagokat a saját felkészülési területükre (ha még nincs ott). Helyezd az életben maradt gonosz(oka)t képpel lefelé a megfelelő aktív kupac alá. Folytasd a felépülésfázissal.

ZSAKMÁNY / LELET

Ahhoz, hogy esélyetek legyen legyőzni a zsarnokot, a csapatotok igénybe fog venni néhány kincset, amit a kaland során talál. Néhány szó ezekről:

- Két típusú kincs van: zsákmány és lelet.
- Minden bütykencs legfeljebb 4-4 kincset tárolhat (ha meghaladod ezt a számot, válassz 4-et, amit megtartanál, és dobd el a maradékot).
- Használat után fordítsd el a többször felhasználható kincset (kezd a legnagyobb értékkel).
- Dobd el a kincset, ha teljesen felhasználtad.
- Harcon kívül egy kincs bármikor felhasználható vagy eldobható kivéve, ha valami másképp rendelkezik.
- Harc közben a kincset a körödben kell felhasználni, kivéve, ha valami másképp rendelkezik.
- A leleteket tartsd a kincsesládát ábrázoló oldalukkal felfelé addig, amíg sikeresen fel nem törted a zárjaikat (ekkor is 1 kincsnek számít).
- **Nehéz:** 3 kincsnek számít.
- **Állandó:** Használat után ne dobd el.
- **VT-kiegészítő:** További VT-szakértelmet ad, amit -okkal aktiválhatsz. Használat a VT használatának számít.



FONTOS:

Most, hogy megértetted a harc alapjait, nem feledkezhetünk meg a legjobb részről... a kincsekről! Ez a rész rövid, de számos lényeges részletet tartalmaz, amelyeket nem szabad kihagynod.

Vegyél el egy zsákmánykártyát, egy leletkártyát és a 4 zártörőkockát. Tartsd kéznél a KÚ-t is. Ha ezzel is végeztünk, egy igazi végigjátszás következik.

Már nincs sok hátra!



Egy lelet feltörése közben a kinyitott zárat úgy tudod számontartani, hogy csövekkel a bütykencs táblához kötöd azokat. Egy összekötött cső azt jelenti, hogy kinyitottál egy zárat a háromból és így tovább. Megoldottad mindhármat? Tökéletes! Fordítsd meg a kártyát.



ZÁRTÖRÉS



Egyes találkozások és a leletek is, melyekre szert tettél, igénylik a zártörést. Ebben a folyamatban 4 zártörőkockát fogsz használni: 1 intuíciókockát és 3 akciókockát. Ezekről a KÚ-ban tanulhatsz.

Minden bütykencs naponta egy-egy zártöréspróbát hajthat végre a felépülésfázisban a megszerzett valamelyik leletén. Ha csak az 1. vagy 2. zárat nyitja ki, zárva marad a maradék zár, de a következő próbálkozásnál kevesebb dolga lesz. A zártöréspróbát más leletére is felhasználhatod, ha az előnyösebbnek tűnik.



Pót ÉP

Helyezz # ÉP-t egy bütykencs felkészülési területére. Amikor sebzést kap, először a pót ÉP-jelölőkből távolíts el a normál ÉP-jelölői helyett. A VÉD-kockák a pót ÉP eltávolítása előtt aktiválódnak. A pót ÉP-t nem kell számba venni, amikor a gonosz célpontot választ (legerősebb/leggyengébb), sem valós sebzés esetén. Több aktív pót ÉP-d lehet egyszerre.

D6 (narancssárga, márványozott, számozott kocka)

Ezt a kockát használd minden alkalommal, amikor D6-ost kell használni.

Sebzéstípusok

Sebzés: A célpontról eltávolítandó ÉP száma. Ezt az értéket VÉD-kockákkal, a Vastag bőr, az Edzett szakértelmekkel stb. lehet befolyásolni.

Valós sebzés: A célpontról eltávolítandó ÉP száma a VÉD figyelmen kívül hagyásával.

Ezt az értéket csak a valós sebzésre ható szakértelmekkel lehet befolyásolni (pl. Picket - Ser, Tantrum - Edzett).

Veszélyes darts (választható opció bizonyos találkozásoknál)

Minden játékos és ellenfél 10 ÉP-vel kezd. Minden játékos válasszon 3-3 kockát a TÁM-, VÉD- és tulajdonsághatás-kockák (a hatáskocka, amelyen a Méreg, Gyengítés és Bénítés oldalak láthatók) közül úgy, hogy legfeljebb 2 lehet egyforma. Ugyanezekkel a kockákkal dobtok minden körben. A nem-bütykencs ellenfelek mindig **2 TÁM- és 1 tulajdonsághatás-kockát** választanak.

A kockák kiválasztása után a játékot az ellenfél kezdi (a bütykencsek mindig másodikként dobnak), és dob a 3 kockájával. Felváltva dobjatok a kockákkal. Aktiváljátok magatokon a VÉD-kockák hatását. Osszatok ki sebzést és hajtsátok végre az ellenfelet a tulajdonsághatás-kockákat (a hatások leírását lásd a KÚ-ban).

A ✂-okat a veszélyes darts VT-re használjátok (abban a körben kell felhasználni, amikor kidobtad, mert nem lehet tárolni). Ezt csak a bütykencsek használhatják.


✂ - Távolíts el magadról vagy egy ellenfélről egy aktív hatás- vagy VÉD-kockát.

✂✂ - Béníts le egy ellenfelet a következő köröd elejéig.

✂✂✂ - Azonnali KO. Gyóztél!

A győzelemhez távolítsd el az összes ellenfeled ÉP-jét.




Naptárcsa és -kártya

Minden nap elején forgasd el 1-gyel a tárcsát. Ez attól függetlenül bekövetkezik, hogy az előző találkozás sikeres volt-e vagy sem. A győzelemhez le kell győznotök a zsarnokot, mielőtt a naptárcsa meghaladja a zsarnok -át.

Hatáskockák

A játék kétféle hatáskockáin több különböző hatás található. Ezek a kockák emlékeztetőül szolgálnak, ha egy bizonyos hatás érvényben van, vagy hatással van a harctábla valamelyik egységére. Helyezd ezt a kockát a gonosz- vagy bütykencsjelölőre, ezzel jelezve, hogy a hatás aktív. Egy egységen egy hatásból legfeljebb 1 lehet aktív. Ha egy hatás egy egységen másodjára aktiválódna, az új hatás átveszi a régi helyét. Egyes szövegek „negatív hatásokra” utalnak, melyek a következők: Vérzés, Méreg, Gyengítés, Bénítés, Hatástalanítás és Rémités.

Haladásponatok

A haladásponatok  jelölik a csapat közeledését a zsarnokhoz. Helyezzétek egy sorban egymásra a sikerrel zárt találkozásokat, hogy a  látható maradjon, és hogy könnyen láthassátok a csapat jelenlegi pontjait. Ha eléritek vagy meghaladjátok a zsarnokon lévő  számát, dönthettek úgy, hogy a találkozásfázisban találkozáskártya húzása helyett szembenéztek a zsarnokkal.

Egy bütykencs újjáélesztése

A KO-t szenvedett bütykencs egy szakértelemmel újjáélelhető. Amikor ez megtörténik, állítsd vissza az ÉP-jét a



szakértelmen jelzett #-re, hogy csatlakozhasson a harchoz a forduló végén. Ne feledd, hogy amikor egy bütykencs az 1F után lép a harctérre, egy bütykencskezdemőzöre kerül és a KEZD-rend tetejét foglalja el.

Képzéspontok

A csapat találkozások sikeres teljesítése által szerez képzéspontokat (🎓). Amikor ez megtörténik, minden bütykencs egy képzéspontot kap, amit egy szakértelmének vagy tulajdonságának képzéspróbájára használhat fel.

Az ÉP-, ÜGY- vagy szakértelempróbák mindig sikeresek. A TÁM és VÉD értékek növelése csak sikeres képzéspróbák által lehetségesek. Sikertelen próbálkozás esetén a képzéspontot másra kell felhasználni. A képzés menete a bütykencstábla részben (10-12. oldalak) és a KÚ-n olvasható.

BEVEZETÉS A JÁTÉKBA

Az Ebon kiiktatása nem könnyű feladat. Valójában egyes bütykencsek már a kaland 2. napján is küszködnek a túlélésért. Ne csüggedj! Ez a játék meglehetősen nagy kihívás. Amikor azt javasoljuk, hogy a kezdő kalandorok kérjenek segítséget az öröktől (a 2. napon), komolyan gondoljuk. Azt is megértjük, hogy időbe telik teljesen megérteni a játék és a karakterek apróságait. Emiatt 3 játékmódot fejlesztettünk ki, amik segítenek megismerkedni a játékkal. Javasoljuk, hogy a kalandot az első móddal kezd, amíg egy olyan kihíváshoz nem jutsz, ami már kényelmes a számodra, és ezután tetszőlegesen növeld a nehézségi szintet.

A Too Many Bones tanulást és alkalmazkodást igénylő játék. Ez a tanulás gyakran brutális harcokon és a csapat teljes lesöprésén keresztül történik. Ha ez nem a te játéktípusod, vagy rontja a játékélményt, maradj addig a kalandor módban, ameddig csak akarsz, vagy nyugodtan módosítsd tovább! A lényeg: élvezd a kalandot!

Kalandor - Játssz ezzel a móddal, amikor tanulod a játékot.

- Az 1. nap előtt adj 2-t a bütykencs ÉP tulajdonságához.
- Az 1. nap előtt kapsz 1 képzéspontot.
- Ha KO-t szenvedsz a kaland során, megtarthatod a lezárt mezőkön lévő kockákat.

Hősies kalandor - Játssz ezzel a móddal, ha már rendelkezel alapvető ismeretekkel a játékról.

- Az 1. nap előtt adj 1-et a bütykencs ÉP tulajdonságához.
- Az 1. nap előtt kapsz 1 képzéspontot.

Legendás kalandor - Játssz ezzel a móddal, ha készen állsz egy igazi kihívásra.

- A stratégia és a túlélés végső próbája.
- Kezdetben nem kapsz képzéspontokat vagy extra ÉP-eket – ajjaj!
- Too Many Bones, csonttörő változat.

ÁLLJ MEG ÉS OLVASD EL!!!



Túl vagy a legnehezebb részen. Itt az ideje, hogy megtanuld a maradékot egy végigjátszás közben. Ebben a példában az a megtiszteltetés ér, hogy jömagammal és Pickettel játszhatasz, miközben végigvezetünk egy igazi harcon. Keresd ki a bütykencstábláinkat, és készítsd elő a játékot a 6-7. oldalakon leírtak alapján. Elindultunk, hogy legyőzzük Drellent, úgyhogy válaszd őt zsarnokként az előkészítés során. Ez a harc élesben megy, azaz szeretnénk, hogy valós időben te is kövesd a történetet. Hamarosan találkozunk!

VEGIGJÁTSZÁS



Üdv újra itt! Előkészítetted a játékkeret, és indulásra készen állsz? Alapesetben, mielőtt bütykencset választasz, át kellene olvasnod mindegyik segédletét, hogy megértsd az összes bütykencs működését – mi mind különbözőek vagyunk. Egyelőre bízz bennem, hogy én vagyok a legjobb választásod. Há! Elég a lebzselésből, vágjunk bele!

Valakit csapatkapitánynak kellene kinevezni, hogy patthelyzetben döntsön. Ebben a példában magamat nevezem ki a legalkalmasabb vezetőnek.



Remélhetőleg Drellent választottad zsarnoknak, hiszen épp őt akarjuk legyőzni. Ellenőrizzük le, hogy helyesen készítetted-e elő a találkozáspaklit. A 001-003 különleges találkozások vannak a pakli tetején, alattuk pedig megkeverve 8 másik találkozás, köztük a Drellen zsarnoktalálkozás. Így van? Tökéletes!

Ebben a kalandban láplény (👤), goblin (👉) és fenevad (🐾) típusú gonoszokkal nézel szembe. Ezek a gonosztípusok megkevert aktív kupacokban kell álljanak. A naptárca 1-esre kell legyen állítva. Mivel kalandor módban játszunk, mindketten lehelyezhetünk egy-egy 2-re állított tulajdonsággockát az ÉP mezőre. Ugyanakkor mindketten kapunk 1-1 képzéspontot (🎓). Én megnövelem az ÉP tulajdonságomat. Soha nem lehetsz elég egészséges! Boomer a TÁM tulajdonságát növeli. Mivel a jelenlegi TÁM tulajdonsága 1, 1 TÁM-kockával dob. Nem dob ✂-ot, így a képzéspróba sikeres.

1. nap

Kezdődjön a kaland! Picket felhúzza a felső különleges találkozást: „Obendar elhagyása”. A kártya elolvasása után a csapat a „Köss üzletet a gyanús kereskedővel” lehetőséget választja. Ez egy békés találkozás, így a sikernek nincs további követelménye. Ez azt jelenti, hogy a csapat egyenesen a jutalomfázissal folytatja a napot. Picket és Boomer 2-2 kártyát húz a zsákmánypakliból. Picket a Tömjént választja, Boomer pedig a Kőkalapácsot, és eldobják a többit.

Mindkét bütykencs kap 1-1 képzéspontot. Picket ÜGY-re költi. Az ÜGY képzéspróba mindig sikeres, így a tulajdonsággockát 1-re állítja és az ÜGY mezőbe helyezi. Boomer a kalandot az Elem, Burkolat, Biztosíték és Robajszámláló szakértelmekkel kezdi (lásd az őstehetségeit), de egyelőre nincs gránátja. Már az első harcában szeretne gránátot dobni, ha van rá lehetősége. Boomer kiképzzi Kézigránátot és a kézigránát szakértelemkockát a kézigránátmezőre (#5) helyezi. Mivel sikeres volt a találkozás, a csapat kap 1 haladásponzt. Ezt a kártyát a pontot ábrázoló oldallal felfelé a zsarnokkártya alá helyezik. Már csak 5 haladásponzt kell összegyűjteniük (a hátralévő 9 nap alatt), hogy megtalálják Drellent.

Húha, az 1. napnak majdnem vége. Szép munka! Már csak a felépülésfázis van hátra. Picketnek és nekem nem kell zsákmányt cserélnünk, és nincs minek feltörjük a zárját, úgyhogy csak a személyes opciók maradtak hátra.



Mivel mindkettőnk ÉP-je teljes, és elégedettek vagyunk a zsákmánnyal, szerintem mindketten a „Derítsd fel a környéket” opciót választjuk... **(45 perc múlva...)** Látszik, hogy jobb vagyok, mint Picket. A 3-as dobással egy egyponst Láplény békára bukkantam, Picket a béna 1-sével pedig egy egyponst Láplény szörnyre. Jó esélyünk van ellenük, és nincs értelme kikerülni őket. Pihenjünk és tűnjünk el innen! Forgasd a naptárcsát a 2. napra.

2. nap

A második különleges találkozás elolvasása után, „Épphogy elhagytuk a kaput”, a csapat az első opció mellett dönt: „Kérd az örök segítségét”. Ez az opció harcba fog torkollni, és van pár előnyös feltétele.

MEGJEGYZÉS: A harc nehézsége nagyban függ a csapat méretétől és a gonoszoktól, akikkel szembenézel. Bizonyos napok és gonoszok kombinációja nagyon nehéz harcot eredményezhet. Harc közben, ha elfogy az ÉP-je, a bütykencs KO-t szenved. Ha a harcot egy bütykencs sem éli túl (mindegyik KO-t szenvedett), akkor aznap nem lesz haladás, sem jutalom, és a találkozáskártyát el kell dobni. Elkezdődik a következő nap (növeld a naptárcsát 1-gyel), és húznod kell egy új találkozáskártyát. Ne add fel! A kudarccal is a kaland része.



Végre harcba indulunk! Minden harcot a csapat mérete, az eltelt napok száma és a találkozás egyéb módosítói befolyásolnak. Mivel a kártya nem szabja meg gonoszok sorát (GS), meg kell alkotnunk azt a gonoszpontok alapján. Emlékszel, mi a teendőd? **Jelenlegi nap sorszáma x csapatban lévő bütykencsek száma.** Egyszerű. Ez a 2. nap, csak Picket és én játszunk, és nincs egyéb módosító, tehát a matek így néz ki: $2 \times 2 = 4$. És ezt mind fejben számoltam ki! Tudom, zseni vagyok.

Kösz, Boomer. *sóhajt* Most hogy tudjuk, hogy 4 gonoszpontunk van, elő kell készítenünk a GS-t. Gonoszokat kell húznunk a lehető legmagasabb értékű pontkupacból. Ha az összeg 6 lenne, akkor egy ötpontos és egy egypontos gonoszt húznánk. 4-nél 4 darab egypontos gonoszt húzunk. Emlékezz, hogy a GS tetejére kerül a legnagyobb pontértékű gonosz, és csökkenő sorrendben alá a többi. Jelenleg mindegyik gonosz egyenértékű, úgyhogy a Láplény béka lesz az első, majd a Láplény szörny és végül 2 gonosz, akiket még nem láttunk.



Lássuk, kivel kell szembenéznünk. Alapesetben ez a rész véletlenszerűen történik, de a példa kedvéért alakítsd ki a GS-t a következő gonoszokból: Goblin hajcsár legalul, majd az Agyaggólem, majd a Láplény szörny és a GS tetejére kerül a Láplény béka. Mielőtt meghallgatnád, hogy mit akar Picket mondani, próbáld meg helyesen lehelyezni ezeket a gonoszokat a harctáblára (beleértve az ÉP-jelölőket, sávjelölőket és a gonoszok KEZD-kockáit).

Komolyan mondom. ÁLLJ MEG, és próbáld meg előkészíteni a harctáblát. Fogadni mernék, hogy Picket mondani fog valamit, amikor visszajössz.

Boomer, nyugi. Biztos akarok lenni benne, hogy érti. Emlékezz vissza, hogy legfeljebb 4 gonosz vehet részt egyidejűleg a harcban. A GS tetején lévő gonosz az 1. sáv közelharcos vagy távolharcos mezőjét foglalja el a támadási formája függvényében. A második gonosz a 2. sávra kerül és így tovább. Amikor egy gonosz a harctáblára lép, helyezd alulra az ÉP-kupacát, majd a sávval megegyező sávjelölőjét és végül a gonoszjelölőjét. A gonosz kezdeményezését állítsd be a gonosz KEZD-kocka segítségével az elfoglalt sáv alapján.




Oké, oké. Mivel még MINDIG BESZÉLSZ, hozzátenném, hogy ha 4-nél több gonosz ellen harcolsz, a maradék gonosz képpel lefelé vár a GS-ben, a harctábla mellett. Amikor legyőzöd a 4 közül valamelyik gonoszt, a forduló végén átveszi helyét a GS-ben soron lévő első gonosz. A harctáblára való helyezéskor használd az első szabad sávjelölőt és a gonosz KEZD-kockát. Nem, Picket! Nincs több beszélgetés! Hé, te, igen, aki a szabálykönyvet fogja, most hozzád beszélek. Próbáld meg előkészíteni a harctáblát, és a következő oldalon leellenőrizzük, hogyan teljesítettél.

Emlékeztető a 4-nél több gonosz elleni harcra

Harc közben, ha egy gonosz nem tud belépni a harctáblára, mert a kezdőmezője foglalt, akkor a támadási formájával megegyező első szabad gonoszmezőt foglalja el (az 1. sávval kezdve). Ezután a másik támadási forma mezőivel próbálkozik.

Emlékeztető a gonosz kezdeményezésére

A harc előkészítésekor minden gonosz után, amelyik a harctáblára kerül, állítsd a megfelelő gonosz KEZD-kockát a gonosz kezdeményezése  szerint, és helyezd a KEZD-rendre. A gonoszoknál és a bütykencseknél fennálló döntetlent a csapat dönti el. Ha egy egység az 1. forduló után csatlakozik a harchoz, akkor figyelmen kívül hagyja a kezdő KEZD-értéket és a KEZD-rend tetejére (ha zsarnok vagy húszpontos gonosz) vagy aljára (ha egypontos vagy ötpontos gonosz) kerül.



Hogy sikerült? Javítsd ki, ha szükséges. Most Picket és én is csatlakozunk a harchoz. Ahogy látod, Picket a 4. sávot választotta. Én elővigyázatosan játszom, így pont mögé állok.

Kedvezőtlen volt a KEZD-dobásunk... ez csakis a csapatvezér hibája, hidd el nekem. Helyezd le a jelölőnket és KEZD-kockánkat a képen látható módon.

Emlékeztető a bütykencsek lehelyezésére és kezdeményezésére

A bütykencsek mindig a gonoszok után kerülnek a harctérre. Az összes bütykencs dob a KEZD-kockájával, majd felhelyezi azt a KEZD-rendre a gonoszok kockájával együtt csökkenő sorrendben. Ezt követően az összes bütykencs felkerül a harctérre az ÉP-jelölőivel együtt és a támadási formájával megegyező mezőre.



Kiváló munka! Még egy dolog, mielőtt kezdődik a harc. Picketnek van egy őstehetség szakértelme, ami lehetővé teszi, hogy a harc kezdete előtt aktiválja a Pajzsfalát. Nézzük meg, hogyan működik!

Picket dob a 2 kockájával. Az eredmény 1 és 1 . Az első kockáját egyik aktív mezőjére helyezi. A Pajzsfal nem teszi lehetővé a felhasználását, így az visszakerül a kockakészletbe.

Hogy a lép nyelje el! Általában jobban dobok. Na mindegy, szerencsénkre az 1. forduló elején végrehajtjuk a találkozás választott opcióját. Minden gonosznak osztunk 1 valós sebzést az obendari strázsások által. Távolíts el 1-1 ÉP-jelölőt minden gonosz alól. Most kezdődhet a harc! Úgy tűnik, hogy a Goblin hajcsár lesz az első.





Ez a gonosz távolharcos, úgyhogy nem mozog, és Boomert veszi célba. A goblin 1 és 1 kockával dob. A TÁM-kockával egy -ot dob, a VÉD-kockával pedig 1 -ot. A aktiválja a Csíny 1-et (lásd a KÚ-n), ami miatt Boomernek el kell távolítania egy kockát az aktív mezőiről. Boomernek nincs ott kockája, így semmi nem történik. Mivel a goblin nem gurított sebzést, Boomer nem sérül meg. Helyezd a kidobott 1 -ot a goblin gonoszjelölőjére. A goblin köre ezzel véget ért.




Emlékeztető a gonoszok mozgására és célzására

A közelharcos gonosz körönként legfeljebb 2 mezőnyi távolságra mozoghat. Mindig a legközelebbi ellenséges egységet veszi célba és afelé mozog. Egyenlőség esetén a segítségével határozza meg a célpontját. A gonosz nem mozog, ha már szomszédos egy ellenséges egységgel. A távolharcos gonosz nem mozog, és a harctáblán lévő bármelyik ellenséges egységet megtámadhatja, és a segítségével határozza meg a célpontját.



Az én köröm jön. Juhé! Nem mozgok, így mindhárom ÜGY-kockámmal dobhatok. Úgy tűnik, 7 kocka közül választhatok: 1 elem, 1 burkolat, 1 biztosíték, 2 kocka és 2 kocka. Ahhoz, hogy a Kézigránátot




használjam, a Robajszámlálót 1-re kell állítanom és ehhez találnom kell minden alkatrészből 1-et. A Láplény szörnyet támadom meg és a következő kockákkal dobok: 1 elem, 1  és 1 . Lássuk, mi lesz!






Boomer dobásának eredménye 2 elem, 1  és 1  (ez utóbbi a VÉD-kockával). A TÁM-kocka sebzését kiosztja a Láplény szörnynek. A -tal a VT-jét használja: a Csontoló seítségével 1 további sebzést oszt ki a célpontjának. Sikerült legyőznie a Láplény szörnyet. Távolítsd el a harctábláról a sávjelölőjével és KEZD-kockájával együtt és helyezd a legyőzött gonoszok területre. Végül Boomer a maradék 2 elemet az egyik lezárt mezőre helyezi. Most megvan 1 alkatrész a 3-ból, ami a gránát elkészítéséhez szükséges.



Picket, láttad? TUDOM, hogy láttad. Szájba vágтам azt a szörnyet a csavarral, amit a gránáthoz használtam volna. Ha fele ennyire ügyesen bánnál a kardoddal... hehe... abbahagyom, mert folyik a harc. ÖSSZPONTOSÍTS! Egy gonoszt legyőztünk. De ne igyunk előre a goblin bőrre, mert a Láplény béka következik.

A Láplény béka 2 mezővel közelebb lép a legközelebbi célponthoz (Picket 3 mezőre van, Boomer pedig 4-re). Helyezd a Pickettel szomszédos mezők bármelyikére. A Láplény béka egy kockával sem dob, de van egy szakértelme, ami minden körben aktiválódik. Helyezz egy 2-re állított mérgező kockát Picket jelölőjére.

Picket következik (a Láplény szörny jött volna, de a köre előtt meghalt). Köre elején a mérgező miatt azonnal kap 2 valós sebzést (hagyd figyelmen kívül a VÉD-jét és távolítsd el 2 ÉP-jelölőt). Csökkentsd a mérgező kockát 1-re. Mivel Picketnek van egy  kockája az aktív mezőjén, ezzel nem dobhat a körében. Picket úgy dönt, hogy a Tömjén zsákmányát használja. Ez ÜGY elköltése nélkül 2 további TÁM-kockát ad a dobásához. Mivel már szomszédos vele, a Láplény békát választja célpontként, és dob a 3  és az 1  kockájával.

A dobásának az eredménye: 2 , 1 , és 1 . A -ot a VT-be teszi, a VÉD-kockáját az aktív mezőjére, és kioszt 2  sebzést a Láplény békának (távolítsd el 2 ÉP-jelölőt alóla).

Ne parázz, Boomer, megoldom. A harcnak gyakorlatilag vége. A béka hamarosan kap egy újabb nyílvesztőt az öröktől, és kimúlik a következő köre előtt. Én, természetesen, kicsattanok az egészségtől, és páratlan a megfigyelőképességem, ami a harcot és annak a veszélyeit illeti. Már csak egy gonosz maradt hátra erre a körre és az a... húha... az Agyaggólem... ahogy gyanítottam.



Az Agyaggólem a legközelebbi ellenséges egység felé indul, azaz Picket felé. Az Agyaggólemet 2 különböző mezőre helyezheted, annak függvényében, hogy hova mozgattad a Láplény békát.

Megjegyzés: A forduló végén, ha lenne gonosz a GS-ben, akkor az a harctáblára kerülne a 2. sávjelölőt és a KEZD-kockáját használva.

Növeld a fordulójelző-kockát 2F-re, és távolítsd el 1-1 ÉP-t minden gonoszról (a találkozás választott opciója miatt).




OKÉ! Most, hogy közösen végigvittük az első fordulót, ideje magadtól lejátszanod a harc hátralévő fordulóit. Lássuk, hogyan boldogulsz a maradék gonosszal és bütykenccsel. Olvasd el, hogyan működik az Agyaggólem Törés szakértelme. Meglehetősen kellemetlen. Szerencsédre hű szolgád és Picket hamarabb sorra kerül. Sok sikert!

Ennek a játéknak sok apró részlete van. Néha, ha csak egy kicsit másképpen mondunk dolgokat, az mindent megváltoztat. Kutakodtunk fórumokon és a személyes e-mailjeink között gyakran feltett kérdések (és válaszok) után. A válaszok egy része közvetlenül más TMB-tulajdonosoktól érkezett, akik kiváló munkát végeztek a dolgok tisztázásával. *Köszönjük mindenkinek! Josh és Adam*

VT-ben lévő TÁM- és VÉD-kockák: Ezek beleszámolódnak a TÁM és VÉD tulajdonságomba? (Tony B kérdése)

Nem. A VT-ben lévő TÁM- és VÉD-kockák NEM számolódnak bele a TÁM és VÉD tulajdonságodba.

VT-kiegészítő: Hogyan működnek az egyes leleteken található VT-kiegészítők? (Sara J kérdése)

A VT-kiegészítők olyan kütyük, amik több VT-opcióval látnak el. Akárcsak a bütykencs jelenlegi VT szakértelmei, a használatuk a kártyán található mennyiségű -ba kerül.

Gonoszok mozgása/célzása: Mi történik akkor, ha egy közelharcos gonosz egy teljesen körbevett bütykencset vesz célba? (Justin S kérdése)

Ennek soha nem kellene megtörténnie. A közelharcos gonoszok nem vesznek célba olyan ellenséges egységet, akihez nem vezet út. Azaz, ha a legközelebbi ellenséges egység mellett nincs szabad mező, akkor a gonosz azt a legközelebbi ellenséges egységet veszi célba, amelyik mellett van szabad mező.

Méreg: Hogyan működik a méreg, ha többször megütnek vele? (Soka S válasza)

A méreg nem halmozódik. Aktiváláskor a kockát állítsd be a legfrissebb méreghatás szerint. Példa: Ha van rajtad egy 2-es méreg hatáskocka, és egy gonosz egy 1 méreg szakértelmmel támad meg, akkor állítsd a méreg hatáskockát 1-re. Ez fordítva is igaz: az 1-es méregkockát 2-re növeled, ha ez a legfrissebb. Egy egységen minden hatásból legfeljebb 1-1 kocka lehet.

Kutatás zsákmány után: Eldobhatok egy részben elhasznált többhasználatos zsákmányt, hogy jobb zsákmányt keressek? (Jamie S kérdése).

Igen. Ha egy zsákmány vagy lelet helyet foglal a zsákmányterületen, eldobható a „Keress jobb zsákmányt” akcióra.

▶ Szakértelem-időzítés: Milyen sorrendben kell végrehajtani a különböző szakértelmeket a gonosz köre elején?



Mi történik, ha például egy ÉP-je maradt, és van egy Gyógyulása (#1) és Mérge (#1)? (Shannon M válasza)

Az egyidejűleg történő akciók (pl. kör eleji hatások) a csapat által választott sorrendben történnek meg. Dönthetsz tehát úgy, hogy a méreg a gyógyulás előtt hasson. Annyit fűznénk hozzá Shannon válaszához, hogy szándékosan hoztuk létre „a játékosok döntenek” szabályt a hasonló helyzetekre, hiszen ez szerves része az ellenségek legyőzésére kialakított stratégiának. Mulmesh egy kiváló példa egy olyan zsarnokra, ahol ez a szabály nagyban befolyásolhatja a harc kimenetelét, annak függvényében, hogy milyen hatások aktiválhatók az adott pillanatban.

Célzás: Választhatok egy célpontot a TÁM-kockáimnak, egy másikat a szakértelemkockáimnak és egy harmadikat a sebzést kiosztó VT-mnek? (Tyler R válasza)

Nem. Ha egy szakértelem, VT vagy támadás szövegében a „célpont” szó olvasható, akkor mindent egy célpontra kell felhasználni. Körönként csak egy célpontod lehet, amit meg kell nevezned, mielőtt kiválasztod, hogy melyik kockákkal dobsz. Ugyanakkor, ha egy szakértelem vagy VT nem használja a „célpont” szót (pl. Boomer Kézigránát szakértelme), akkor azzal a szakértelemmel/VT-vel nem kötelező ugyanazt a gonoszt célba venni.

TÁM- és VÉD-kockakészlet: Mi a kockakészlet? Mi történik, ha az összes VÉD-kocka használatban van?

A csapat ugyanazokon a fehér TÁM- és VÉD-kockákon osztozik, mint a gonoszok. Ritkán történik meg, hogy a VÉD-kockakészlet kifogy (kockák kerülnek a gonoszokra, bütykencsre vagy a VT-re). Ha egy csapattagnak nem áll VÉD-kocka a rendelkezésére, a többiek cserélik ki a VT-ben lévő  VÉD-kockáikat  TÁM-kockára.

Támadás: Mi számít támadásnak (gonoszoknak és bütykencseknek egyaránt)?

Támadni annyit jelent, mint (fehér) TÁM-kockát dobni egy célpontra. A szakértelem dobása nem számít támadásnak, még akkor sem, ha azzal sebzést osztasz ki.

Aktív gonoszkupac: Ki kellett keresnem egy gonoszt az aktív kupacból. Most mi a tennivalóm?

Egyes találkozások során meghatározott gonoszokkal vagy gonosztípusokkal nézel szembe. Miután megkerested, keverd meg az aktív kupacokat (a kikeresett gonosz(ok) kivételével), és helyezd a kikeresett gonosz(oka)t valamelyik aktív kupac tetejére.

Törés és Maró: Hogyan működnek pontosan?

A Törés szakértelem arra kényszerít, hogy kimeríts egy TÁM-kockát, ami erről az egységről ÉP-t távolít el. Ennek a kockának a kimerítése 1-gyel csökkenti a TÁM tulajdonságodat erre a harcra. A kimerített TÁM-kocka emlékeztet erre. A Maró akkor hat, amikor ez a gonosz támad. Akkor ki kell meríteni a célpont maradék VÉD-kockáit.

Látható találkozáspakli: Rendben van, ha látom a következő találkozás színét és címét?

Igen. A legtöbb találkozás még így is meglepetés lesz. Ugyanakkor letakarhatod a paklit, hogy teljesen váratlanul érjenek a találkozások.

Mi történik, ha bármilyen okból kifolyólag el kell távolítani egy gonoszt a harctábláról?



A gonoszokat különböző okok miatt lehet eltávolítani a harcból és visszahelyezni a GS-be. Amikor ez megtörténik, a gonoszlól el kell távolítani minden hatást, vissza kell állítani az ÉP-jét, el kell távolítani a KEZD-kockáját és visszaállítani a „KEZD-kockák a harc közben” szabályok alapján (lásd a 17. oldalon), és a gonoszt vissza kell tenni a harctáblára az „A GS harc közben” szabályai alapján (lásd a 18. oldalon).

KO-t szenvedett bütykencs: Ha KO-t szenvedtem, semmit sem tehetek?

Amikor KO-t szenvedtél, kiütöttek és nem veszel részt a harc hátralevő részében, kivéve ha újjáélesztenek (ez egy egyedi bütykencsszakértelem, amihez a csapat vagy ért, vagy nem). Általában, ha egy játékos KO-t szenvedett, akkor ő dob a gonoszoknak, és mozgatja azokat. Így a harc gyorsabban halad. Vagy el is ugorhatsz ropiért.

Ha egy közelharcos gonosznak több lehetséges célpontja van, akkor úgy mozog, hogy minél több ellenséges egységgel legyen szomszédos?

Nem. A közelharcos gonoszok normál mozgásának szabályait követik. Ha mozgás után több ellenséges egységgel szomszédos, akkor mindkettőt célba veszi, de nem törekszik arra a mozgás során, hogy minél több ellenséget támadhasson meg.

Több célpont meghatározása: Ha egy gonosznak több célpontja van, () vagy (), akkor kit vesz célba először?

A leggyengébb egységet, majd a következő leggyengébbet. Egyenlőség esetén a csapat dönt.

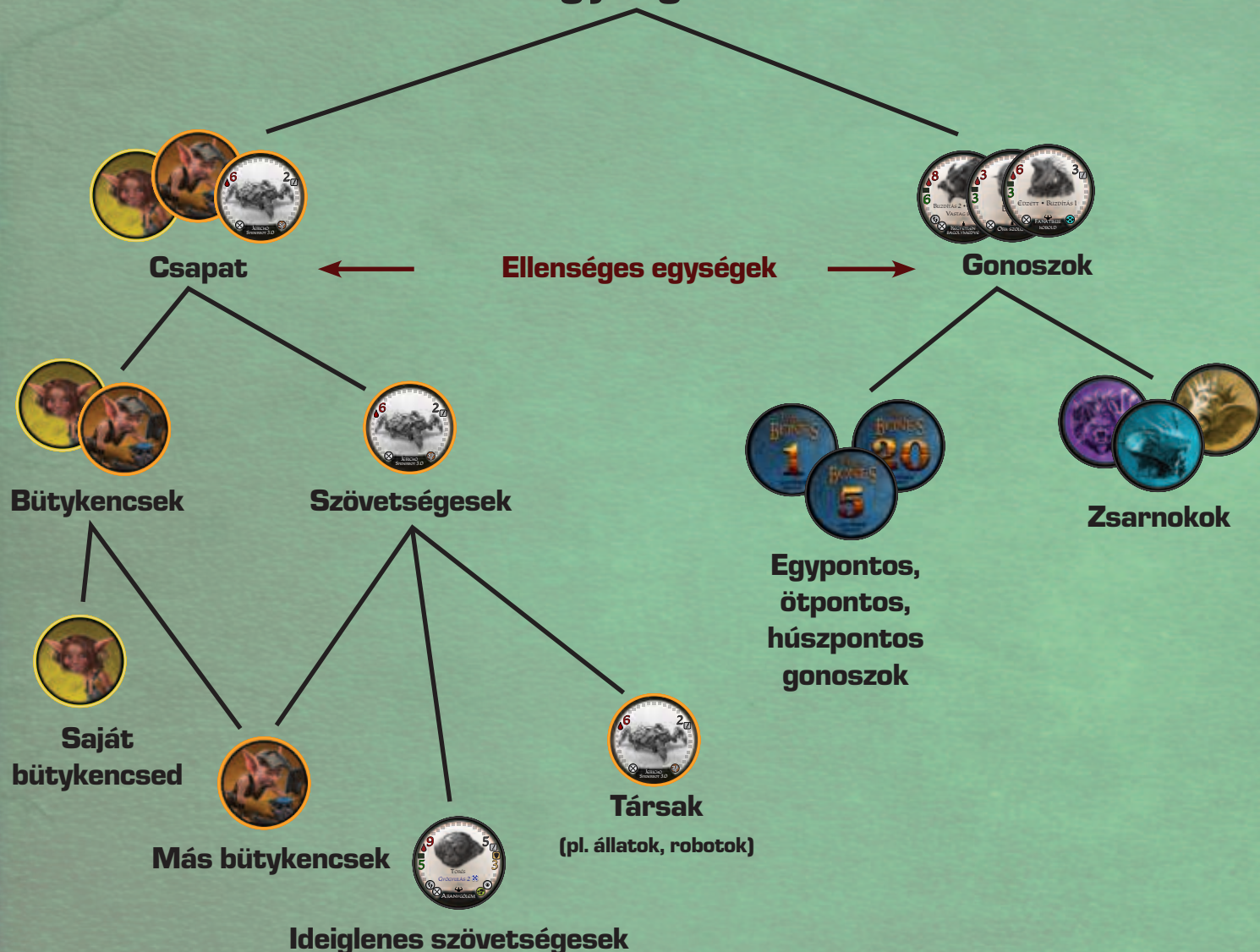
TÁM-kockák dobása: Közelharcos egységként dobhatok TÁM-kockával ( -szerzés céljával), ha nincs szomszédos gonosz?

Nem. A gonoszokhoz hasonlóan a bütykencsnek is hatótávolságon belüli célpontra van szüksége ahhoz, hogy támadjon, azaz TÁM-kockákkal dobjon.

Célozhatatlan egységek: Lehet sebzést kiosztani egy célozhatatlan egységnek?

Igen. A célozhatatlan egységeket nem lehet célpontként választani, de más úton szerezhettek sebzést.

Egységek



Egységek

A játékban **egységként** utalunk a játszható jelölőkre (a sávjelölők, a naptárcsa és az ÉP-jelölők kivételével). Minden egység két kategória valamelyikébe tartozik: **csapat** vagy **gonoszok**. Ezt a két kategóriát egymáshoz viszonyítva **ellenséges egységeknek** nevezzük.

A **gonoszok** kategóriájába tartoznak az egypontos, ötpontos, húszpontos gonoszok és a zsarnokok.

A **csapat** két további kategóriára oszlik: **bütykencsek** és **szövetségesek**. A **bütykencsek** kategória az összes bütykencset tartalmazza: a sajátodat és a többi játékosét. A **szövetségesek** kategória ugyancsak tartalmazza a többi játékos bütykencsét, valamint az ideiglenes szövetségeseket és társakat.

A fenti példában Boomerként játszol, úgyhogy ő a te bütykencsed. A saját bütykencsed vagy bütykencsek szöveg rá utal. Tink (egy kiegészítő karakter) a csapatod egy másik tagja, és egy bütykencs. Az Aranygólem egy szövetségessé válhat, ha a Két baj között kártyával átveszed fölötte az irányítást. Tink robotjai társak és szövetségesek is lehetnek.

TARGYMUTATÓ

Aktív mezők.....	14	Kimerített kocka.....	12
Aktív kupac.....	7, 18, 29	Kimerültség.....	16
Áttekintés.....	8-9	Kincsterület.....	14
Bevezetés a játékba.....	23	KO.....	20, 29
Bütykencs köre.....	19	Közelharc.....	11, 15
Bütykencs újjáélesztése.....	22	Közel-távolsági harc.....	11
Bütykencsek lehelyezése.....	17-18	Lesöprés.....	20
Bütykencstábla.....	10-14	Lezárt mezők.....	14
Célpont meghatározása (bütykencs).....	11, 19, 28	Mozgás (bütykencs).....	17, 19
Célpont meghatározása (gonosz).....	15, 20	Mozgás (gonosz).....	17, 20, 28
Életpont (ÉP).....	10, 15	Naptárcsa.....	6, 22
Felépülésfázis.....	8-9, 20	Östehetség és östehetség +1.....	11
Felkészülési terület.....	12	Pót ÉP.....	10, 22
Fogyócikkek.....	13	Sebzés.....	11, 15, 19, 22
Gonosz köre.....	20	Szakértelem (bütykencs).....	12, 19, 28
Gonoszok.....	7, 15	Szakértelem (gonosz).....	15, 20
Gonoszok lehelyezése.....	17-18	Szakértelem-terület.....	12-13
Gonoszok sora (GS).....	18	Szakták.....	13
Gonoszpontok.....	15, 18	Találat.....	10
GYIK.....	28-29	Találkozásfázis.....	8-9
Haladásponatok.....	16, 22	Találkozások.....	7-9
Harc.....	18-20	Támadás (TÁM).....	15, 19-20, 29
Harc előkészítése.....	18	Támadási forma.....	11, 15
Harc kimenetele.....	20	Támadókocka (TÁM-kocka).....	10, 15, 28, 29
Harc tábla.....	16-17	Távolharc.....	11, 15
Hatáskocka.....	22	Több célpont (gonosz).....	20, 29
Játék célja.....	6	Tulajdonságtérület.....	10-11
Játék előkészítése.....	6-7	Ügyesség (ÜGY).....	10, 19
Játékelemek.....	4-5	Valós sebzés.....	22,
Játékfázisok.....	8-9	Védekezőkocka (VÉD-kocka).....	11, 15, 29
Játékmódok.....	23	Végigjátszás.....	24-27
Jeti.....	Nem találtunk	Veszélyes darts.....	22
Jutalomfázis.....	8, 9, 20	Vészterv (bütykencs).....	13
Képzéspontok.....	10, 12, 22	Vészterv (gonosz).....	15
Kezdeményezéskocka.....	15, 17	Vészterv kiegészítő.....	21, 28
Kezdeményezésrend (KEZD-rend).....	16-17	Zártörés.....	21, 29
Kezdőmező (bütykencs).....	17	Zsákmány/lelet.....	7, 14, 21, 28
Kezdőmező (gonosz).....	17	Zsarnokok.....	6, 16



A jobb dolgok felé történő jelentős előrelépés ritkán érhető el anélkül, hogy új rosszakat ne hoznánk létre, amelyek új gyógymódot igényelnek.

Ez a haladás körforgása. A múltat figyelmen kívül hagyó, új ötletek állandó fejlődést táplálnak mindaddig, amíg ami megmarad, az már csak elhalványult maradványa annak, ami volt.

Daelore jól ismeri ezt a mintát. Földjeit és történelmét megcsorbították lakóinak technológiai törekvései. Helyrehozható még? Nem tudjuk. De talán hamarosan kapunk rá választ.

Mondd csak, mivé válsz, kalandor?
Gonosszá vagy oltalmazóvá?



Tervezők

Adam Carlson

Josh Carlson

Illusztrátor

Anthony LeTourneau

Író

James Boutilier

Grafikai tervező

Josh Carlson

Kockák tervezői

T. Eshelman, Project
Khopesh és Lorc

Kiadó

Chip Theory Games

Valamit elmagyarázhatnánk jobban a szabályzatban?
Csupa fül vagyunk: chiptheorygames.com/support



CHIP THEORY GAMES

ChipTheoryGames.com



reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu