

LUIS BRUEH LABIRINTUS-VÉDŐ TÁRSASJÁTÉKA

HŐSÖK KÍVÜL TÁGASABB!





KALANDOZÓK KÍMÉLJENEK!

A Hősök, kívül tágasabb! egy aszimmetrikus, kooperatív labirintus-védő társasjáték 1-4 játékos számára, ahol a játékosok cuki szörnyeket irányítva próbálják megvédeni a nehezen, fáradtságos munkával ellopott kincseiket a „hősök” inváziós hordái ellen, akik otromba módon vissza akarják szerezni a saját tulajdonukat!

JÁTÉKTARTOZÉKOK

Sárkány



Boszorkány



Kísértet



Ördögfióka



Szörnyek:

Gyíkszerzet



Csontváz



Sakálkutya



Nyálka



Vérpatkány



Erőforrás-jelölők:

Béka



Érme



Csont



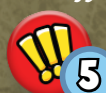
Könyv



Csapdajelölők:



Eseményjelölők:



Sérülésjelölők:



Hősjelölők:

Tolvaj



Harcos



Íjász



Varázsló



Portáljelölők:



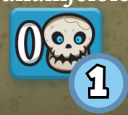
Kincsjelölők:



Aktívjátékos-jelölő:



„0” támadási hullámjelölő:

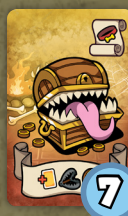


Zsákmánykártyák:

Főzet



Fenevad



Felszerelés



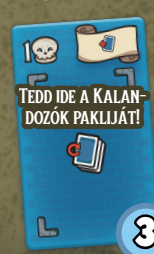
Tekercs



Teremlapkák:



Nehézségi szint lapka:



Kalandozókártyák:

Hősök kártyái



Forgatókönyv kártyák



Taktikai kártyák:



Klánkártyák:



JÁTÉKKÉSZÍTŐK

A játék tervezése és illusztráció: Luís Brüh

A szabálykönyv szerkesztése: Richard Neale, Konstantine Kevorque

Külön köszönet: Better Half Reviews, Evellyn Bruehmueller, Ferdinand Capitulo, Fernando Celso Jr., Garry Clarke, Josef Sallen, K. Takayasu, Richard Ham.

Magyar szabály: Holl Márta és Bilik Péter

Magyar változat: Szöllősi Peti



Copyright: ©2021 Luís Brüh. All rights reserved. Gyártási hely: Kína.

Figyelem! Hároméves kor alatti gyermeknek nem adható az apró alkatrészek lenyelésének veszélye miatt! Fulladásveszély! Anyaga egészségre nem ártalmas!

Kövessd a Vagabundot!

Importálja és Magyarországon forgalomba hozza a Vagabund kiadó EC



WEBSHOP: WWW.JOJATEKJOARON.HU



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1 A labirintus felépítése:

A játék elején válasszunk ki egy forgatókönyvet a Labirintusok könyvéből és építsük fel a kazamatát a könyvben található utasításokat pontosan követve.



Zsákmánykínálat:

Keverjük össze az összes fenevad-, főzet-, felszerelés- és tekeréskártyát, így létrehozva a Zsákmánypaklit. Tegyük ezt a paklit a labirintus mellé képpel lefelé fordítva, és csapjuk fel a legfelső 5 kártyát. Bármikor, amikor elvesz egy játékos egy kártyát erről a piactérről, a pakli tetejéről húzva azonnal pótoljuk és tegyük az új kártyát a megüresedett helyre!



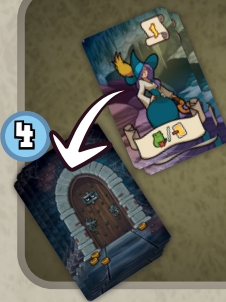
3 Kincsek elhelyezése:

Képpel lefelé fordítva keverjük össze a kincsjelölőket. Amikor egy küldetés forgatókönyve arra utasít bennünket, hogy helyezzünk le egy kincset valamelyik terembe, akkor véletlenszerűen válasszunk ki egy kincsesládát a megkevert kupacból!



4 Kalandozók paklijának előkészítése:

Az összes harcos-, tolvaj-, varázsló- és íjászkártyát keverjük össze a választott küldetés leírásában megjelölt forgatókönyvkártyákkal. Ezt az így előkészített paklit helyezzük képpel lefelé a labirintus mellé.



5 A közös készlet:

Tegyük félre az összes megmaradt jelölőt úgy, hogy minden játékos számára könnyen elérhető legyen, létrehozva ezáltal a közös készletet. A játék során minden alkalommal, amikor egy jelölőt eldobunk, az visszakerül a közös készletbe.



6 A legfiatalabb játékoskal kezdve, az óramutató járásával azonos irányba haladva mindenki válasszon ki egy szörnyklánt és vegye magához az ehhez tartozó klánkártyát, a taktikai kártyákat és a szörnyeket is.



6.1 Különleges képesség

Minden klán rendelkezik egy rá jellemző speciális képességgel, amit csak akkor használhatunk, ha vannak szörnyeink a labirintusban és aktiválás akciót is (👉) elköltünk erre a célra.

6.2 Szörnyek labirintusba küldése

A játék kezdetén mindenki annyi szörnyet helyezhet le a labirintusba, amennyi ikon (👤) a klánkártyáján látható. Ezeket a szörnyeket csak a kártyán meghatározott típusú termekbe lehet lerakni, tetszőleges szétosztva.

6.3 Az odú

A többi szörnyet mindenki tegye a klánkártyája mellé, ők alkotják az odút. Amikor egy szörnyet beküldünk a labirintusba, akkor az odúból bújik elő, ha pedig elhagyja a labirintust, akkor pedig visszavándorol az odúba.



6.4 A klán jellemzői

Balról jobbra haladva az első szám a klánba tartozó szörnyek száma, a második a szörnyek életerege (ennyi sérülés elszenvedése után a szörnynek el kell hagynia a labirintust), a harmadik pedig a klánkártyánk darabszáma.

6.5 Taktikai pakli

Minden játékos keverje meg a saját klánjának összes taktikai kártyáját, és helyezze le képpel lefelé a klánkártyája mellé. Ez lesz a játékos saját taktikai paklija, majd ebből húzza fel a legfelső 5 kártyát, amit vegyen is a kezébe.

7 Nehézségi szint kiválasztása:

A játék kezdetén döntsük el közösen, hogy milyen nehézségi szinten szeretnénk játszani és helyezzük a Kalandozók pakliját a választott szintek megfelelő nehézségi szint lapkára. Minden alkalommal, amikor egy játékos befejezi a saját körét, húzzon fel annyi kártyát a Kalandozók paklijából, amennyire a kiválasztott nehézségi szint utasítja!



Könnyű:

(Első játék, családok és alkalmi játékosok)

1. hullám: 1 kalandozókártya
2. hullám: 2 kalandozókártya



Közepes:

(Magányos és profi játékosoknak)

1. hullám: 2 kalandozókártya
2. hullám: 2 kalandozókártya



Nehéz:

(Csak tapasztalt játékosoknak)

1. hullám: 2 kalandozókártya
2. hullám: 3 kalandozókártya

8 Az a játékos, akinek a legkevesebb szörny van a saját klánjában, vegye magához az aktívjátékos-jelölőt.



SZÖRNYKLÁNOK

Minden klán kezdő taktikai paklija a játékban felmerülő 3 alapvető szerepkör (**támadó**, **védekező** és **támogató**) valamelyikére fókuszáltan van összeállítva. A játék során új kártyák megszerzésével, és az eredeti szerepkörtől jócskán eltérve, szabadon alakíthatjuk klánunk stratégiáját úgy, hogy az jobban megfeleljen a játékostársaink és a forgatókönyv támasztotta igényeknek, és ez egy szuper dolog! A klánok eleve különbözők és eltérő stílusban játszanak, és a legjobb része még a játéknak az, hogy az egyes küldetések forgatókönyveihez teljesen más paklikat alakíthatunk ki!

TÁMADÓ SZEREPBEN: Ezeket a paklikat sok támadókártya jellemzi, amelyek segítségével egy körben akár több hős is legyőzhető!

VÖRÖS SÁRKÁNY

A ropogásra sült hős a legfinomabb csemege!



Aktiváláskor: Távolíts el minden sérülésjelölőt a Sárkányodról!

Tipp: Hagyd a csudába a felszereléseket, inkább szerezz támadásra használható főzeteket és tekerceket!

GÝÍKSZERZET

A szabadságért mindenkinek meg kell küzdeni!

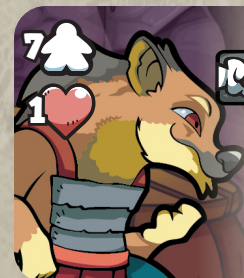


Aktiváláskor: Távolíts el az egyik Gyíkszerzeteddel!

Tipp: Üss oda és fuss el, ebben te vagy a legjobb! Inkább szerezz mozgást és támadást biztosító zsákmányokat!

SAKÁLKUTYA

A káoszban mindig adódnak lehetőségek...



Aktiváláskor: Közelharc támadás akciót végezhet az egyik Sakáلكutyáddal!

Tipp: Próbálj értéket vinni magaddal, hogy legyen lehetőséged a Sakáلكutyáidat a labirintusba küldeni.

VÉDEKEZŐ SZEREPBEN: Sok szörny labirintusba küldését biztosító paklik, amelyek segítségével könnyebben védhetőbbé válnak a kincsek és/vagy a többi szörny.

NYÁLKA

Oszd meg és uralkodj!



Aktiváláskor: Azonnal húzz egy taktikai kártyát!

Tipp: Próbálj meg megszerezni aktiválást biztosító zsákmányokat, hogy minél többször felhasználhadd a különleges képességed!

CSONTVÁZ

Rettegj az élőhalottaktól!



Aktiváláskor: Helyezz le egy csontot egy olyan terembe, ahol jelenleg van Csontvázad!

Tipp: A játék elején próbálj meg minél több fenévatat és mozgásakciót megszerezni!

VÉRPATKÁNY

Sokaságban az erő!



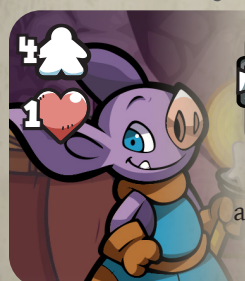
Aktiváláskor: Helyezz le egy Vérpátkányt abba a teremre, ahol jelenleg van Vérpátkányod!

Tipp: Próbálj meg minél több felszerelést megszerezni, mert a kardokkal és fejszékkel csodákra leszel képes!

TÁMOGATÓ SZEREPBEN: Aktiválást és mozgást biztosító kártyák jellemzik, amelyek segítségével könnyedén új kártyákat vásárolhatunk és/vagy segíthetünk másokat kártyákhoz jutni!

ÖRDÖGFÍÓKA

Ha van elég eszed, nem félsz semmitől!



Aktiváláskor: Mozgasd az egyik Ördögfíókád!

Tipp: Helyezz le annyi csapdát, amennyit csak tudsz! Próbálj meg minél több csapda-, támadó- és idézőkártyát megszerezni!

KÍSÉRTET

Szellemjárás indul!



Aktiváláskor: Mozgasd az egyik Kísértet (akár átjárókon és falakon keresztül is)!

Tipp: Használd a különleges képességed erőforrások mozgására, és segíts az egész csapatnak zsákmánykártyákat megszerezni!

BOSZORKÁNY

Az igazi varázslat maga a képzelet!



Aktiváláskor: Helyezz le egy kész portált abba a terembe, ahol jelenleg van Boszorkányod!

Tipp: Telepíts portálokat, amilyen gyorsan csak tudsz, mert ez segít majd az egész csapatnak zsákmánykártyákat megszerezni.

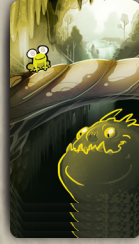
A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Hősök, kívül tágasabb! egy kooperatív küldetés/forgatókönyv alapú labirintus-védő játék, amelyben a játékosok szörnyeket irányítva próbálják megvédeni a fáradtságos munkával ellopott kincseket az úgynevezett „hősektől”, akik a fejükbe vették, hogy kifosztják a kazamatáitokat. Az aktívjátékos-jelölővel rendelkező játékos végrehajtja körének minden fázisát, majd a hősök nyomulását/invázióját követően, ha a játék nem ért véget, a tőle balra ülő játékosnak továbbadja az aktívjátékos-jelölőt. Innentől kezdve ez a játékos lesz az aktív játékos, és az ő köre következik. Amint a második támadóhullám Kalandozópaklija is elfogy, megnyertétek a játékot, GRATULÁLUNK! Azonban a játék során bármikor, ha a hősök megkaparintják a 4-es értékű kincsjelzőt, akkor véget ér a játék és azonnal vereséget szenved a kis csapat!

AZ ODÚ



TAKTIKAI PAKLI



JÁTÉKTERÜLET



DOBÓPAKLI



EGY JÁTÉKOS KÖRE

A körötök során a következő 5 fázist kell végrehajtani, sorrendben egymás után:

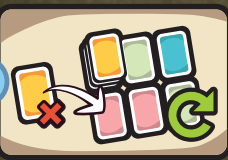
1) Kártyák kijátszása (kézből), 2) Zsákmánykínálat frissítése, 3) Takarítás és új kártyák húzása, 4) Hősök inváziója, 5) Kör vége

1



Kártyák kijátszása (kézből): A kártyákat egyesével kell kijátszanod. Válassz ki egy kártyát a kezedből, fedd fel, és hajtsd végre a kártyán látható akciót, majd helyezd képpel felfelé magad elé a játékterületre. Az akciót bármilyen sorrendben végrehajthatod, bármelyik szörnyeddel! Ha a taktikai pakliból bármikor elfogynának a kártyák, a **dobópakliban** lévő kártyák összekeverésével alakíts ki új húzópaklit.

2



Zsákmánykínálat frissítése: A kezedből 1 taktikai kártya eldobásával frissítheted a rendelkezésre álló zsákmány kínálatát. A kínálatban szereplő kártyák közül bármennyit eldobhatsz, ezeket a kártyákat helyezd a Zsákmánypakli aljára, és a helyükre csapj fel új lapokat a megüresedett helyekre, a pakli tetejéről húzva. A körödben akárhányszor végrehajthatod ezt a frissítést, de minden alkalommal el kell dobnod ezért az akcióért egy taktikai kártyát a kezedből.

3



Takarítás és új kártyák húzása: A játékterületről dobd el az összes kártyát a dobópaklira. Ha kevesebb, mint 5 taktikai kártya maradt a kezedből, akkor addig húzz fel lapokat, amíg újra 5 kártya nem lesz nálad. Amennyiben elfogynának a taktikai pakli kártyái, akkor a dobópakliban lévő taktikai- és zsákmánykártyák összekeverésével alakíts ki egy új, képpel lefelé fordított taktikai paklit.

4



Hősök inváziója: Ebben a fázisban, a választott nehézségi szintnek és hullámnak megfelelően, húzz fel a Kalandozópakli tetejéről kártyákat és hajtsd végre a hatásukat! Amikor a Kalandozópakli az első alkalommal elfogy, az a hősök első támadási hullámának a végét jelzi. Ekkor keverd meg az összes kalandozókártyát, és helyezd le ismét képpel lefelé, hogy elkezdődhessen a támadás második hulláma is! Amennyiben a Kalandozópakli másodszor is elfogy, akkor véget ért a hősök támadásának második hulláma és GRATULÁLUNK, mindannyian megnyertétek a játékot! Azonban a játék során bármikor, ha a hősök elrabolják a 4-es értékű kincsjelzőt, akkor véget ér a játék és azonnal vereséget szenved a kis csapat!

5



Kör vége: A hősök inváziójának befejezése után, ha a játék még mindig nem ért véget, az aktív játékos adja tovább az aktívjátékos-jelölőt a tőle balra ülő játékosnak! Ez a játékos lesz mostantól az aktív játékos és az ő köre következik. (A jelölő bármelyik oldala nézhet felfelé, a játék szempontjából nincs jelentősége.)



Fontos: Például egy négyfős játékban, fordulónként négyszer kell szembenéznetek a hősök inváziójával (minden játékos körében egyszer).

A JÁTÉK AKCIÓI

Alapesetben, vagyis, ha másképp nem rendelkezik a játék, az akciókat egymás után, egyesével kell végrehajtani, szabadon választott sorrendben. A kártyákon szereplő akciókat a labirintusban lévő szörnyeid között megoszthatod, de egyetlen szörny is elvégezheti az összes akciót! A kártyák akcióit nem kötelező mind végrehajtani! Ha egy akció végrehajtásához jelölőre lenne szükség, de a közös készletben már nincs ilyen jelölő, akkor nem hajthatod végre az akciót! Minden akciónak egyedi ikonja/szimbóluma van, ezek jelentését alább részletezzük:



Kártyahúzás:

Húzz fel egy kártyát a taktikai pakliból a kezvedbe. Ezt a kártyát máris kijátszhatod a köröd során bármikor!



Aktiválás:

Ezzel az akcióval a különböző aktiválást igénylő dolgok hajthatók végre a játékban. Ilyenek például a klánod különleges képessége, egy terem aktiválása, vagy egy portál befejezése, stb.



Mozgás:

Mozgasd az egyik szörnyed átjárókon, vagy portálokon keresztül egy szomszédos terembe. A mozgatott szörny magával vihet 1 erőforrás- vagy 1 csapdajelölőt is!



Közelharcos támadás:

Okoz 1 sérülést egy olyan hősnek, aki azonos teremben tartózkodik a szörnyeddel! Ha a hős életeréje nullára csökken, dob el a jelölőjét!



Távolsági támadás:

Okoz 1 sérülést egy olyan hősnek, aki a szörnyeddel szomszédos (átjáróval összekötött) teremben tartózkodik. Ha a hős életeréje nullára csökken, dob el a jelölőjét!



Erőforrás lehelyezése:

Helyezz le megfelelő erőforrás-jelölőt arra a teremre, ahol szörnyed tartózkodik.



Védekezés:

Ha egy hős olyan teremben támad, ahol szörnyed tartózkodik, reakcióként (azonnali viszontválaszként) ezt az akciót használd arra, hogy csökkentsd az általa okozott sérülést 1-gyel!



Csapda:

Helyezz le egy csapda-jelölőt arra a teremre, ahol szörnyed tartózkodik.



Portál:

Helyezz le egy kész portál-jelölőt arra a teremre, ahol szörnyed tartózkodik.



Lesből támadás:

Küldj be szörnyeket az ikonnal jelzett típusú termekbe! A fenti példa esetében legfeljebb 3 szörnyet küldhetsz be, melyeket a Csatorna és a Fenevadképző termek között oszthatsz szét!



Okos választás:

Ha az akciószimbólumokat egy perjel („/”) választja el egymástól, akkor eldöntheted, hogy a jobb-, vagy a baloldali akciót/akciókat hajtod-e végre! A fenti példa esetében két közelharcos támadást vagy egy mozgás akciót hajthatsz végre.



Roham:

Ha végrehajtod a bal oldali akciót, akkor lendületből, ingyenesen elvégezheted a jobb oldali akciót is! A fenti példa esetében, ha eldobsz egy érmét egy olyan teremről, ahol van egy szörnyed, akkor lehetsz 3 szörnyet ugyanarra a teremre!



Csoportos akció:

Egy teremben az összes ott lévő szörnyed végrehajthatja az ábrázolt akciót. A fenti példa esetében minden szörnyed egyszer mozoghat.



Erősítés:

Nézd meg a taktikai paklid legfelső 3 kártyáját és vedd a kezvedbe közülük azokat a lapokat, amelyeken szerepel az ábrázolt akció, a többi pedig dob el! A fenti példa esetében, megtarthatod az összes közelharcos támadást biztosító kártyákat, a többi pedig dob el.

PORTÁLOK

Minden küldetés forgatókönyve azzal kezdődik, hogy félig kész portálokat kell elhelyezni a labirintusban. A portálok termeiben aktiválás akciókat végrehajtva be lehet fejezni ezeket, ilyenkor a portáljelölőt át kell fordítani a befejezett oldalára. Amikor két terem is rendelkezik befejezett portálokkal, akkor azok szomszédosnak tekintendők, de **csak mozgás** szempontjából. Hacsak a játék másként nem rendelkezik, a hősök a labirintusban mindig figyelmen kívül hagyják a portálokat!



Aktiválás akcióval befejezhetsz egy félkész portált.



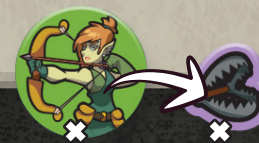
Miután a portál elkészült, a szörnyek mozgatása a portálon keresztül mindössze egy mozgás akcióba kerül.

CSAPDÁK

A csapdák egyszer használatos védelmi eszközök a labirintusban. A Műhelyből szerezhetők be, vagy különleges kártyák segítségével. Egy csapdát ugyanúgy tudunk mozgatni, ahogy az erőforrásokat. Ha egy hős egy csapdát rejtő teremre lép (utasításra megjelenik, vagy akár csak odamozog), akkor elsenved 1 sérülést, a csapdajelölőt pedig el kell dobni.



Amikor egy szörny mozog, magával vihet egy csapdát.



Ha egy hős belép a teremre, elsenved 1 sérülést, a csapdát pedig el kell dobni!

A LABIRINTUS TERMEI

Minden terem rendelkezik egy csak rá jellemző sajátossággal. Vannak közöttük olyanok, amelyekben ha a szörnyed tartózkodik, akkor egy aktiválás (127) akcióval végre tudod hajtani a terem különleges akcióját!



Kincseskamra: Helyezz le egy érmét erre a teremre!



Könyvtár: Helyezz le egy könyvet erre a teremre!



Csatorna: Helyezz le egy békát erre a teremre!



Temető: Helyezz le egy csontot erre a teremre!



Műhely: Helyezz le egy csapdát erre a teremre!

Van néhány terem, ahol zsákmányt is lehet szerezni! Ezek mindegyikénél valamilyen erőforrásra lesz szükséged, ezért tervezzetek előre! A teremben hajts végre egy aktiválás akció, dobj el a megfelelő erőforrást, és válassz ki a zsákmánykínálatból egy olyan kártyát, amelynek a típusa megegyezik a terem akciójával! A kiválasztott zsákmánykártyát helyezd a dobópaklidba, és amikor legközelebb újrakevered a taktikai paklidat, már ez a megszerzett kártyalap is bele fog keveredni! A zsákmánykínálatból felhúzott kártya megüresedett helyére pedig azonnal húzz egy új lapot a Zsákmánypakli tetejéről!



Kovács:
Dobj el egy érmét, hogy szerezz egy felszerelésekártyát a zsákmánykínálatból!



Fenevadképző:
Dobj el egy csontot, hogy szerezz egy fenevadkártyát a zsákmánykínálatból!



Kuruzsló:
Dobj el egy békát, hogy szerezz egy főzetkártyát a zsákmánykínálatból!



Dolgozószo:
Dobj el egy könyvet, hogy szerezz egy tekercskártyát a zsákmánykínálatból!



Ahhoz például, hogy egy pókot szerezhess, mindenekelőtt egy szörnyre lesz szükséged a Temetőben. 1) Aktiváld a Temetőt, hogy keletkezzen ott egy csont, majd utána 2) a szörnyeddel vidd át a csontot az Fenevadképzőhöz. 3) Aktiváld az Állatidomár termét, hogy eldobd a csontot és megkapd a pókot, melyet a dobópaklidba kell helyezned. A pók helyére fedj fel egy újabb kártyát a Zsákmánypakliból.

Tipp: Jó taktika lehet, ha erőforrásokat generálsz és otthagysz ezeket a termekben, hogy a többi játékos a későbbi körökben zsákmánykártyákat szerezhessen a felhasználásukkal. Ne feledjétek, ez egy kooperatív játék, ahol együtt kell működni a győzelemért!



Különleges terem: Börtön

Körönként mindössze egyszer, de a köröd során bármikor próbára teheted a szerencséd és bebörtönözhetsz egy hőst! Ehhez az akcióhoz NEM szükséges, hogy legyen szörnyed a Börtön termében, és aktiválás akciót sem kell végrehajtanod! Elsőként húzd fel a legfelső kártyát a Kalandozópakliból. Ha forgatókönyvkártyát húztál, akkor nem történik semmi! Ha hőskártyát húztál, akkor vedd el az adott hős jelölőjét a közös készletből, és helyezd azt kimerült oldalával felfelé a Börtönbe. Végezetül a taktikai paklidból húzz 3 kártyát és vedd a kezvedbe!

De vigyázzatok, a kimerült hősök is végrehajtják különleges képességeiket, amikor megjelennek a labirintusban! Tehát, ha egy varázslót küldesz a Börtönbe, az összes kimerült hős azonnal aktívvá válik ezen a helyszínen és kitör a cellájából! Ebben az esetben mindegyik aktiválódott hős azonnal cselekedni fog ebben a körben! Miután az összes hős ismét újra kimerül, és még a játékot sem vesztettétek el, az aktív játékos folytathatja a körét.



Példa: Mivel köre kezdetén nincs egyetlen patkány sem a labirintusban, a Vérszörnyek klánját irányító játékos úgy dönt, hogy próbára teszi a szerencséjét és börtönbe vet egy hőst. 1) Felhúzza a kalandozópakli legfelső kártyáját és jaj ne, egy varázslót húz! 2) Ezután folytatja a kártyahúzást, felhúzza 3 kártyát a taktikai paklijából, és ezek közül az egyiket szörny beküldése utasítás szerepel! 3) Hurrá, de ezzel sajnos most várnia kell még, mert mielőtt használhatná a kártyáit, előbb még a hősök aktiválódnak... 3.1) Először is, a varázsló képessége miatt az összes bebörtönözött hős kitör a cellájából! A varázsló belépése a terembe fellármáz minden kimerült hőst, akik így cselekedni fognak ebben a körben!

3.2) Az egyik hős megkaparintja a kincsesládánkat, kimerültté válik és a helyszínen marad. 3.3) Miután a Börtönben nem maradt további kincs, és megtámadható szörny/szörnyek sem, így a maradék 3 aktív hős a Kincseskamrába mozog tovább, amelyet jelenleg nem véd semmi és senki! A hősök belépése a terembe fellármázza az ott lévő kimerült fászt, aki így aktiválódik...! 3.4) ...és a 4 hős így már meg tudja kaparintani a 4-es értékű kincsünket, ami a játék azonnali végét jelenti, a hősök győztek!



Különleges Terem: Laboratórium

További előkészületek: Ha a küldetés forgatókönyve arra utasít bennünket, hogy a Laboratóriumot is hozzuk játékba, akkor válasszatok egy olyan klánt, amelyet most egyik játékos sem használ és ennek a klánnak a kezdő 10 taktikai kártyáját keverjétek bele a Zsákmánypakliba!

Amikor a játék során aktiválsz a Laboratóriumot, húzz egy kártyát a Kalandozók paklijából. Amennyiben ez egy hőskártya, akkor vedd Börtönbe, majd válassz egy kártyát a zsákmánykínálatból és helyezd a dobópaklidba! Ne feledd, egy klán taktikai kártyájának a kijátszásához nem szükséges, hogy ténylegesen legyen a birtokunkban szörny az adott klánból! Egyszerűen hajtsd végre a kártyán szereplő akciót valamelyik saját szörnyeddel!

Példa: Ahhoz, hogy megszerezd a Sárkányt, el kell menned a Laboratóriumba, aktiváld a termet, küldd el a felhúzott hőst a Börtönbe (amelyet a Kalandozók paklijából húztál fel), majd tedd a Sárkányt a dobópaklidba. Ha varázslót küldtél volna a Börtönbe, akkor a különleges képessége ilyenkor is végrehajtható, vagyis a bebörtönözött hősök aktiválódnak és kitörnek a cellából!





Különleges Terem: Építész

További előkészületek: Ha a küldetés forgatókönyve arra utasít bennünket, hogy az Építész termet is hozzuk játékba, akkor keverjétek meg a fel nem használt teremlapkákat és képpel lefelé fordítva helyezzétek őket a labirintus közelébe. Fedjétek fel a legfelső 3 lapkát, ezek lesznek a rendelkezésre álló tervrajzok.

Amikor a játék során aktiválsz az Építész, dobj el pontosan annyi érmét ebből a teremből, amelynek értéke megegyezik a kincsesládával, amit az újonnan épülő teremre szeretnél helyezni! Legalább 1 és legfeljebb 3 érmét költhetsz el, hogy ennek az értéknek megfelelő kincs a közös készletből az új terembe kerüljön. Ha a kívánt értékű kincselő nincs a készletben, akkor nem építhetsz új termet! Vedd el a teremlapkát a rendelkezésre álló tervrajzok közül és helyezd le a labirintus egyik terme mellé úgy, hogy az új teremről átjárókon keresztül el lehessen jutni a Kincseskamrába. Helyezd a kincselőt az új teremre, ezután csapj fel a fel nem használt teremlapkák kupacának tetejéről egy új tervrajzot a megüresedett helyre!



Példa: A Vérvatkányokat irányító játékos egy új Műhelyt szeretne építeni az elérhető tervrajzok közül. Ehhez érméket generál a Kincseskamrában, majd egyesével áthordja azokat az Építész termébe.

1) Az Építész terem aktiválásakor eldöntheti, hogy 1 vagy 2 érmét dobjon el. Végül a 2 érme eldobása mellett dönt, és így helyez el egy 2-es értékű kincsesládát, hogy ezzel is növelje a labirintus védelmét.

2) Ezután itt az ideje, hogy a Vérvatkány kiválassza, hogy hova építse fel az új Csapdák termét, úgy hogy az átjárókon keresztül el lehessen jutni az új teremből a Kincseskamrába.

Ez egy nagyon fontos stratégiai döntés, ugyanis olyan labirintust célszerű építeni, amely lehetővé teszi az erőforrások könnyű mozgását és ezáltal a zsákmánykártyák könnyebb megszerzését is, de ugyanakkor megnehezíti a hősök számára a Kincseskamra elérését!



3) A Vérvatkány úgy dönt, hogy a jobb szélső helyre helyezi a lapkát, és az új terem úgy forgatja, hogy később további termeket is lehessen hozzáépíteni, lefelé mutató irányba. Ezután leellenőrzi, hogy lehetséges-e az új lapkán keresztül akadálytalanul eljutni a Kincseskamrába, majd felcsap egy új tervrajzot az építészpakliból a megüresedett helyre.

HŐSÖK INVÁZIÓJA/NYOMULÁSA

Miután a játékos végzett a *Takarítás és új kártyák húzása* fáziséval, csak annyi kártyalapot kell felhúzni (és végrehajtani) a Kalandozók paklijából, mint amennyire a játék elején kiválasztott nehézségi szint lapka utasít! Ha a Kalandozók paklija elfogy, a dobópakli újrakeverésével hozzatok létre egy új húzópaklit, a nehézségi szint lapkát pedig fordítsátok át a másik, 2. támadóhullám oldalára! Ha túlélitek a 2. hullámot anélkül, hogy elveszítenétek a 4-es értékű kincsesládát, megnyertétek a játékot!



Könnyű:

1. hullám: 1 kalandozókártya
2. hullám: 2 kalandozókártya



Közepes:

1. hullám: 2 kalandozókártya
2. hullám: 2 kalandozókártya



Nehéz:

1. hullám: 2 kalandozókártya
2. hullám: 3 kalandozókártya



Például, ha a legnehezebb szinten játszotok, akkor az 1. támadóhullámban minden játékos körének végén 2 kalandozókártyát kell felhúzni. Ha elfogy a pakli, keverjétek újra a dobópaklit, majd fordítsátok meg a nehézségi szint lapkát és máris kezdődik a 2. támadóhullám! Innentől kezdve körönként 3 kártyát kell felfordítani és végrehajtani.

KALANDOZÓKÁRTYA VÉGREHAJTÁSA

A kalandozókártyákból egyszerre mindig csak egyet kell felfordítani, és annak a maradéktalan végrehajtása után jöhet a következő kártya! Ha egyszerre több hős hatását kellene végrehajtani, akkor a játékosok szabadon eldönthetik ennek a sorrendjét. **Tartsátok távol a hősöket!** Ha egy újabb hőst kellene a labirintusba helyezni, de már nincs neki megfelelő jelölője a közös készletben, akkor aktiválnod kell ennek a hősnek az összes kimerült jelölőjét a termekben, sőt, minden más hőst is ugyanazokban a teremben/termekben (még a Börtönben is)!

1 A Kalandozók paklijából kétféle laptípust húzhattok fel:



Hőskártya: Arra utasít, hogy két különböző terembe helyezzünk le 1-1 hőst. A kártya határozza meg, hogy a hősök melyik kasztját idézzük meg és hogy melyik terembe kerüljön!



Forgatókönyvkártya: Ezekre a kártyákra speciális szabályok vonatkoznak, melyek részleteit a Labirintusok Könyvében találjátok.

Az eldobott kalandozók kártyái nyílt információk minden játékos számára, így bármikor átlapozhatjátok, megnézhetitek, vagy akár át is válogathatjátok őket tetszés szerint, hogy könnyebb legyen dönteni a nehéz szituációkban!

Az alábbiakban azokat az ikonokat mutatjuk be, amelyek a kalandozók kártyáikon találhatóak:



Gyémánt:
Kincseskamra



Kardok:
Kovács és Műhely



Kalap:
Könyvtár és Kuruzsló



Misztikus szem:
Temető és Tanoda



Csontok:
Csatorna és
Fenevadképző



Speciális:
Börtön, Laboratórium,
Építész

2 Erőfitogtatás: Amint a hős megjelenik a labirintusban (vagyis a közös készletből letesszük a jelölőjét valamelyik terembe), akkor a hős azonnal végrehajtja a saját különleges képességét!



Íjász: Távolsági támadással 1 sérülést okoz egy szomszédos teremben lévő szörnynek. Mindig a Kincseskamrához közelebb eső szörnyet célozza!



Harcos: Eltávolít (porrá zúz) maximum 2 erőforrást abból a teremből, ahol megjelent a labirintusban.



Tolvaj: Eltávolít 1 csapdát abból a teremből, ahol megjelent a labirintusban.



Varázsló: Ha a Börtönben jelenik meg, akkor azonnal aktiválja a teremben lévő összes bebörtönzött hőst (saját magát is), akik kitörnek a cellából!

Hacsak másképpen nem utasít a játék, minden hős csak 1 életerővel rendelkezik, és amint 1 sérülést elszenved, azonnal el kell távolítanunk a labirintusból!

- 3 A terem ellenőrzése:** Ha a hős egy olyan teremben tartózkodik, ahova csapdát helyeztünk el, akkor a csapda 1 sérülést okoz a hősnek, a csapdajelölőt pedig el kell dobni! (Több csapda esetén haladjunk egyesével, az általunk választott sorrendben, minden hősnek 1 sérülést okozva!) Ha egy harcos, tolvaj vagy íjász a Börtönben jelenik meg, akkor a hősjelölőket át kell fordítani a kimerült oldalukra! Amennyiben ezután a lépés után maradt aktív hős a labirintusban, folytassátok a játékot a 4-es lépéssel!



- 4 Fellármázás:** Ha a hős egy olyan teremben tartózkodik (akár ott jelent meg, akár berontott a helyszínre, lásd a 8. pontot!), ahol más, kimerült hős/hősök is tartózkodnak, akkor az ÖSSZES hőst fellármázza és aktiválja a helyszínén, vagyis átfordítja a jelölőket az aktív oldalukra! Ezután ezek a hősök is cselekedni fognak ebben a körben!



Amikor egy hős támadást hajt végre, fosztogat, vagy várakozik, fordítsátok át a jelölőjét az aktív oldaláról a kimerült oldalára!



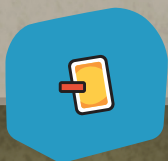
Ha egy hős megjelenik egy teremben (berontott/lehelyezésre került) és ott nem végzett vele egy csapda, akkor fellármázza a teremben tartózkodó összes többi kimerült hőst, akiknek a jelölőket vissza kell fordítani az aktív oldalukra!

- 5 Támadás:** Ha a hőssel egy teremben szörny is tartózkodik, akkor a hős megtámadja a szörnyet és 1 sérülést okoz neki. Ezután a hős kimerül, és átfordítjuk a jelölőjét a másik oldalára. A teremben bármelyik szörny a támadásra reagálva használhat védelemkártyát is azonnal válaszlépésként, hogy megvédje önmagát. Ha a szörny elhalálozik, tedd vissza a jelölőjét a labirintusból az odúba. Ha a szörnynek maradt még életerege, akkor használjátok a sérülésjelzőket a sérülések nyomkövetésére.

- 6 Fosztogatás:** Ha nincs szörny a teremben, és ott legalább annyi aktív hős tartózkodik, mint amekkora a teremben lévő kincs értéke, akkor a hősök megszerzik a kincset! Fordítsátok át a kimerült oldalára annyi hőst, mint amekkora a megszerzett kincs értéke, majd fordítsátok át a kincset jelölő ládikát is a másik oldalára és hajtsátok végre a hátoldalon látható hatást, majd dobjátok is el a kincselölőt a közös készletbe!



Préda: Távolíts el egy erőforrást ebből a teremből!



Átok: Minden játékosnak el kell dobnia egy tetszőleges kártyát a kezéből!



Gyógyítás: Aktiváld újra az összes hőst ebben a teremben!

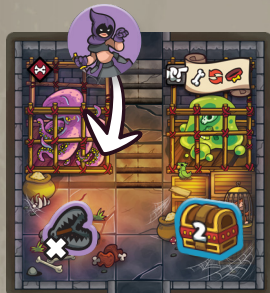


Fogoly: Húzz egy kalandozókártyát és helyezd le a felhúzott hőst a Börtönbe!

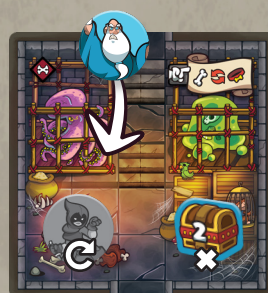


Vereség: Azonnal elveszítettétek a játékot!

- 7 Várakozás:** Ha nincs szörny abban a teremben, amely kincsesládát rejt, és a kincs értékénél kevesebb hős tartózkodik jelenleg a teremben, akkor a hősök várakoznak az erősítésre, hogy elrabolhassák a kincset. Ekkor fordítsuk át a hősöket a kimerült oldalukra!



Példa: Egy tolvaj toppan be a Fenevadképző termébe, és a következő események történnek: 2) Először megvillantja/fitogtatja különleges képességét, azaz észrevesz és eldob egy csapdát a teremből, majd 7) várakozik és emiatt így kimerültté válik, mivel legalább 2 hősre lenne szükség a teremben lévő kincs megkaparintásához...



Nem sokkal később egy varázsló jelenik meg a teremben, ezzel 3) fellármázza a kimerült tolvajt, akit visszafordítunk az aktív oldalára, majd 6) így ketten megszerzik a 2-es értékű kincset. Ebben a munkában a tolvaj és a varázsló is kimerül, átfordítjuk a jelölőket.

- 8 Berontás:** Ha nincs szörny és/vagy kincs a teremben, akkor ebben a helyiségben lévő összes aktív hős (egyszerre) a Kincseskamra irányába, a legközelebbi szomszédos terembe mozog át, azaz diadalmas kiáltással berontanak a hősök ebbe a terembe! Amennyiben több szomszédos terem is egyenlő távolságra van a Kincseskamrától, akkor döntsétek el közösen, hogy melyikbe lépjenek be a hősök. **Amikor hősök berontanak egy új terembe, akkor mindegyikükkel hajtsátok végre újra, a 3., 4., 5., 6., 7. és 8. lépéseket!**

Miután a körben minden kalandozókártyát végrehajtottatok, és a labirintusban lévő hősök mindegyike kimerült, a következő játékos vegye magához az aktívjátékos-jelölőt, aki belevág a saját körébe. Ha a 2. támadóhullám utolsó kártyája is végrehajtásra került, és a hősök még nem szerezték meg a 4-es értékű kincset, megnyertétek a játékot!



PÉLDA A JÁTÉKOS KÖRÉRE

Ebben a példában a Vérszűnyeg klánját irányító játékos egy teljes körét mutatjuk be.



1. fázis: Kártyák kijátszása (kézből)

1) Köre kezdetén a Vérszűnyeg klánját irányító játékos úgy dönt, hogy próbára teszi a szerencséjét és börtönbe vet egy hőst, hogy további 3 kártyát is felhúzhasson. A felcsapott kártyán a hős egy harcos, aki kimerült oldalára fordítva a Börtönbe kerül. 1.1) A játékos most felhúzza a kezébe 3 kártyát a taktikai paklijából, így már 8 kártyával tud tovább játszani.



2) A játékos kijátssza a bal oldali képen látható kártyát a kezéből, amelyen két lehetőség közül választhat. A rajta található két, „/” jellel elválasztott akció (csoportos mozgás/támadás) közül a csoportos mozgást választja, és szörnyeit a Kincseskamrából a szomszédos termekbe mozgatja. 2.1) Két szörnyet a Csatornába küld át, 2.2) egyet pedig a Műhelybe.



3.1) Ezután a játékos kijátssza a második kártyáját, amelyen szintén két lehetőség közül választhat. A bal oldali akciórész mellett dönt, és ezzel két aktiválás akcióhoz jut. Elsőként a Csatornát aktiválja és lehelyez oda egy békát, majd

3.2) a Műhelyt is aktiválja, hogy letehessen egy csapdát. Mindkét jelölőt a közös készletből veszi el, hogy a megfelelő termekbe helyezze le.



4) A játékos egy harmadik kártyát is kijátsszik. A lehetséges két opció közül ezúttal is a bal oldalt választja, tehát a 2 aktiválás akció. Mindkét aktiválást a Műhelyben hajtja végre, így további 2 csapdát szerez a közös készletből, és mindkettőt lehelyezi a Műhelybe!



5) A Vérpátkány klánt irányító játékos most a negyedik kijátszott kártyáról a csoportos mozgás akciót választja, és a Csatornában lévő két szörnyét a Kuruzslóhoz mozgatja át és a szörnyek egyike magával viszi a hóna alatt a békát is.



6) A játékos az ötödik kijátszott kártyájáról a mozgás akciót választja azért, hogy a Műhelyben lévő szörnye egy csapdával együtt átsétálhasson a Fenevadképző termébe...

Ne feledd! Minden szörny egyszerre csak 1 erőforrás- vagy csapdajelölőt vihet magával, amikor egyik teremből egy másikba mozog!



7) A hatodik kijátszott kártyáról a csoportos támadás akcióra esik a választás, így a Kuruzsló termében lévő két szörny megtámadja az ott várakozó hősöket. A szörnyek 1-1 sérülést okoznak, így ezzel az akcióval mindkét hőst legyőzik, akiket el kell távolítani a labirintusból.



8.1) A játékos ezután kijátssza hetedik kártyáját és a két aktiválás akciót választja. Elsőként a Kuruzsló termet aktiválja, ahol emiatt eldobja a békát és cserébe a zsákmánykínálatból elvesz egy főzetkártyát, amelyet ezután a dobópaklijába helyez. 8.2) A másik aktiválás akcióval klánkártyája különleges képességét használja fel, hogy beküldhessen egy újabb Vérpátkányt a labirintusba.



9) Az utolsó kijátszott kártyáról a játékos a támadás akciót választja, hogy eltávolíthasson egy hőst a Fenevadképző terméből. **Ne feledd!** A körötökben nem kötelező az összes kártyát kijátszani, időnként megéri tartogatni egy későbbi körre kártyát, mert előfordulhat, hogy a hatása más körülmények között hasznosabb lesz!



2. fázis: Zsákmánykínálat frissítése

Ha a játékosnak a kezében maradtak fel nem használt kártyái, akkor ebben a fázisban dönthet úgy, hogy eldob közülük egy kártyalapot vagy akár többet is azért, hogy így frissítse a rendelkezésre álló zsákmánykínálatot, de akár meg is tarthatja a kártyáit a következő körre. Mivel most nem maradt egyetlen kártya sem a kezében, így egyszerűen továbblép a következő fázisra.

3. fázis: Takarítás és új kártyák húzása

10) A Vérpátkány játékosja által kijátszott összes kártya végül a játéktérületéről a dobópaklijára kerül, és felhúz annyi kártyát a taktikai paklijából, amíg ismét 5 kártya nem lesz a kezében.



4. fázis: Hősök inváziója

Jelenleg a Vérszárnyak klánját irányító játékos körének 4. fázisánál (Hősök inváziója) járunk. A játékot a legnehezebb szinten játszunk (nehéz) és a 2. támadóhullámnál tartunk, ezért a Kalandozók paklijából 3 kalandozókértőt kell egyesével felhívni és egyenként végrehajtani!



11) Az első felhívott kalandozókértő arra utasít bennünket, hogy 1-1 tolvajt helyezzünk le két különböző, kardok szimbólummal megjelölt teremben, azaz a Kovácsnál és a Műhelyben.

11.1) A Kovácsnál megjelent tolvaj megtámadja a Sárkányt, 1 sérülést okozva neki, majd kimerül, a jelölőjét átfordítjuk a másik oldalára. Mivel a Sárkány 5 életerővel rendelkezett, ezért továbbra is a labirintusban marad.

11.2) A Műhelybe betoppanó tolvaj különleges képessége révén elsőként hatástalanítja az egyik csapdát, amit el kell dobni. Ezután viszont 1 sérülést elszenved a másik csapdától, így összességében mind a tolvajt és mindkét csapdát el kell távolítani a labirintusból!



12) A második felhívott kalandozókértő arra utasít, hogy 1-1 harcos jelenjen meg két különböző, Misztikus szem szimbólummal jelölt teremben, tehát a Temetőben és a Dolgozószobában!

12.1) A Temetőben megjelent harcos különleges képességét használja elsőként, vagyis eltávolít 2 csontot a tereméből, majd megszerzi a kincset is, és ebben kimerül! A játékos megfordítja a kincsjelölőt, amelynek hátoldalán gyógyítás szimbólumot talál, ezért a harcost vissza kell aktiválni (visszafordítani a hősjelölőt az aktív oldalára)!

12.2) A Dolgozószobába lehelyezett harcos fellármázza mindkét ott lévő, várakozó íjászt! Az immáron 3 aktív hős megkaparintja a 3-as számmal jelölt kincsesládát és kimerülnek mindannyian! A játékos most megfordítja a kincs-jelölőt, melynek hátoldalán fogoly szimbólum látható, ezért húznia kell egy kalandozókértőt, hogy kiderüljön, milyen hőst kell azonnal a Börtönbe küldenie.





12.3) A felhúzott kalandozókérdőnyén egy íjász látható! Az íjász a Börtönbe kerül, és ott a különleges képességét azonnal használva 1 nyílvesztőt átröppent a szomszédos terembe, ahol 1 sérülést okoz a Kuruzslónál lévő két Vérpátkány egyikének, akit le is veszünk a teremből, majd a hős kimerül, és átfordítjuk a jelölőjét.

12.4) A Temetőben (üres a terem és nincs szörny sem) lévő harcos a gyógyulás hatása miatt még mindig aktív, ezért beront a szomszédos, Fenevadképző termébe, de ott egy csapda várja, ami 1 sérülés okozva végez vele, mielőtt fellármázhatta volna az ott várakozó tolvajt! Ne feledd! A hősök csak a labirintusban való megjelenésükkor használhatják a különleges képességüket, a későbbi körökben (amíg folyamatosan a labirintusban tartózkodnak) már nem! Így ha a csapda nem végzett volna a harcosal, akkor sem távolíthatta volna el a csontot a Fenevadképző terméből!



13) A harmadik kalandozókérdőny arra utasít, hogy 1-1 varázsló jelenjen meg két különböző, Kalap szimbólumú teremben, tehát a Könyvtárban és a Kuruzslónál.

13.1) Az egyik varázsló a Könyvtárszobában jelent meg, de ott nem talált sem szörnyet, sem kincset, ezért ott nincs tennivalója (akciója) és lendületesen halad tovább abba a szomszédos terembe, amelyből (átjárókon keresztül haladva) a leghamarabb elérhető lenne a Kincseskamra! A Kovács termébe érkezve fellármázza a tolvajt, aki aktiválódik, majd így mindketten támadást intéznek a Sárkány ellen és kimerülnek! A Sárkány így további 2 sérülést szenved el. Megjegyzésként, mivel a varázsló nem a Börtönben jelent meg a labirintusban, ezért a különleges képessége nem érvényesül, így a Börtönben lévő hősök nem törnek ki a cellából!

13.2) A második varázsló a Kuruzsló termében jelent meg és megtámadja a szörnyet, 1 sebzést okoz neki és le is győzi a Vérpátkányt, amiben a hős kimerül, a Vérpátkányt pedig el kell távolítani a labirintusból. Miután három kalandozókérdőny is felfedésre és végrehajtásra került, és a Kincseskamrában lévő kincset sem szerezték meg a hősök, a következő játékoson a sor, hogy megkezdje a körét!



5. fázis: Kör vége

A hősök invázióját követően, miután a játék még nem ért véget, a Vérpátkányok klánját irányító játékos továbbadja az aktívjátékos-jelölőt a tőle balra ülő játékosnak, aki a Sárkánnyal játszik. Mostantól az aktív játékos a Sárkány lesz, és belevág a körébe, hogy felvegye a harcot a hősökkel!

A JÁTÉKOSOK KÖRÉNEK ÖSSZEFOGLALÁSA

A köröd során a következő 5 fázist kell végrehajtani egymás után, sorrendben:

1) Kártyák kijátszása kézből 2) Zsákmánykínálat frissítése; 3) Takarítás és új kártyák húzása, 4) Hősök inváziója; 5) Kör vége



Fontos: Például egy 4 fős játékban egy forduló alatt a hősök négyszer kísérik meg visszalopni a kincseket, vagyis négyszer kell szembenéznetek a hősök inváziójával (minden játékos körében egyszer).

A JÁTÉK AKCIÓI

Alapesetben, vagyis, ha másképp nem rendelkezik a játék, az akciókat egymás után, egyesével kell végrehajtani, szabadon választott sorrendben. A kártyákon szereplő akciókat a labirintusban lévő szörnyeid között megoszthatod, de egyetlen szörny is elvégezheti az összes akciót! A kártyák akcióit nem kötelező mind végrehajtani! Ha egy akció végrehajtásához jelölőre lenne szükség, de a közös készletben már nincs ilyen jelölő, akkor nem hajthatod végre az akciót!

Minden akciónak egyedi ikonja/szimbóluma van, ezek jelentését alább részletezzük:



Kártyahúzás:

Húzz fel egy kártyát a taktikai pakliból a kezedbe. Ezt a kártyát máris kijátszhatod a köröd során bármikor!



Aktiválás:

Ezzel az akcióval a különböző aktiválást igénylő dolgok hajthatók végre a játékban. Ilyenek például a klánod különleges képessége, egy terem aktiválása, vagy egy portál befejezése, stb.



Mozgás:

Mozgasd az egyik szörnyed átjárókon, vagy portálokon keresztül egy szomszédos terembe. A mozgatott szörny magával vihet 1 erőforrás- vagy 1 csapdajelölőt is!



Közelharcos támadás:

Okoz 1 sérülést egy olyan hősnek, aki azonos teremben tartózkodik a szörnyeddel! Ha a hős életeréje nullára csökken, dobd el a jelölőjét!



Távolsági támadás:

Okoz 1 sérülést egy olyan hősnek, aki a szörnyeddel szomszédos (átjáróval összekötött) teremben tartózkodik. Ha a hős életeréje nullára csökken, dobd el a jelölőjét!



Erőforrás lehelyezése:

Helyezz le megfelelő erőforrás-jelölőt arra a teremre, ahol szörnyed tartózkodik.



Védekezés:

Ha egy hős olyan teremben támad, ahol szörnyed tartózkodik, reakcióként ezt az akciót használd arra, hogy csökkentsd az általa okozott sérülést 1-gyel!



Csapda:

Helyezz le egy csapda-jelölőt arra a teremre, ahol szörnyed tartózkodik.



Portál:

Helyezz le egy kész portál-jelölőt arra a teremre, ahol szörnyed tartózkodik.



Lesből támadás:

Küldj be szörnyeket az ikonnal jelzett típusú termekbe! A fenti példa esetében legfeljebb 3 szörnyet küldhetsz be, melyeket a Csatorna és a Fenevadképző termek között oszthatsz szét!



Okos választás:

Ha az akciószimbólumokat egy perjel („/”) választja el egymástól, akkor eldöntheted, hogy a jobb-, vagy a baloldali akciót/akciókat hajtod-e végre! A fenti példa esetében két közelharcos támadást vagy egy mozgás akciót hajthatsz végre.



Roham:

Ha végrehajtod a bal oldali akciót, akkor lendületből, ingyenesen elvégezheted a jobb oldali akciót is! A fenti példa esetében, ha eldobsz egy érmét egy olyan teremről, ahol van egy szörnyed, akkor letehetsz 3 szörnyet ugyanarra a teremre!



Csoportos akció:

Egy teremben az összes ott lévő szörnyed végrehajthatja az ábrázolt akciót. A fenti példa esetében minden szörnyed egyszer mozoghat.



Erősítés:

Nézd meg a taktikai paklid legfelső 3 kártyáját és vedd a kezédbe közülük azokat a lapokat, amelyeken szerepel az ábrázolt akció, a többit dobd el! A fenti példa esetében, megtarthatod az összes közelharcos támadást biztosító kártyákat, a többit pedig dobd el.