Szurdokerdő Kalandorai

Szabálykönyv

reflexshop

FROM THE WOODS STUDIO

A Szurdokerdő kalandorai egy kooperatív, körülbelül 40 perces, felderítős kalandjáték 1–4 játékos számára.
A klasszikus játék során a játékosok felderítik az erdőt, szörnyekkel csatáznak, készségekre és felszerelésekre tesznek szert, továbbá igyekeznek legyőzni az erdőben leselkedő gonoszt.
A játék fordulókra van osztva, és a végén a csapat együtt nyer... vagy veszít.

JÁTÉKELEMEK

1 szabálykönyv

4 hőstábla 1
4 különböző hősfigura 2

4 hőskocka (piros) 3
4 csatakocka (fekete) 4

4 erőkocka: 1 lila, 1 zöld, 1 kék, 1 narancssárga 5

4 piros jelölő (a hősök életpontjainak követésére) 6
6 kék jelölő (a hősök gömbjeinek és a zsarnokok veszélyszintjének követésére) 7

24 erdőlapka (a játékosok által felfedezendő területeket jelképezik) 8

25 zsákmánykártya 9
12 eseménykártya 10
4 hőserőkártya 11
8 barlangkártya 12
5 fogadókártya 13
6 zsarnokkártya 14
3 töviskártya 15
1 dühöngőszörnyek-kártya 16
1 dühöngőzsarnokok-kártya 17

20 szörnyjelölő: 18
- **4** gomba
- **4** növény
- **4** szellem
- **4** csontváz
- **4** kígyó

5 zsákmányjelölő 19
3 eseményjelölő 20
5 méregjelölő 21
5 tövisjelölő 22
4 kristályjelölő 23
1 fagyjelölő 24
3 levélpajzsjelölő 25
3 +1-es pajzsjelölő 26
1 +1-es csatakocka-jelölő 27

22 küldetésjelölő:
- **6** gombajelölő 28
- **2** üresüvegcse-jelölő 29
- **4** táborhelyjelölő 30
- **10** romlásjelölő 31

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

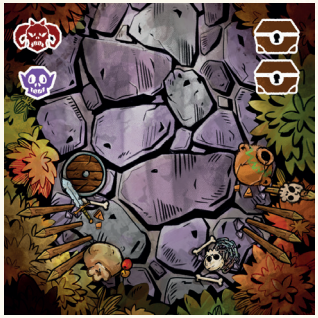
1. - Válasszatok egy-egy hőst magatoknak, majd vegyétek el a hozzá tartozó hőstáblát, erőkártyát és figurát, valamint egy piros és egy kék jelölőt. A két jelölőt helyezzétek el a következőképpen:

Piros sáv: az életpontok (❤) kezdőértéke 5. Egy hős ❤-ja nem haladhatja meg az 5-öt.
Kék sáv: a gömbök (🌀) kezdőértéke 0. Egy hősnek sem lehet 10-nél több 🌀-je.

Csúsztassátok a hőserőkártyát a hőstáblátok alá, hogy csak balról az első 🌀 és ◀ legyen látható.

2. - Keressétek ki a kezdőlapkát (a hátlapja eltér a többi lapka hátlapjától), a zsarnoklapkát és a fogadólapkát. Helyezzétek a kezdőlapkát a játéktér közepére, minden játékos számára könnyen elérhető helyre. Véletlenszerűen húzzatok 2 erdőlapkát és a zsarnoklapkával együtt keverjétek meg. Helyezzétek a három megkevert lapkát a játéktér szélére. Képpel lefelé fordítva keverjétek meg a maradék erdőlapkát és helyezzétek a korábban megkevert három lapka tetejére. A lapkapakli készen áll.

Kezdőlapka



Zsarnoklapka

Fogadólapka

3. - Képpel lefelé fordítva keverjétek meg a szörnyjelölőket és a játéktér szélén képezzetek belőlük egy szörnyjelölőkészletet.

4. - Képpel lefelé fordítva, külön-külön keverjétek meg a zsákmány-, esemény- és zsarnokkártyákat, és a játéktér szélén képezzetek belőlük 3 különálló húzópaklit.

4.5. -Ha a Barlangok minikiegészítővel játszotok, képpel lefelé fordítva és külön-külön keverjétek meg a 4 A és a 4 B barlangkártyát, majd a játéktér szélén képezzetek belőlük 2 különálló húzópaklit.

Ha a Fogadó minikiegészítővel játszotok, keverjétek a fogadólapkát a többi lapka közé, majd képpel lefelé fordítva keverjétek meg az 5 fogadókártyát és a játéktér szélén képezzetek belőlük egy fogadókártya húzópaklit.

5. - Helyezzétek az összes jelölőt minden játékos számára könnyen elérhető helyre. Képezzetek a kockákból egy közös készletet a játéktér szélén.

6. - Kezdődhet a játék! Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb járt erdőben, vagy válasszatok tetszőleges módszerrel. A játék az 1. fázissal kezdődik.

A JÁTÉK FÁZISAI

Minden forduló két egymást követő fázisból áll: 1. fázis: Felfedezés, 2. fázis: Kaland.

1. fázis: Felfedezés

A felfedezés fázisban a játékosok, amikor sorra kerülnek, 1-1 erdőlapkával bővítik az erdőt.

A kezdőjátékostól indulva és az óramutató járásának irányába haladva sorban húzzatok egy-egy lapkát az erdőlapkapakli tetejéről, fordítsátok meg, és oldalszomszédosan csatoljátok legalább egy, már játékban lévő lapkához úgy, hogy a lapkákon lévő utak folytatódjanak. Ha az új lapkát több lapka szomszédságába helyezitek, akkor ügyeljetek arra, hogy ne alakítsatok ki zsákutcát. Ha egy lapkát többféleképpen is le lehet helyezni, akkor kötelező úgy lehelyezni, hogy a lehető legtöbb utat összekösse. Ha a lapkát nem tudjátok egy meglévő úthoz csatolni, akkor tegyétek a lapkapakli aljára, és húzzatok újat helyette.

Példa: *Ez egy helyes lehelyezés, mert az utak összekötik a lapkákat, és lehetővé teszik a mozgást egyik lapkáról a másikra.*

FONTOS*: Ha a felfedezés fázisban lapkát kell húznotok, de elfogyott az erdőlapkapakli, akkor, ha még nem tettétek meg, azonnal fordítsátok meg a zsarnokkártyát, és helyezzetek egy kék kockát a zsarnok veszélysávjának az első mezőjére (lásd A zsarnok veszélysávja fejezetet a 16. oldalon).*

Miután minden játékos végzett az 1. fázissal, következik a 2. fázis: Kaland.

2. fázis: Kaland

2.1. A hősök irányítása

A kaland fázist ugyancsak a kezdőjátékos kezdi, és a fázis az óramutató járásának irányában halad. A sorra kerülő játékos, azaz az aktív játékos, dob a 4 hőskockával és egy-egy akcióhoz rendeli azokat, majd az eredmények alapján irányítja a saját hősét.

Kockadobás előtt az aktív játékos ellenőrizze, hogy van-e hatással rá méreg (lásd a méreg leírását a 13-14. oldalon), és fordítsa képpel felfelé a korlátozott kártyáit (lásd a zsákmánykártyák leírását a 8. oldalon).
Köre elején az aktív játékos dobjon a 4 hőskockával. Dönthet úgy, hogy megtartja az összes kocka eredményét, vagy az első dobásból megtart 1–3 kockát, a többit pedig **egyszer** újradobhatja. Ez a végső eredmény, amit nem dobhat újra. Helyezze a kockákat érték szerint a hőstáblájának megfelelő mezőire.

Minden kockamezőn jelölve van az oda helyezhető kockák száma:

∞ :Bármennyi megfelelő értékű hőskocka helyezhető ide.

1 max :Legfeljebb 1 darab megfelelő értékű kocka helyezhető ide.

Példa: *Éva dob a 4 kockával. Az eredmény: lépés (1), lépés (3), (4) és (4). Csak az egyik (4) kockát tartja meg, a maradék 3 kockát újradobja. Az eredmény: lépés (1), lépés (1), különleges akció (6). Ezeket a kockákat az előző dobásból megtartott (4) kocka mellé teszi.*

Ezután az aktív játékos használja fel a kockáit akciók végrehajtására. Az akciókat bármilyen sorrendben végrehajthatja. A kocka oldalai egy-egy akciónak felelnek meg az alábbiak közül:

lépés, összpontosítás, különleges akciók, megidézés.

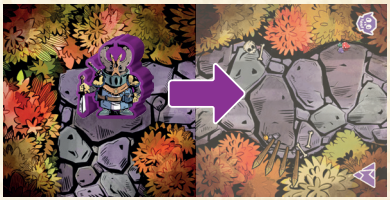
LÉPÉS (a hőskocka 1-es, 2-es és 3-as értékű oldalai):

Minden erre a mezőre helyezett kocka után az aktív hős egy-egy lépést tehet egy szomszédos lapkára. Használat után az aktív játékos távolítsa el a kockát.

Példa: *Ha 3 kocka van ezen a mezőn, akkor az aktív hős 3 lépést tehet meg.*
Emlékeztető: *A lépéseket és akciókat bármilyen sorrendben végre lehet hajtani.*

Amikor egy hős egy lapkára lép, köteles végrehajtani a lapka hatását, mielőtt továbbhaladna (lásd A lapkák fejezetet a 9. oldalon). A lépés csatát is kezdeményezhet. (lásd A csata fejezetet a 14. oldalon).

Kockázatos felfedezés: Ha az aktív játékos úgy dönt, hogy a hőssel egy lapkát nem tartalmazó mezőre lép, akkor húzzon egy erdőlapkát a lapkapakli tetejéről, fordítsa meg, és a lapkalehelyezés szabályait betartva (lásd az 5. oldalon) helyezze arra a mezőre, ahová a hős éppen lép, megbizonyosodva arról, hogy a két lapkát út köti össze. Ezután helyezze a hősét az új lapkára, és folytassa a körét. Minden kockázatos felfedezés után a hős 1 -öt kap.



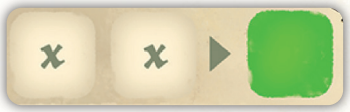
ÖSSZPONTOSÍTÁS (a hőskocka 4+ értékű oldalai):

Erre a mezőre az aktív játékos egy legalább 4-es értékű kockát kell helyezzen, hogy **köre végén** 1 ingyenes -öt kapjon. Ezt a -öt csak a következő körétől kezdve használhatja fel, és nem abban a körben, amelyben megszerezte.

KÜLÖNLEGES AKCIÓK (a hőskocka 5-ös és 6-os értékű oldalai):

A hősöknek két különleges akció áll rendelkezésükre, amelyeket a hőskocka 5-ös és 6-os oldalaival hajthatnak végre (lásd a különleges akciók teljes leírását a 11. és a 12. oldalakon).

MEGIDÉZÉS (bármely oldal, 2 kockára van szükség):



Ha az aktív játékos 2 bármilyen kockát rendel ehhez a mezőhöz, a köre végéig kap 1 erőkockát. Az ide helyezett kockákat nem használhatja körének hátralévő részében.

Az így megszerzett erőkockát ebben a körben bármelyik csatában használhatja. Tegye a kockát a hős csatakockái mellé, és a kör végén tegye vissza a közös kockakészletbe. Egy erőkocka dobásonként csak egyszer használható, emiatt az aktív játékos nem idézhet meg egy zöld erőkockát és használhat egy zöld varázsbot zsákmánykártyát ugyanazon csata keretén belül.

Példa: *Xylia a körében bevált 2 hőskockát, és megidéz egy zöld kockát, amit a közös készletből vesz el.*

Egyes szörnyek érzékenyek, ellenállók vagy immunisak egyes erőkockákkal szemben (lásd a 13. oldalon).

2.2. Zsákmánykártyák használata

Az aktív játékos a kaland fázis során használhatja a megszerzett zsákmánykártyákat. A zsákmánykártyáknak két típusa van:

- Az állandó zsákmánykártyán nincs ikon, és a hatását mindig figyelembe kell venni (pl. Nehézvért).

- A korlátozott zsákmánykártyán egy ikon jelöli, hogyan kell használni azt (lásd lejjebb). Csak az aktív játékos használhatja a körében.

Használat után fordítsátok képpel lefelé az ezt az ikont tartalmazó kártyákat. A felhasznált kártyák a következő forduló elején újból használhatóvá válnak.

Használat után dobjátok el az ezt az ikont tartalmazó kártyákat.

Minden játékos legfeljebb 3-3 zsákmánykártyát helyezhet a hőstáblája alatti felszerelésmezőkre. Ha valaki egy negyedik zsákmánykártyát szerez meg, cserélje le vele egy jelenlegi kártyáját, és dobja el a lecserélt kártyát.

> Ha két vagy több hős áll egy lapkán, és ott nincs jelen szörny, akkor az aktív játékos átadhatja bármennyi, képpel felfelé fordított zsákmánykártyáját a másik hősnek vagy hősöknek.

2.3. A gömbsáv és a gömbök használata

A sávon a kék jelölő pozíciója jelöli a hős rendelkezésére álló -ök számát. Egy hősnek sem lehet 10-nél több -je.

Megjegyzés: *A hősök 0 -bel kezdik a játékot.*

A háromféleképpen használható:

Csatakockák újradobása (lásd A csata fejezetet a 14. oldalon).
Az aktív játékos újradobhat 1-1 csatakockát minden elköltött után. Erőkockát nem dobhat újra csata közben.

Vásárlás a kofától
A tárgyak ára a kofalapkán vagy -kártyán látható.

Egyedik erők elszabadítása: (lásd A hősök fejezetet a 11. és 12. oldalakon).

hőserőkártyák

- Amikor a hős eléri a sávjának a 3. mezőjét, elkölthet 3 -öt, hogy elszabadítsa az első egyedi erejét . Ilyenkor a játékos húzza bal oldalra az erőkártyát, hogy az első egyedi erő láthatóvá váljon.

- Az első egyedi erő elszabadítása után a hős elkölthet 5 -öt, amikor eléri a sáv ötödik mezőjét, hogy elszabadítsa a második egyedi erejét . Ilyenkor a játékos húzza bal oldalra az erőkártyát, hogy a második egyedi erő is láthatóvá váljon.

Miután minden játékos végrehajtott egy kört, a második fázis véget ér, és a kezdőjátékos egy új fordulót indít az 1. fázissal.

LAPKÁK

A lapkáknak több típusa van. Egyesek összecsapásokat, zsákmányt vagy egyéb meglepetéseket rejtenek. Ha egy lapkán több ikon látható (pl. tövisek és szörny), akkor fentről lefelé haladva hajtsátok végre ezeket. A lapkákon látható összes ikon magyarázatát lejjebb találjátok.

Zsákmány: Amikor egy zsákmányikonnal ellátott lapkát helyeztek le, helyezzetek rá 1 zsákmányjelölőt. Ha az aktív hős egy zsákmányjelölőt tartalmazó lapkán áll, és ott nincs jelen szörny, az aktív játékos eldobhatja a jelölőt, hogy azonnal húzzon 1 zsákmánykártyát a pakli tetejéről.

Esemény: Amikor az eseményikonnal ellátott lapkát helyeztek le, helyezzetek rá 1 eseményjelölőt. Ha az aktív hős rálép egy eseményjelölőt tartalmazó lapkára, dobja el a jelölőt, és húzzon 1 eseménykártyát – ezt kötelező megtennie. Olvassa fel hangosan a kártyát, és hajtsa végre a hatását. Ha egy esemény következtében el kell dobnia vagy el kell veszítenie valamit (pl. -öt), amit nem birtokol, semmi nem történik.

Szörny: Amikor egy szörnyikonnal ellátott lapkát helyeztek le, egy szörny jelenik meg rajta. A lapkán látható minden után húzzatok véletlenszerűen 1-1 szörnyjelölőt és helyezzétek képpel lefelé fordítva a lapkára. Amikor az első hős rálép a lapkára, fordítsátok képpel felfelé az összes jelölőt. Ha az aktív hős egy vagy több szörnyjelölőt tartalmazó lapkán kezdi a körét, vagy egy ilyen lapkára lép, azonnal csatát kezdeményez (lásd A csata fejezetet a 14. oldalon).

Zsarnok: Amikor a zsarnokikonnal ellátott lapkát helyezitek le, egy zsarnok jelenik meg rajta. Húzzatok véletlenszerűen 1 zsarnokkártyát és helyezzétek képpel lefelé fordítva a játéktérre. Ezt a kártyát akkor kell megfordítani, amikor először lép hős a zsarnoklapkára, vagy amikor a felfedezés fázisban az aktív játékos nem tud lapkát húzni, mert a lapkapakli elfogyott (lásd az 1. fázis: Felfedezés fejezetet az 5. oldalon). Ha az aktív hős a zsarnoklapkán kezdi a körét, vagy erre a lapkára lép, azonnal csatát kezdeményez (lásd A csata fejezetet a 14. oldalon).

Barlang: Ha az aktív hős egy barlanglapkán áll, akkor akciópont elköltése nélkül beléphet a barlangba, és a vele egy lapkán álló hősök csatlakozhatnak hozzá a barlang felfedezésében (lásd a Barlangok minikiegészítő fejezetet a 20. oldalon).

Portál: Ha az aktív hős egy portállapkán áll vagy arra rálép, elköltheti 1 -öt, hogy a kezdőlapkára teleportáljon.

Energiakút: Amikor az energiakút-lapkát helyezitek le, tegyetek rá a játékosok számával egyenlő számú jelölőt. Ha az aktív hős az energiakút-lapkán kezdi a körét, vagy erre a lapkára lép, és nincs jelen szörny, akkor elvehet 1 jelölőt, hogy megkapja a hátán jelzett számú -öt. Tartsátok magatoknál a megszerzett jelölőt, mert a játék során csak 1-1 ilyen jelölőt vehettek el.

Tábortűz: Ha az aktív hős a tábortűzlapkán végzi a körét, azonnal visszaszerzi az összes -ját.

Tövisek: Ha egy hős egy tövislapkára lép, az aktív játékos dobjon 1 kockával, és a töviskártya alapján hajtsa végre a hatását a hősön. Ha több hős lép egyszerre ugyanarra a lapkára, a kockadobás az összes hősre érvényes.

Például: *Mátyás Bethrast irányítja, és egy tövisikont (vagy jelölőt) tartalmazó lapkára teszi. Mielőtt bármi egyebet tenne, dobnia kell 1 kockával. 2-est dob. Bethras a köre végéig mozgásképtelen.*

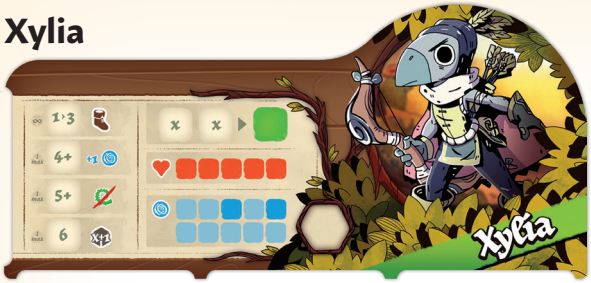
Rúnák: Egyes események következtében szörnyeket kell helyezni ezekre a rúnákra. A rúnák a haladó játékmódban (lásd a 18-19. oldalakon) és a kampányban (lásd a 21. oldalon) használatosak.

Kofalapka: Amikor először lép hős a kofalapkára, húzzatok 3 zsákmánykártyát és helyezzétek azokat képpel felfelé a játéktér szélére. Ezeket a kártyákat vásárolhatjátok meg a kofánál, és mindaddig játékban maradnak, míg el nem kelnek. Az aktív hős a kofalapkán kell álljon, hogy kereskedjen a kofával. Fizessen 3-3 -öt minden megvásárolt kártyáért cserébe. A megvásárolt kártyák helyére ne húzzatok újakat! **A kofa is vásárolhat zsákmányt a játékosoktól.** Ehhez az aktív hős dobja el az eladni kívánt zsákmánykártyá(ka)t 1-1 -ért cserébe.

Kettős zsákutca: : Ezen a lapkán két zsákutca látható. Az aktív hős döntse el, hogy a vagy a oldalával kapcsolja egy már lehelyezett lapkához.

A HŐSÖK

Xylia



Erőkocka: Xylia a zöld erőkockát szerezheti meg.

Különleges akciók:

5+ Körében figyelmen kívül hagyja a töviseket. Ez a képesség nem érvényes a szövetségeseire. A kockának a kör végéig a mezőn kell maradnia, hogy emlékeztetőül szolgáljon.

6 Növeld 1-1-gyel Xylia összes kockadobásának eredményét erre a teljes körre. A kockának a kör végéig a mezőn kell maradnia, hogy emlékeztetőül szolgáljon.

Klethor

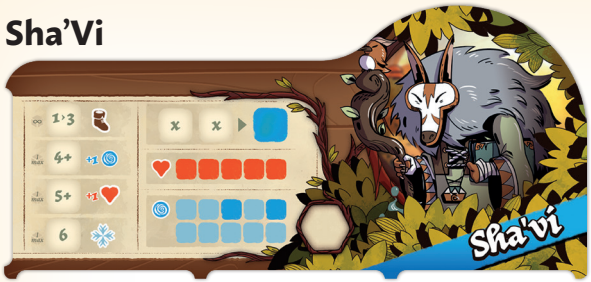
Erőkocka: Klethor a lila erőkockát szerezheti meg.

Különleges akciók:

5+ Klethor magával viheti a vele egy lapkán tartózkodó szövetségeseit, ha azok beleegyeznek.
A szövetségesek (azaz a hősök) szabadon döntenek arról, hogy meddig követik Klethort. Ezzel a különleges akcióval a kiütött hősök is mozgathatóak. A kockának a kör végéig a mezőn kell maradnia, hogy emlékeztetőül szolgáljon.

6 Klethor felvértezi magát. Helyezd a kockát a hőstáblára, a számára fenntartott mezőre. A kocka kivédi az első támadást, így Klethor nem sérül meg, ezt követően pedig vissza kell helyezni azt a közös készletbe.

Sha'Vi



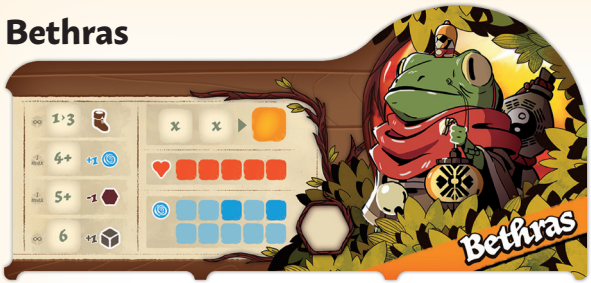
Erőkocka: Sha'Vi a kék erőkockát szerezheti meg.

Különleges akciók:

5+ A Sha'Vi lapkáján álló összes hős kap 1 ❤-ot. Használat után helyezd vissza a kockát a közös készletbe.

6 Sha'Vi megdermeszt egy vele egy lapkán álló ellenfelet. Helyezd a fagyjelölőt a megdermedt ellenfélre. Sha'Vi következő köréig ez az ellenfél nem okoz sérülést, és/vagy nem hajtja végre az „elveszített csata" hatásokat egy-egy csata vagy visszavonulás után. Ezt a különleges akciót Sha'Vi használhatja csata előtt vagy után (még akkor is, ha elveszíti azt). Használat után helyezd vissza a kockát a közös készletbe. A zsarnokokat nem lehet megdermeszteni.

Bethras



Erőkocka: Bethras a narancssárga erőkockát szerezheti meg.

Különleges akciók:

5+ Eltávolíthat egy státuszjelölőt (,) a vele egy lapkán álló bármelyik hősről.

6 Az ide helyezett hőskockák csatakockának számítanak erre (és kizárólag erre) a körre. Az így felhasznált kockákat csata után vissza kell helyezni a közös készletbe. Legfeljebb 4 kocka helyezhető ide.

SZÖRNYEK

Ha az aktív hős egy lapkán áll egy szörnnyel, **csatára** kerül sor, kivéve ha a hős **visszavonul** (lásd a 15. oldalon). Az aktív játékos fordítsa képpel felfelé a szörny jelölőjét, ha az még nincs megfordítva, majd ellenőrizze a szörny profilját. A **szörnyeket** 5 kategóriába soroljuk (szellemek, növények, gombák, csontvázak és kígyók), és mindegyik saját profillal rendelkezik.

A lenti szörnynek a következő a profilja:

A csatázó hős legalább 4-est kell dobjon valamelyik kockával, hogy a támadás sikeres legyen, és 1 sérülést okozzon a szörnynek. A kockák értékeit nem lehet összeadni. Minden kocka egy-egy különálló támadást jelent (tehát minden legalább 4-es érték 1-1 sérülést okoz).

Ha a csatázó hős egy csata alatt a szörnyet legalább kétszer sikeresen megtámadja, akkor legyőzi. Így tehát lehetetlen 1 kockával legyőzni a szörnyet.

Ha a hős visszavonul, vagy nem győzi le a szörnyet, akkor 2 sérülést szenved el.

Érzékenység, ellenállás és immunitás:

+1 **Érzékenység** *(kék ebben az esetben): Növeljétek 1-gyel a kék erőkocka értékét az ilyen szörny vagy zsarnok ellen.*

-1 **Ellenállás** *(narancssárga ebben az esetben): Csökkentsétek 1-gyel a narancssárga erőkocka értékét az ilyen szörny vagy zsarnok ellen.*

Immunitás *(lila ebben az esetben): Ne vegyétek figyelembe a lila erőkocka értékét az ilyen szörny vagy zsarnok ellen.*

A fenti példában a szörny érzékeny a kék erőkockával szemben.

> ***Példa:*** *Éva 3-ast dob a kék erőkockával. Egy ilyen szörny ellen a 3-as 4-nek számít, emiatt Éva hőse 1 sebzést okoz a szörnynek.*

A jelöli a szörny legyőzése után járó bónuszokat: a fenti szörny esetében a hős szerez egy -öt (+1) és végrehajt egy eseményt (!).
A jelöli a csata elvesztése miatt járó büntetést: a fenti szörny esetében a vereségért nem jár büntetés.

Egyes szörnyeken a következő különleges ikonok egyike látható:

Ez a szörny **mérget** szór. Ha egy hős visszavonul a csatából vagy elveszíti azt, a szörny megmérgezi a hőst. Tegyetek egy méregjelölőt a hőstáblájára. A hősöknek legfeljebb egy-egy méregjelölőjük lehet.

Ha az aktív hősnek méregjelölő van a hőstábláján, akkor veszít 1 ❤️-ot minden körében, mielőtt a kockákkal dobna a második fázisa előtt. Több hatás, például az ellenmérgek vagy Behtras 5+ különleges akciója, eltávolíthatja a méregjelölőket. Egy kiütött hős azonnal eldobja a méregjelölőit.

Keverjétek vissza a legyőzött szörnyjelölőt a szörnyjelölőkészletetbe.

Egyes ellenfelek és események akadályozhatják a hősöket. Ilyenkor a játékos tegyen egy tövisjelölőt a hőstáblájára, és minden alkalommal, amikor a hőse egy tövislapkára lép, kétszer dobjon, és hajtsa végre mindkét dobás hatását. A hősöknek legfeljebb egy-egy tövisjelölőjük lehet.

A CSATA

Amikor egy aktív hős csatázik, a játékos dobjon az összes kockájával, és az eredményt vesse össze a szörny profiljával.
Megjegyzés: Minden csatázó hős kap 1 ingyen csatakockát a csaták előtt, úgyhogy legalább 1 kockával dob.

> ***Példa:*** *Mátyás Bethrast irányítja, aki az előző példában említett szörny ellen csatázik. Az 1. fázis során Mátyás 1 kockát helyezett a hőse különleges akciójára, így 1 plusz csatakockához jutott. Ugyanakkor Mátyás úgy döntött, hogy ebben a körben nem vesz el erőkockát, így tehát 2 kockával dob. Az elsővel 2-est, a másodikkal 5-öst dob. A szörny védekezési értéke 4, úgyhogy 1 sérülést szenved el. A szörny 2 ❤️-tal rendelkezik, úgyhogy életben marad, Mátyás pedig nem kap 1 🌀-öt és nem húz 1 eseménykártyát.*

Ha a szörny túléli a csatát, akkor a jelenlegi lapkáján marad, azonnal visszaszerzi az összes ❤️-ját, sérülést okoz és érvényesíti a büntetést az aktív hősön. A szörnnyel folytatott csata után a lapkán lévő hősöket gyógyítani lehet, még akkor is, ha a szörny életben maradt.

Ha egy hős ❤️-ja 0-ra csökken, az őt irányító játékos azonnal fordítsa a hősfigurát az oldalára, és dobja el a státuszjelölőit (méreg, tövisek stb.). A játékos köre ezzel véget ér.

- A Gyógyító bájital kártyával egy kiütött hős visszaszerezhet 2 ❤️-ot, és újra felállhat. A kártya a hősöddel egy lapkán álló bármelyik hősre használható.

- Elsősegély: az aktív hős felállíthat egy másik kiütött hőst, ha a kiütött hős lapkáján állva elkölt a játékosok számánál 1-gyel több 🌀-öt. A felállított hős helyezze a piros jelölőjét az 1-es ❤️-ra.

Példa: *3 fős játék. Xylia egy elvesztett csata következtében az oldalán fekszik. Bethras a lapkájára lép, és elkölt 4 🌀-öt (3+1). Xylia feláll, és a piros jelölőjét az 1 ❤️-ra helyezi.*

- Sha'Vi 5+ különleges akciójával NEM lehet felállítani egy kiütött hőst.

- Klethor 5+ különleges akciójával mozgatható egy kiütött hős.

Fontos: Ha az egész csapat ki van ütve, elvesztettétek a játékot.

A szellemszörnyek kivételével (lásd a szellemszörnyek leírását a 18. oldalon) a legyőzött szörnyek jelölőit helyezzétek képpel felfelé fordítva a szörnyjelölőkészlet mellé.

Újradobások: Csata közben az aktív játékos 1 🌀-ért cserébe újradobhat 1 csatakockát a sajátjai közül. Bármennyi 🌀 elkölthető ilyen módon. Az erőkockát, valamint a szövetségesek kockáját **tilos újradobni**.

Csoportos csata: A 2. fázisban, ha kettő vagy több hős ugyanazon a lapkán áll, és csata kezdődik egy szörny vagy zsarnok ellen, a nem aktív játékos támogathatja az aktív játékost azáltal, hogy a saját csatakockáival dob. Az állandó zsákmánykártyák kivételével a nem aktív játékosok nem használhatják sem a saját erőkockáikat, sem a kártyáikat.

***Példa:** Éva és Mátyás hősei egy lapkán állnak. Éva az aktív játékos, és a hőse csatázik egy szörnnyel. Éva a szokásos módon dob a csatakockáival. Ugyanakkor Mátyás is dob a csatakockáival és további 1 kockával egy zsákmánykártyának köszönhetően. A szörny védekezési értékénél nagyobb értékű kockák 1-1 sérülést okoznak a szörnynek.*

Csata közben a nem aktív hősök legfeljebb 1-1 sérülést szenvedhetnek el. Az aktív hős elszenvedi az ellenfelek által okozott összes sérülést és büntetést. A szörny legyőzéséért járó bónuszokat a csatában részt vevő hősök eloszthatják egymás között.

***Példa:** Bethras és Sha'Vi egy lapkán állnak, és legyőztek egy szörnyet. A szörny legyőzéséért +2 🌀 bónuszt kapnak, amit eloszthatnak egymás között 1-1 🌀 vagy 2-0 🌀 arányban.*

Visszavonulás: : Ha egy hősnek maradt elegendő mozgáspontja, csata előtt vagy után elhagyhat egy olyan lapkát, amelyen szörny áll, de egy olyat nem, amelyen zsarnok áll. Visszavonuláskor a hős a szörny támadáspontjaival egyező számú ❤️ -ot veszít, és elszenvedi a szörny büntetését, ha van. Ha a hős csata után vonul vissza, másodjára is elszenvedi a szörny támadását és büntetését. Visszavonuláskor a hős léphet egy már felfedezett lapkára, vagy végrehajthat egy kockázatos felfedezést.

Szörnyhorda: Ha több szörny áll egy lapkán, az aktív hős mindig a legkisebb védekezési értékkel (a szörny pajzsán lévő szám) rendelkező szörnyet támadja meg elsőként. Ha több szörnynek egyforma a védekezési értéke, akkor az aktív hős szabadon dönt, hogy melyikkel csatázik elsőként. Minden csatánál újra kell dobni a csatakockákat.

Csoportos csaták és a hősök erői:

- **Klethor** az egyedi ereje által akkor is újradobhatja a csatakockáit, amikor nem ő az aktív hős.
- **Xylia** második egyedi ereje által segíthet az aktív hősnek egy lapka távolságról is. Amikor ezt teszi, csata után nem veszíthet ❤️-ot, és nem részesülhet bónuszban.

CSATA A ZSARNOKOKKAL

Amikor a hős egy lapkán áll egy zsarnokkal, **kötelező** csatáznia vele. Ha más szörny is jelen van, akkor előbb azt kell legyőzni. Csak óvatosan, mert a zsarnokok a szörnyeknél erősebb ellenfelek.

Emlékeztető: A hősök nem vonulhatnak vissza a zsarnokok elleni csatából.

A zsarnokok profilja hasonló a szörnyekéhez, két fontos kiegészítővel:

- a veszélysáv

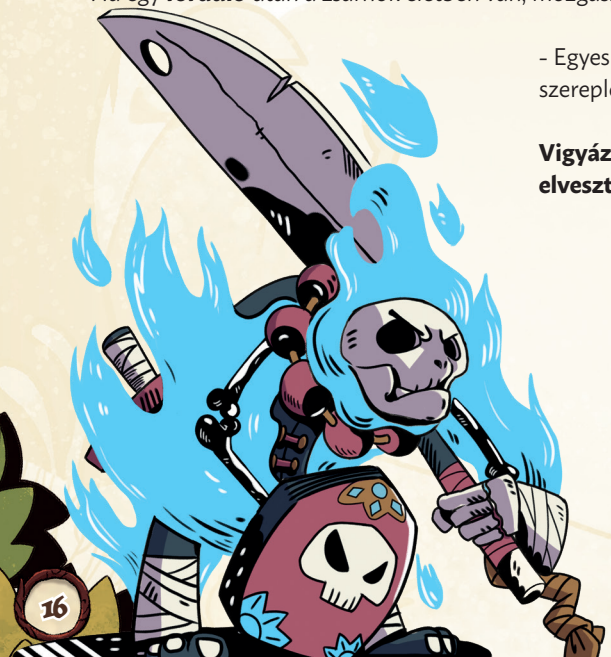
- a harci készségek mezeje

A veszélysáv

Amikor megfordítotok egy zsarnokkártyát, azonnal helyezzetek egy kék jelölőt a veszélysáv bal oldali mezőjére. Ez a kezdeti veszélyszint háromféleképpen növekedhet:

- Ha az aktív játékos **köre után** a zsarnok életben van, mozgassátok a jelölőt egy mezővel jobbra;

- Ha egy **forduló** után a zsarnok életben van, mozgassátok a jelölőt egy mezővel jobbra;



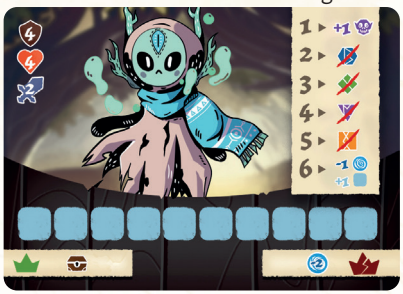
- Egyes hatások eredményezhetnek növekedést (mint például a következő oldalon szereplő zsarnok 6. harci készsége).

Vigyázzatok! Ha a kék jelölő eléri a veszélysáv jobb szélső mezőjét, elvesztitek a játékot.

A zsarnok harci készségei

A zsarnok ellen folytatott minden harc előtt az aktív játékos dobjon 1 kockával, és a zsarnok profilkártyája alapján hajtsa végre annak a hatását.

Az alábbi zsarnok harci készségei a következőek:



1- Helyezzetek 1 -et a lapkára.
2- Ebben a csatában ez a zsarnok immunis a kék erőkockával szemben.
3- Ebben a csatában ez a zsarnok immunis a zöld erőkockával szemben.
4- Ebben a csatában ez a zsarnok immunis a lila erőkockával szemben.
5- Ebben a csatában ez a zsarnok immunis a narancssárga erőkockával szemben.
6- A zsarnok 1-1 -öt lop minden csatázó hőstől, és minden lopott után 1-1-gyel növeli a veszélyszintjét.

További zsarnokok harci készségei:

Amikor ez a harci készség aktiválódik, a jelenlegi körre a pajzsban jelölt érték helyettesíti a zsarnok alappajzsának értékét.

Amikor ez a harci készség aktiválódik, a zsarnok azonnal 1-1 sérülést okoz a vele egy lapkán álló hősöknek.

+1 Amikor ez a harci készség aktiválódik, a zsarnok veszélyszintje 1-gyel nő.

Amikor ez a harci készség aktiválódik, ez a zsarnok azonnal megmérgezi a vele egy lapkán álló hősöket.

Amikor ez a harci készség aktiválódik, a zsarnokkal egy lapkán álló hősöknek meg kell fordítaniuk egy ilyen ikont viselő felszerelt kártyájukat. Ezek a kártyák nem használhatóak a forduló hátralevő részében. Ha egy játékos nem tud kártyát megfordítani, semmi nem történik.

Amikor ez a harci készség aktiválódik, dobj 1 kockával és a szokásos módon hajtsd végre a töviskártya megfelelő hatását.

Amikor ez a harci készség aktiválódik, helyezzetek egy levélpajzsjelölőt erre a zsarnokra. A pajzs kivédi az első támadást, így a zsarnok nem sérül meg. Ezt követően a levélpajzsot helyezzétek vissza a közös készletbe. A zsarnoknak lehet több levélpajzsjelölője.

Amikor ez a harci készség aktiválódik, a zsarnok immunissá válik a csata erejéig minden erőkockára.

Amikor ez a harci készség aktiválódik, a zsarnok lapkáján álló hősök dobjanak el egy-egy felszerelt zsákmányt. Ha egy játékos nem tud kártyát eldobni, semmi nem történik.

-1 Amikor ez a harci készség aktiválódik, a zsarnokkal egy lapkán álló hősök 1-1 csatakockával kevesebbel dobnak.

FÜGGELÉK

Egyszemélyes játék

Egyszemélyes játék során irányíts egy kétfős hőscsapatot. A fordulók menete ugyanaz, mint egy kétfős játék esetén.

A nehézségi szint szabályozása

A játék kezdete előtt eldönthetitek, hogy alap-, könnyű- vagy nehéz szintű töviskártyákat használtok.

Haladó szabályok: Dühöngő szörnyek

Javasoljuk, hogy pár játék után használjátok a dühöngőszörnyek-kártyát. Ezen a kártyán látható minden szörny **dühöngő** képessége, amely felülírja az alapképességét.

Szellemszörnyek: A dühöngő szellemszörnyeket az első legyőzésük után az aktív játékos helyezze újból játékba, és azonnal küzdjön meg velük másodjára is. Ha sikerül egy körön belül kétszer legyőzni, a szörnyjelölőt ne helyezze vissza a készletbe, hanem dobja el.

Kígyószörnyek: A dühöngő kígyószörnyek a velük folytatott csata kimenetelétől függetlenül megmérgezik a velük egy lapkán álló, velük csatázó hősöket.

Csontvázszörnyek: A dühöngő csontvázszörnyek ellen folytatott csatákban nem dobhatjátok újra a csatakockákat.

Növényszörnyek: A dühöngő növényszörnyek levélpajzsot hordanak. Amikor ez a szörny megjelenik egy lapkán, azonnal helyezzetek rá egy levélpajzsjelölőt. A pajzs kivédi az első támadást, így a növényszörny nem sérül meg. Ezt követően a levélpajzsjelölőt helyezzétek vissza a közös készletbe.

Gombaszörnyek: A dühöngő gombaszörnyek mindig elsőként támadnak, ezért a csata kimenetelétől függetlenül sérülést okoznak.

Játékvariáns: Rúnavadász szörnyek

A dühöngő szörnyek nehézségi szintjének csökkentéséhez használjátok a következő szabályt: a szörnyek **dühöngő képessége** csak akkor lép érvénybe, ha a szörny egy rúnalapkán áll.

Haladó szabályok: Dühöngő zsarnokok

Javasoljuk, hogy pár játék után használjátok a dühöngőzsarnokok-kártyát. Ezen a kártyán látható minden zsarnok **dühöngő** képessége, amely felülírja az eredeti veszélysávját.

A dühöngőzsarnokok egy-egy képessége akkor aktiválódik, amikor a kék jelölő a veszélyszintsáv ikont tartalmazó mezőjére ér. Az életponttal és a védekezésszinttel kapcsolatos hatások állandóak, az összes többinek egyszeri hatása van.

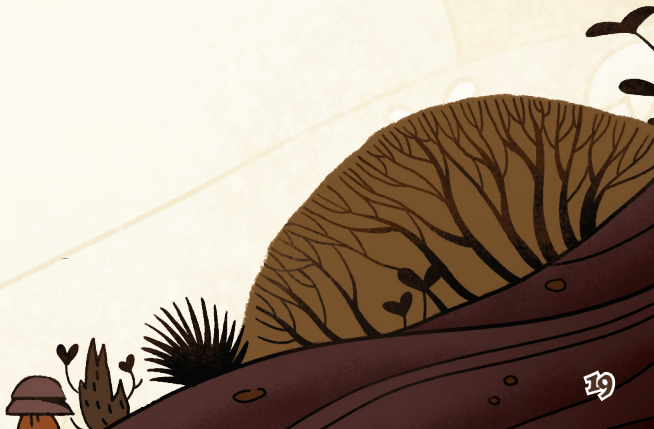
Szellemzsarnok: Amikor a szellemzsarnok veszélyszintje 5-re ér, helyezzetek egy szörnyet a szellemzsarnok lapkájára.

Kígyózsarnok: A kígyózsarnoknak 4 életpontja van. Amikor a kígyózsarnok veszélyszintje 5-re ér, a kígyózsarnok megmérgezi a vele egy lapkán álló összes hőst.

Csontvázzsarnok: A csontvázzsarnok pajzsa 1-gyel erősebb. Amikor a csontvázzsarnok veszélyszintje 5-re ér, helyezzetek egy szörnyet a csontvázzsarnok lapkájára.

Növényzsarnok: Amikor a növényzsarnok veszélyszintje 1-re, majd 5-re ér, helyezzetek 1-1 levélpajzsjelölőt a növényzsarnokra.

Gombazsarnok: A gombazsarnoknak 4 életpontja van. Amikor a gombazsarnok veszélyszintje 5-re, majd 8-ra ér, a zsarnok 1-1 sérülést okoz a vele egy lapkán álló csatázó hősöknek.



A Fogadó minikiegészítő

Amikor először lép hős a fogadóra, húzzatok véletlenszerűen egy fogadókártyát, olvassátok fel hangosan, és hajtsátok végre a hatását. Egy játék során csak egy fogadókártyát húzhattok.

A Barlangok minikiegészítő

Emlékeztető: *Ha az aktív hős egy barlanglapkán áll, akkor akciópont elköltése nélkül beléphet a barlangba, és a vele egy lapkán álló hősök csatlakozhatnak hozzá a barlang felfedezésében.*

Ha az aktív hős belép a barlangba, az őt irányító játékos húzzon és fordítson meg egy **A** barlangkártyát, olvassa el a bevezetőjét és a különleges szabályát. Ezután húzzon egy **B** barlangkártyát és helyezze az **A** barlangkártya mellé. A két kártya együtt alkot egy barlangot.

Az **A** barlangkártya a barlang bejáratát jelképezi, és a következőket tartalmazza:

1. egy bevezető
2. egy különleges szabály, amely az **A** és a **B** kártyákból álló barlangra érvényes
3. kockadobások által aktivált események
4. a haladássáv első mezője

A **B** barlangkártya a barlang kijáratát jelképezi, és a következőket tartalmazza:

5. kockadobások által aktivált események
6. a haladássáv következő mezői
7. a barlang bónusza
8. a barlang büntetése

A barlang teljes felfedezéséhez legalább 3 eseményt végre kell hajtani.

Az aktív játékos dobjon 1 kockával, és helyezze azt a haladássáv következő mezőjére (1, 2 vagy 3, a haladásotok függvényében). Hajtsa végre az értéknek megfelelő eseményt azon a kártyán, amelyikre helyezte a kockát. Az esemény végén:

- Ha sikeres volt az esemény, dobjon újra és ismételje meg a fenti lépéseket mindaddig, amíg eléri a haladássáv végét. Ekkor teljesen felfedezte a barlangot.

- Ha sikertelen volt az esemény (pl. az aktív hőst kiütötték), akkor ennek a barlangnak a felfedezése abbamarad.

A barlang felfedezésének végén vagy bónuszban (ha az aktív játékos teljesen felfedezte a barlangot), vagy büntetésben (ha a barlang felfedezése abbamaradt) részesülnek a barlangba lépő hősök. Ezután az aktív játékos dobja el a barlangot alkotó két kártyát, mert a játék további részében nem elérhetőek.

Egyes események változtatnak a haladássávon. Az aktív játékos mozgassa a kockákat az utasítások alapján, majd folytassa a barlang felfedezését.

A KAMPÁNY

A klasszikus játékmenet mellett az alábbi 5 fejezet játszható különálló játszmákként vagy összefüggő kampányként. A fejezetek előkészítésénél olvashatjátok majd, miként kapcsolódhatnak össze. A kampány során az alábbi szabályokat kell betartani.

Fejezetváltás

Egy fejezet sikeres teljesítése után dobjátok el az összes státuszjelölőt. Ha nem kaptok más utasítást, szerezzétek vissza az összes életpontotokat, és állítsátok 0-ra a -ök számát A megszerzett zsákmánykártá(ka)t megtarthatjátok vagy eloszthatjátok egymás között. A hősök megtartják a felszabadított egyedi erőket . Javasoljuk, hogy valahol tartsátok számon a haladásotokat.

Egy fejezet elvesztése után nullázni kell a haladást. Gyűjtsétek össze a kezdőfelszerelést, amivel indultatok a fejezet elején, és minden játékos dobjon el 1-1 zsákmánykártyát a hősétől. Ezután kezdjétek elölről a fejezetet. Fejezetváltáshoz sikeresen teljesíteni kell a fejezetet.

Sötétedő erdő

Minden sikerrel zárt kampány után számoljátok meg, hány különböző kategóriájú szörnyet győztetek le. Annak a kategóriának a szörnyei, amelyikből a legtöbb szörnyet győztétek le, a kampány hátralévő részére **dühöngővé** válnak (lásd a dühöngő szörnyek leírását a 18. oldalon). Ha a kategória, amelyikből a legtöbb szörnyet győztetek le, már dühöngő, vegyetek 1-1 jelölőt minden nem dühöngő szörnyből, keverjétek meg képpel lefelé fordítva, és fordítsatok meg egyet. Ez a szörny a kampány hátralévő részére dühöngővé válik.
Emlékeztető: *A szellemszörnyek a speciális képességük miatt csak egy véletlenszerű húzás következtében válhatnak dühöngővé.*

Új akció: Keresés

A kampány több fejezete megengedi, hogy az aktív hős egy **keresés akciót** hajtson végre.

Amikor az aktív hős keresés akciót hajt végre, az őt irányító játékos fordítson meg egy küldetésjelölőt a hős jelenlegi lapkáján, vegye magához azt, és helyezze a hős egyik felszerelésmezőjére. Ha szükséges, dobjon el egy zsákmánykártyát, hogy helyet szabadítson fel a jelölő számára. Egy felszerelésmezőn bármennyi és bármilyen típusú küldetésjelölő tárolható.

A küldetésjelölő megfordítása után dönthet úgy, hogy nem veszi magához azt, hanem a hős jelenlegi lapkáján hagyja. A továbbiakban bármelyik hős felveheti azt, ha a lapkán áll.

1. FEJEZET - Orvosság a falu vénjének

Az erdő hetek óta folyamatosan változik. A lények egyre agresszívabbak, és úgy tűnik, felborult az egyensúly. A bajt csak tetézi, hogy az utolsó útjuk során a falu vénjét és a kofát megmarta egy kígyó, és a lázat semmilyen kezelés nem enyhíti.
A gyógyítónak erősebb ellenmérget kell készítenie. Azonnal útra kell kelnetek, hogy az erdő mélyén beszerezzétek a szükséges hozzávalókat!

A küldetés célja

Gyűjtsétek össze az összes szükséges hozzávalót, hogy 2 ellenmérget készíthessetek a falunak: 6 gombát 3 különböző színben és 2 üres üvegcsét.

Előkészítés

- Ebben a fejezetben ne használjátok a barlang-, a kofa-, a zsarnok-, a fogadó- és az energiakút-lapkákat.
- Ebben a fejezetben ne használjátok a 2 Ellenmérget, távolítsátok el őket a zsákmánypakliból.
- Keverjétek meg képpel lefelé fordítva a következő 8 küldetésjelölőt, majd helyezzétek a játéktér szélére.

6 gombajelölő

2 üresüvegcse-jelölő

A játék további előkészítése a klasszikus játékmenet szerint történik.

Különleges szabályok

1) Gyűjtögetés: Húzzatok véletlenszerűen küldetésjelölőket és helyezzetek egyet-egyet képpel lefelé fordítva az összes felfedett, **rúnát** tartalmazó erdőlapkára. Ha egy hős egy küldetésjelölőt tartalmazó lapkára lép, végrehajthat egy **keresés akciót** (lásd az Új akció: Keresés fejezetet a 21. oldalon).

2) Rotyogó főzet: Főzetet csak a tábortűzlapkán ( ) készíthettek. Egy aktív hős álljon meg a tábortűzlapkán, és dobja el a következő felszereléseket a készletéből:

- 3 különböző színű gomba
- 1 üres üvegcse
- 2

A főzet elkészítésére használt hozzávalókat tegyétek vissza a dobozba.

3) Árgus szemek az árnyak között: Ha szörny áll a tábortűzlapkán, a tábortűzlapka nem használható sem életpontok visszaszerzésére, sem főzet készítésére.

Ha sikerül elkészítenetek a második főzetet, húzzatok a játékosok számánál 1-gyel több szörnyjelölőt, és helyezzétek a tábortűzlapkára.

Vereség: Elvesztitek a fejezetet, ha az összes hős ki van ütve.

Győzelem: : Megnyeritek a fejezetet, ha sikerül elkészíteni 2 főzetet, és legyőzni a tábortűzlapkán álló összes szörnyet.

Kampány: Ha győztetek, keverjétek a 2 **Ellenméreg** kártyát a zsákmánykártyák közé. A következő fejezetek során használhatjátok őket.

2. FEJEZET - Az élet fája (1. rész)

A falu vénje hálát rebeg, mert megmentettétek az életét, és arra kér titeket, hogy találjátok meg az erdőt pusztító, gonosz erőt. A hálás kofa felajánlja, hogy elvisz egy elapadó energiakúthoz, amit útja során látott. Pár nap utazás után magatokra hagy benneteket, és egyedül kell folytatnotok az expedíciót. Egy gesztenyefa közelében furcsa izzást észleltek. Úgy tűnik, egy szörnyhorda által tönkretett energiakút az. Az élet fája egyre gyengébb, és meg kell állítanotok a hanyatlását, mielőtt túl késő lenne. Első lépésként össze kell gyűjtenetek a kútból ellopott összes gömböt.

A küldetés célja

A csapatnak újra kell építenie az energiakutat -öket helyezve belé.

Előkészítés

- Ebben a fejezetben ne használjátok a barlang-, a zsarnok- és a fogadólapkákat.
- Az energiakút- és a portállapkákat keverjétek az erdőlapkapakli alsó felébe.
- A 4 -t osszátok el egyenlően a játékosok között.

Három fő esetén: *Két játékos 1-1 -t kap, a harmadik 2-t.*

Különleges szabályok

1) A szörnyek követnek: A legalább 1 -t hordozó hősöket követik azok a szörnyek, melyeknek nincs -je. Ezeket követő szörnyeknek hívjuk. Minden forduló végén az összes követő szörny 1 lapkával közelebb lép a legközelebbi hőshöz. Ha egy szörny egyforma távolságra van több hőstől, a következő aktív játékos döntse el, hogy merre lépjen a szörny.

2) Nő a feszültség: Miután megfordítottátok az energiakút-lapkát, minden forduló végén az összes követő szörny 1 helyett 2 lapkával közelebb lép a legközelebbi hőshöz.

3) Elvesztett csata: Ha egy hős elveszít egy csatát, és van legalább 1 -je, akkor a nyertes szörny automatikusan elveszi tőle azt. Helyezzétek a -t a szörnyre. A szörnyek számától függetlenül a hős csak 1-et veszíthet el minden elvesztett csata után, de egy szörny több -t is elvehet egyszerre (például ha egyszerre több hős is elveszített 1-1-et).

4) Gömbtolvajok: A -t hordozó összes szörny minden forduló végén 2 lapkával közelebb lép a kezdőlapkához. Ha egy -t hordozó szörny a portállapkára lép, megáll, majd a következő forduló végén a kezdőlapkára teleportál. Ha egy -t hordozó szörny a kezdőlapkán kezdi a mozgását, a nála lévő összes elvész, és kell dobni.

Figyelem! *Ha elvesztettétek mind a 4 -t, akkor elvesztettétek a játékot!*

Ha egy hős legyőz egy -t hordozó szörnyet, azonnal elveszi tőle a -t.

Vereség: Elvesztitek a fejezetet, ha az összes hős ki van ütve, vagy ha elvesztettétek mind a 4 -t.

Győzelem: Megnyeritek a fejezetet, ha az összes hős találkozik az energiakútnál, és egy 2/3/4 fős játék esetén közösen eldobtok 15/16/18 -öt. A birtokotokban lévő értékei hozzádódnak a begyűjtött -ökhöz. Ha teljesítitek ezeket a feltételeket, dobjátok el a szükséges mennyiségű -öt.

Példa: *Egy 3 fős játékban 2 marad a birtokotokban. Az egyik 3, a másik 2 -öt ér. Ha mindkettőt eldobjátok, akkor 11 -re van szükség a 16 eléréséhez.*

Kampány: Ha győztetek, olvassátok el a következő fejezet bevezetőjét, de ne állítsátok alaphelyzetbe az ♥-ok szintjét és a -ök számát.

3. FEJEZET - Az élet fája (2. rész)

Most, hogy a gömbök a kútban vannak, meg kell védenetek a kutat, míg a falu kézművesei elvégzik a szükséges javításokat. Alig látnak munkához, máris megüti fületeket a szörnyek zsivaja, valószínűleg ugyanazoké, akik tönkretették a kutat. A hangokból ítélve felétek tartanak.

A küldetés célja

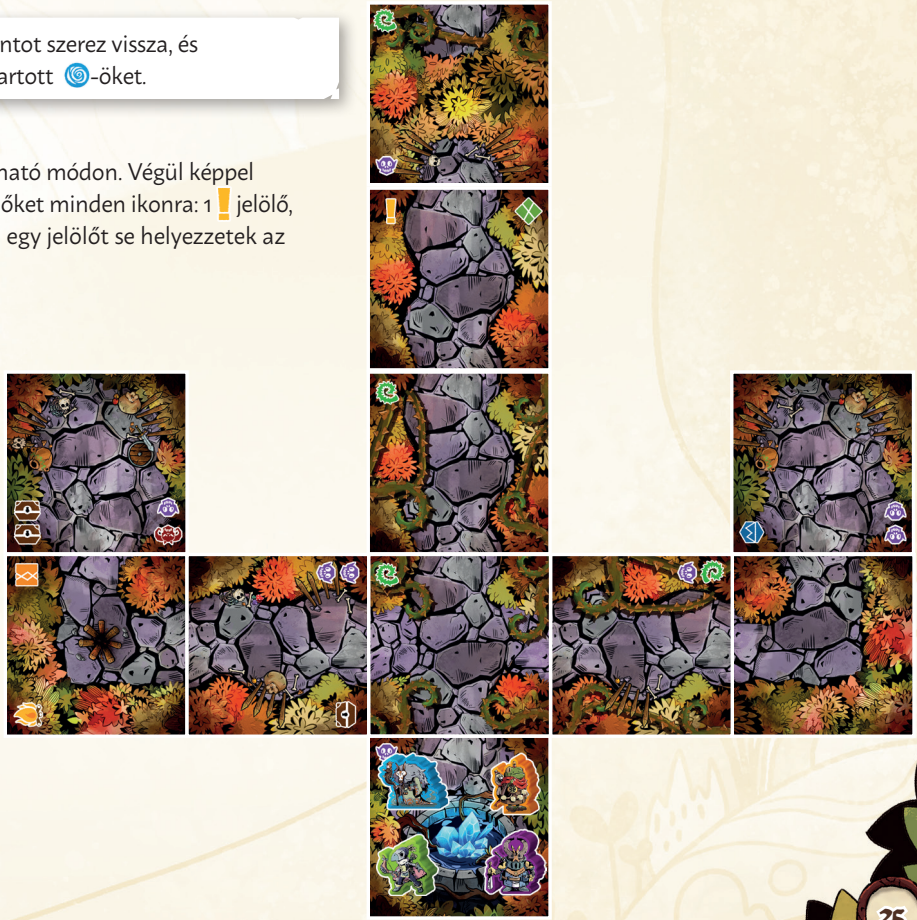
Meg kell védenetek az energiakutat a szörnyek folyamatos támadásától. 1 zsarnokot és 2/3/4 fős játékban 10/12/15 szörnyet kell legyőznötök. A szellemszörnyek nem számítanak bele a győzelmi feltételbe.

Előkészítés

Fontos: Az összes hős az energiakút-lapkán kezdi a játékot.

Kampány: A hősök mindegyike 1-1 életpontot szerez vissza, és megtarthatják az előző kampányból megtartott -öket.

Rendezzétek el a 11 erdőlapkát a képen látható módon. Végül képpel lefelé fordítva helyezzétek a megfelelő jelölőket minden ikonra: 1 jelölő, 3 jelölő és 7 jelölő. A hősökön kívül egy jelölőt se helyezzetek az energiakút-lapkára.



Különleges szabályok

1) A játék a kaland fázissal indul.

2) Nem helyezhettek le új erdőlapkákat sem a felfedezés, sem a kaland fázis során.

3) Ebben a fejezetben az energiakút-lapka szokásos hatásai nem érvényesülnek.

4) Ha legalább 2 ellenfél áll egy lapkán, nem lehet visszavonulni előlük.

5) Szörnyek **újbóli megjelenése** és **mozgása**:
Minden forduló után ellenőrizzétek az alábbi táblázatot, és hajtsátok végre a fordulónak megfelelő hatást.

1. forduló	A szörnyek 1 lapkával **közelednek** az energiakúthoz.
2. forduló	A szörnyek 2 lapkával **közelednek** az energiakúthoz.
3. forduló	Tegyetek 2-2 -et minden rúnát tartalmazó lapkára.
4. forduló	A szörnyek 2 lapkával **közelednek** az energiakúthoz.
5. forduló	Tegyetek 1 **zsarnokkártyát** a zsarnoklapkára, ha még nincs ott, és fedjétek fel.
6. forduló	Tegyetek 1-1 -et minden rúnát tartalmazó lapkára.
7. forduló	A szörnyek 1 lapkával **közelednek** az energiakúthoz.
8. forduló és utána	A szörnyek 1 lapkával **közelednek** az energiakúthoz. Tegyetek 1 -et minden rúnát tartalmazó lapkára.

Vereség: Elvesztitek a fejezetet, ha az összes hős ki van ütve, vagy ha egy forduló végén legalább 1 jelölő van az energiakút-lapkán.

Győzelem: Megnyeritek a fejezetet, ha legyőztök legalább 1 -ot és a fejezet elején jelzett számú -et.

Kampány: Ha nyertetek, keverjétek az energiakút-lapkát a többi lapka közé. A következő fejezetek során használni fogjátok.

4. FEJEZET – Léptek az éjszakában

Közeledik az este. Az elmúlt napok eseményei elfárasztottak, úgyhogy sátrat vertek egy magasztos fenyő alatt, majd a baljós zajok miatt inkább a fa dús koronájába menekültök, és a vastag ágain alszotok. Ez bölcs döntésnek bizonyul. Hajnalban jöttök rá, hogy a tábort feldúlták. A jó hír, hogy mindenki ép és egészséges. A rossz hír, hogy az összes felszerelést ellopták. Szerencsére a fenyőfa csúcsáról megpillantjátok a fosztogatók táborhelyét. Hát, unatkozni biztos nem fogtok!

A küldetés célja

El kell jutnotok legalább 3 ellenséges táborba, hogy visszaszerezzétek az ellopott felszerelést.

Előkészítés

Fontos: Az összes hős a tábortűzlapkán kezdi a játékot.

Rendezzétek el a 15 erdőlapkát a képen látható módon. Képpel lefelé fordítva helyezzétek a táborhelyjelölőket a képen jelölt lapkákra, valamint megfelelő jelölőket minden ikonra: 1 jelölő, 3 jelölő és 11 jelölő.

Klasszikus játék: Húzzatok a játékosok számánál kettővel több zsákmánykártyát, keverjétek meg, és alkossatok belőlük 4 egyforma méretű, képpel lefelé fordított paklit a játéktér szélén.

***Példa:** 3 fős játék esetén húzzatok 5 zsákmánykártyát, amiből alakítsatok ki 3 egylapos és 1 kétlapos paklit.*

Kampány: Keverjétek össze minden játékos zsákmánykártyáját, ami megmaradt az előző fejezetek után (a zsákmánykártyapakliból pótoljátok fel 4-re, ha nincs annyi) és alkossatok belőlük 4 egyforma méretű, képpel lefelé fordított paklit a játéktér szélén.

Különleges szabályok

1) Nem helyezhettek le új erdőlapkákat sem a felfedezés, sem a kaland fázis során.

2) Ebben a fejezetben a portállapka szokásos hatása nem érvényesül.

3) Táborhelyjelölők:

- Amikor egy képpel lefelé fordított táborhelyjelölőt tartalmazó lapkára léptek, küzdjetek meg az összes ott jelenlévő szörnnyel. Ha sikerült mindet legyőzni, fordítsátok képpel felfelé a táborhelyjelölőt, és hajtsátok végre a lent látható hatását, majd küzdjetek meg az újonnan lehelyezett szörnyekkel.

- Azon kívül, hogy ellenfeleket kell lehelyeznetek, minden táborhelynek van egy egyedi vonása.

Amikor ebbe a táborba értek, egy kürt hangját halljátok. A legfeljebb 3 lapkára lévő ellenfelek azonnal erre a táborhelylapkára lépnek.

Amikor ebbe a táborba értek, rájöttök, hogy majdnem teljesen elhagyatott. A felszerelésetek elszenesedett maradványaira leltek. Csak egy felszerelés élte túl a lángokat. Egy választott zsákmánykártyapakliból tartsatok meg egy véletlenszerűen választott kártyát, a többit pedig dobjátok el.

Amikor ebbe a táborba értek, pár ellenfél elmenekül, és most már mindenki tud a törekvéseitekről. Helyezzetek egy-egy +1 pajzsjelölőt minden képpel lefelé fordított táborhelyjelölőt tartalmazó lapkára. Ha egy ilyen lapka sincs, akkor helyezzetek erre a lapkára egy +1 pajzsjelölőt. Amíg jelen van a pajzsjelölő, 1-gyel növeli a lapkán lévő ellenfelek védekezési értékét.

Amikor ebbe a táborba értek, egy rejtett csapda csúnyán megsebesít. Az aktív hős veszítsen 2 ❤-ot, és helyezzen egy jelölőt a hőstáblájára.

Tolvajoktól lopni: Miután legyőztétek az összes szörnyet egy táborhelylapkán, az aktív játékos vizsgálja meg az egyik zsákmánykártyapaklit, és felszereli az összes kártyát.

Vereség: Elvesztitek a fejezetet, ha az összes hős ki van ütve.

Győzelem: Megnyeritek a fejezetet, ha egy szörny sincs legalább 3, felfordított táborhelyjelölőt tartalmazó lapkán. Ezt követően vagy folytatjátok a játékot és megpróbáljátok felfordítani a 4. táborhelyjelölőt is, vagy abbahagyjátok a jelenlegi fejezetet.

Kampány: Ha nem fordítottátok meg a 4. táborhelyjelölőt, akkor dobjátok el a fejezet elején előkészített 4. zsákmánykártyapaklit. A szörnyek elmenekültek a felszerelésetekkel!

5. FEJEZET – Romlás

A legutóbbi kényszerkalandotok ugyan megtépázta a lelkesedéseteket, de folytatjátok utatokat. Kétnapos menetelés után eléritek a célállomást. Nem az iránytű miatt tudjátok, hogy a jó helyen jártok, hanem mert a növényzet körös-körül vészjóslóan fénylik. Úgy tűnik, mindent hatalma alá kerített egy bozótban pulzáló kristály. Mindnyájan érzitek, hogy elérkezett a végső csata pillanata, és készen álltok az eddigi legfontosabb és legnehezebb összecsapásra, hogy az erdő visszanyerje egykori egyensúlyát.

A küldetés célja

Aktiváljatok 4 tisztítótotemet, hogy megszabadítsátok az erdőt a terjedő romlástól.

Előkészítés

Rendezzétek el a 3 erdőlapkát a képen látható módon. Készítsétek elő a 10 romlásjelölőt, helyezzetek egyet a jobb oldali lapkára, a maradék kilencből pedig alkossatok egy készletet a játéktér szélén.

Kampány: Ha az előző fejezetben felfordítottátok mind a 4 táborhelyjelölőt, akkor a kaland fázist követően ez a fejezet 1-gyel nagyobb romlásszinten indul (lásd a következő oldalon).

Különleges szabályok

1) A romlás terjed: Minden forduló után a romlás terjed. Minden -t tartalmazó lapka 1-1 -t termel minden ép kijárata után, függetlenül attól, hogy a kijárathoz kapcsolódik-e erdőlapka vagy sem. A generált -ket először a -t nem tartalmazó, úttal összekapcsolt, szomszédos erdőlapkára kell helyezni. Ezt követően, ha egy kijárat egy erdőlapkát nem tartalmazó mezőre visz, helyezzetek oda egy -t, és tegyétek a lapkára, amint azt felfeditek.

- Minden erdőlapkára csak 1 helyezhető.
- Ha a romlás elér egy jelölőt tartalmazó lapkát, dobjátok el a jelölőt.
- Ha a romlás elér egy ikont tartalmazó lapkát, azonnal fedjétek fel a , és aktiváljátok a veszélysávját.

2) A tisztítótotemek aktiválása: Egy aktív hős úgy aktiválhat egy tisztítótotemet, ha megidéz egy erőkockát, amely színben megegyezik az erdőlapkáján lévő rúna színével. A kockát helyezze a rúnára. Figyeljetek arra, hogy az így felhasznált erőkockát nem használhatjátok a játék hátralevő részében.

3) Kétségbeesett megidézés: Egy aktív hős aktiválhat a rúnától eltérő színű tisztítótotemet is, ha eldobja az összes -jét, miután a szokásos módon megidézte az erőkockáját. A saját színe helyett a megfelelő színű kockát helyezze az erdőlapkára. Ahhoz, hogy ezt végrehajthassa, legalább egy -bel rendelkeznie kell.

4) Tisztítás: Kétféleképpen lehet eltávolítani a játékban lévő -ket. Amikor aktiváltok egy tisztítótotemet vagy legyőztök egy zsarnokot, távolítsatok el 1 -t egy erdőlapkáról és helyezzétek a készletbe.

Fontos: A kettős zsákutcalapkát nem tisztíthatjátok meg.

5) Romlásjelölők ( ):

- Amikor egy hős egy -t tartalmazó erdőlapkára lép, hajtsátok végre a hatását a megrontott erdőlapkák számának függvényében.

Megrontott erdőlapkák száma	Hatása a lapkáján lévő hősökre	Hatása a lapkáján álló szörnyekre és zsarnokra
1-3	Nincs hatása	= +1
4-8	-1 mozgás	= +1 és +1
9	-1 felszerelt VAGY Ha nincs felszerelt , akkor a hőst kiüti	+1 jelenik meg a lapkán
10 vagy annál több	Elvesztettétek a játékot.	-

Vereség: Elvesztitek a fejezetet, ha valamelyik zsarnok veszélyszintje eléri a maximumát, vagy ha a romlás már nem tud terjedni (pl. mert kiürült a készlet).

Győzelem: Megnyeritek a fejezetet, ha a két alábbi feltételt egyidejűleg teljesítitek:
- A rúnákra helyeztétek a négy erőkockát.
- Nincs egy zsarnokkártya sem felfedve.

Kampány: Ha megnyertétek ezt a fejezetet is, akkor befejeztétek a kampányt.
Gratulálunk! A következő oldalon elolvashatjátok, hogy miként ér véget a kalandotok.

Az alábbi részt csak az 5. fejezet megnyerése után olvassátok el!

Kevéssel az utolsó totem aktiválása után egy erőteljes lökéshullám rázza meg a földet, majd mély csend ül az erdőre. Egymásra pillantotok. Egy madár kezd csiripelni egy fa tetején. Hamarosan több hang csatlakozik a szimfóniához, és úgy tűnik, hála nektek az egész erdő újjáéledt.

Pár perccel később, miközben pihentek, még mindig az önfeledt boldogságtól égve, a kristály élénken csillogni kezd, és a semmiből a falu vénje lép elétek.

- Köszönöm, barátaim! Szavakkal nem tudom kifejezni a túlcsorduló hálámat. Ma megmentettétek az erdőt. Tudom, hogy a csata zaja még fületekben cseng, tehát elnézést kérek tőletek, hogy ilyen hamar újfent a segítségeteket kérem. Aggasztó híreket kaptam az erdő széléről, és szükségem van a ti tapasztalatotokra. Amint kipihentétek magatokat, kérlek, látogassatok el a mocsárvidékre, és segítsetek bajba jutott társaitokon. Az élet fája óvja léptetek!

IMPRESSZUM

Játékfejlesztés és projektmenedzsment: Geoffrey Wood
Illusztrációk: Jiahui Eva Gao
Grafikai tervezés: From the Woods Studio

Köszönöm mindenkinek, aki segített a szabályok lektorálásában, tesztelte a játékot, és építő jellegű visszajelzést adott: Raph R, Eugénie B, June W, Matthis G, Sunday, Tien, Lara A, Romain L, Rodolphe C, Tom V, Brieuc F, Maxime M, Charles B, Chris & Laura, Alexis B, Théo R, Laura & Olivier.

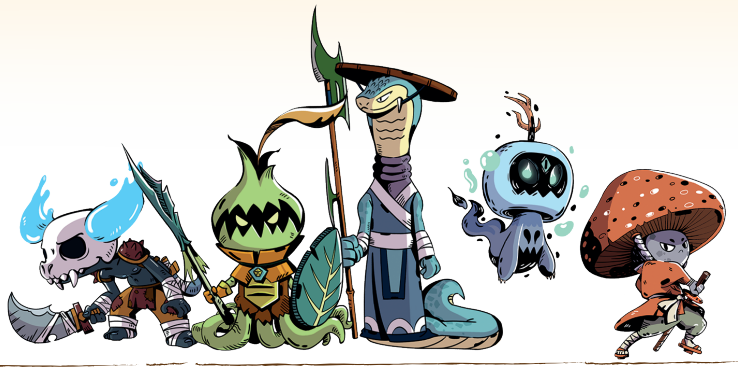
Köszönöm Michaelnek és a teljes Meeple on Board Vanguard csapatnak is a fantasztikus munkáját, valamint a partnereinknek a más nyelvű kiadásokat!

Végül, de nem utolsó sorban köszönet a Kickstarter-kampányunk több mint 3000 támogatójának. Ez a játék nem jöhetett volna létre nélkületek!

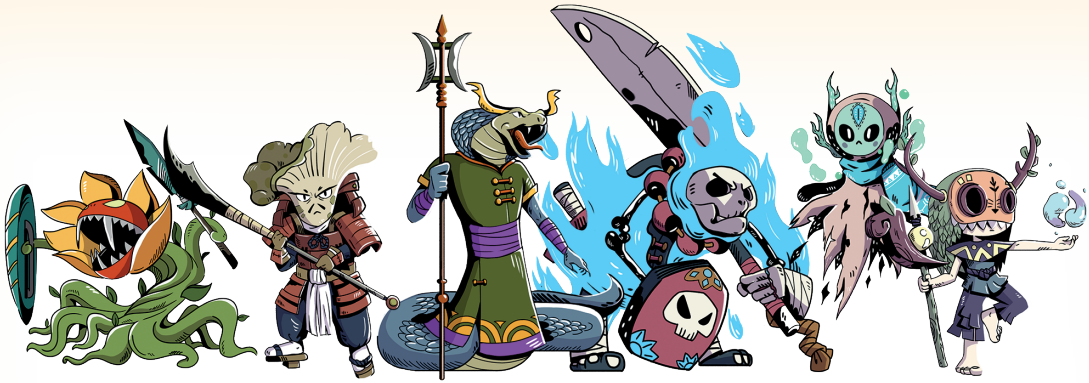
Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

reflexshop

Ne feledjétek!



Minden csatázó hős kap 1 ingyen csatakockát (⬢) minden csata előtt.
Az aktív hős mindig a legkisebb védekezési értékkel (⛊) rendelkező szörnyet támadja meg elsőként.
Az aktív hőssel egy lapkán álló, nem aktív hősök támogathatják az aktív hőst azáltal, hogy a saját csatakockájukkal dobnak.
Csata közben a nem aktív, de a csatában részt vevő hősök legfeljebb 1-1 sérülést szenvedhetnek el.
A szörny legyőzéséért járó bónuszokat a csatában részt vevő hősök eloszthatják egymás között.



A hősök nem vonulhatnak vissza zsarnokok elleni csatából.
A zsarnok veszélyszintje háromféleképpen növekedhet:
- Ha az aktív játékos köre után a zsarnok életben van;
- Ha egy forduló után a zsarnok életben van;
- Egyes játékbeli hatások által.
Amint a kék jelölő eléri a veszélysáv jobb szélső mezőjét, elvesztettétek a játékot.