BOSS FIGHTERS

Játékszabály

Michael Palm és Lukas Zach kooperatív kampányjátéka
2–4 harcos számára

GÉMKLUB

Pegasus Spiele

Fogjatok össze, és küzdjetek meg a 10 különböző ellenséggel! Mindegyik egyedi képességekkel rendelkezik, és más-más taktikát alkalmaz. Csak akkor győzhettek, ha sikerül kiismernetek a viselkedésüket, és megfelelő stratégiát alkalmaztok ellenük.

Mielőtt megküzdenétek az első ellenséggel, egy rövid felkészítő viadalon kell bizonyítanotok.

Tartozékok

Minden kártyát sorba rendeztünk. Csak akkor nyissátok ki az egyes dobozokat, amikor erre utasítást kaptok!



3 zsákmányláda, tele meglepetésekkel
(bronz: 64 kártya, ezüst: 64 kártya, arany: 53 kártya)



1 tárolódoboz
62 kártyával



4 hősdoboz



1 doboz az állapotjelzőknek és a tárgyaknak

Állapotjelzők és tárgyak

Az állapotjelzőkre és a tárgyakra csak a kampány későbbi szakaszában lesz szükségetek. Ezeket egyelőre tegyétek vissza a dobozukba.



30 méregjelző



12 pánikjelző



12 bénulásjelző



18 tűzjelző



11 tárgy

4 életerőtárcsa

Az első játék előtt illesszétek össze a 4 életerőtárcsát.



Az első játék előtt telepítsétek fel a játékhoz szükséges alkalmazást. Ezt megtaláljátok a www.gemklub.hu/boss-fighters oldalon, vagy szkenneljétek be a QR-kódot. Csak akkor indítsátok el az alkalmazást, amikor erre utasítást kaptok. A játékszabály végigvezet benneteket a játék első szakaszán. Csak akkor olvassatok tovább, ha készen álltok, hogy nekivágjatok a kampánynak!

Android iOS

A kampány indítása

A kampány elején egy rövid gyakorló harc vár rátok egy élethű edzőbábu, a Madárijesztő ellen, akinek nincsenek különleges képességei. A gyakorló harc alatt megtanuljátok a játék alapvető szabályait.

Ebben a harcban egy kisebb, kezdőbarát paklival fogtok játszani.

A gyakorló harcot követően megkapjátok a hiányzó, fejlettebb kártyáitokat, és máris kezdődhet az első valódi ellenség elleni küzdelem.

Minden ellenség legyőzése után új és addig rejtett játékelemeket fogtok feloldani, szóval készüljetek a váratlan meglepetésekre!

Előkészületek

1. lépés

Nyissátok ki a *tárolódobozt*, és fordítsátok meg a pakli tetején lévő *STOP kártyát*. A kártya mögött megtaláljátok a **4 hőspaklit** és a **4 kasztpaklit**. Minden hőspakli **1 hőskártyát** és **6 akciókártyát** tartalmaz, míg a kasztpaklikban **1 kasztkártya** és **6 akciókártya** van.

Fontos: A kártyákat sorba rendeztük. Ha összekeverednének, a kártyák bal és jobb alsó részén látható mintázatok alapján tudjátok szétválogatni őket.

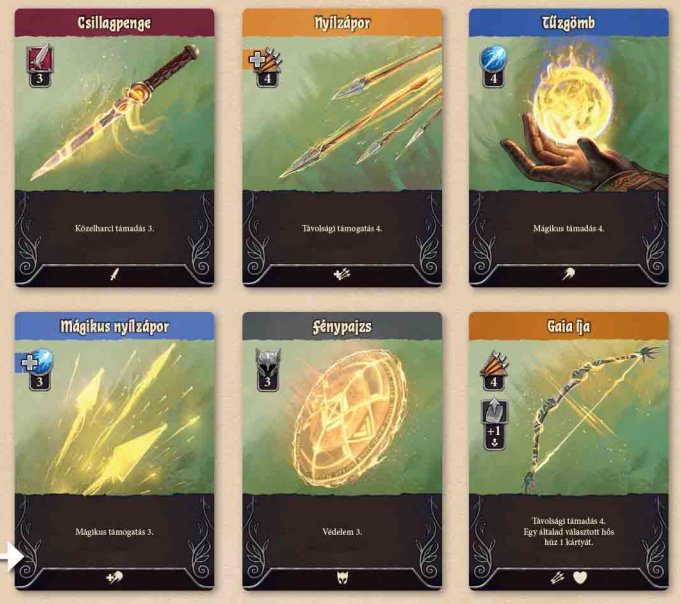




*A **4 hőspakli:** troll, félszerzet, törp, elf.*



*A **4 kasztpakli:** harcos, mágus, zsivány, druida.*



Mindegyik pakliban 6 akciókártya van.
(A képen az elf hős akciókártyái láthatók.)

2. lépés

Minden játékos válasszon 1 hőspaklit és 1 kasztpaklit. Vegyétek el a kiválasztott paklik összes kártyáját, és tegyétek magatok elé.

Példa: *Laura a rezes törp hőst és a harcos kasztot választja, ezért elveszi a két paklihoz tartozó 14 kártyát.*

Megjegyzés: 2 és 3 játékos esetén a nem használt hőspaklikat tegyétek a megfelelő *hősdobozokba*. A nem használt kasztpaklikat is tegyétek ezekbe a *hősdobozokba*.
Két harc között bármikor lecserélhetitek a hősötöket és/vagy a kasztotokat.

3. lépés

Helyezzétek a hős- és a kasztkártyátokat a játékterületetek bal szélére (A).

Keverjétek össze a **12 akciókártyátokat** (6-6 kártya mindkét pakliból), és alkossatok belőlük egy **képpel lefelé fordított húzópaklit** (B) a kasztkártyátok alatt. Hagyjatok helyet egy képpel **felfelé fordított dobópaklinak** (C) és a **játékterületeteknek** (D) is.

4. lépés

Vegyétek el az **életerőtárcsáitokat** (E), és állítsátok be a kezdő **életerőtöket**:
Adjátok össze a **hőskártyátokon** és a **kasztkártyátokon** jelzett életerőpontokat.



Példa: *Laura törp harcosként játszik, így a kezdő életereje: 14 + 10 = 24.*

5. lépés

A hős- és a kasztpaklik mögött találtok **4 segédletkártyát**. Vegyetek el egyet, és tegyétek magatok elé úgy, hogy a *forduló áttekintése* oldal legyen felfelé (F).

6. lépés

Tegyétek a **méregjelzőket** a játéktér közepére, hogy mindenki elérje őket.



Hőskártya



Kasztkártya

(A)



Életerőtárcsa

(E)



Segédletkártya

(F)



Dobópakli

(C)

Húzópakli

(B)



Játékterület

(D)



7. lépés

Indítsátok el az **alkalmazást**, és az **okostelefont/tabletet** tegyétek a játéktér közepére.

Megjegyzés: Ellenőrizzétek, hogy a készülék teljesen fel van-e töltve, vagy tegyétek töltőre. Ha az akkumulátor lemerül, vagy harc közben bezárjátok az alkalmazást, újra kell indítanotok az aktuális ellenség elleni harcot.

Az első indításkor az alkalmazás engedélyt kér a készülék előlapi kamerájának használatára. Erre azért van szükség, hogy a játék során az alkalmazás be tudja olvasni a kártyák hátlapján lévő QR-kódot.

Ezután meg kell adnotok a **csapat nevét**. Írjátok be a választott nevet, majd hagyjátok jóvá. Ezután nyomjátok meg a ***„Harcra fel!”*** gombot.

Megjegyzés: Később további csapatokat is hozzáadhattok az alkalmazáshoz, ha rányomtok a jelenlegi csapat nevére. A mellékelt visszarendezési útmutató segítségével bármikor visszaállíthatjátok a játékot az eredeti állapotába.

8. lépés

Most meg kell adnotok az alkalmazásnak a játékosok ülésrendjét.

Szkenneljétek be **egymás után** a hős- és a kasztkártyáitokat. Tartsátok a kártyák hátlapján lévő QR-kódot a készülék **előlapi kamerájától körülbelül 15 cm** távolságra. Az alkalmazás felismeri, hogy melyik hőssel és kaszttal játszotok. Ezután a ***„Név”*** gombra kattintva írjátok be a neveteket, majd válasszátok ki az asztalnál elfoglalt **helyeteket**.

Megjegyzés: Ha rossz helyet választottatok, vagy elfelejtettétek megadni a neveteket, koppintsatok a hősötökre, és újból megjelenik a választó képernyő. Ha törölni szeretnétek egy hőst, nyomjátok meg a gombot.

Miután mindenki kiválasztotta az ülőhelyét, nyomjátok meg a zöld nyilat a folytatáshoz.

Tipp: Ha az alkalmazás nehezen olvassa be a kártyákat, tegyetek egy nagy fehér papírlapot a készülék alá, vagy próbáljatok javítani a szoba fényviszonyain.

9. lépés

Eljutottatok az **ellenség kiválasztása képernyőre**.
A gyakorló harchoz koppintsatok a ***Madárijesztőre***, és megnyílik az **ellenség adatai képernyő**.

Ellenség adatai képernyő

A ***történet*** gombra koppintva megjelenik az ellenség rövid leírása. Ezek a szövegek gyakran rejtenek olyan hasznos információkat, amik segíthetnek a harc során — különösen a későbbi ellenségekkel szemben.

Amikor készen álltok, még egyszer nyomjátok meg a zöld nyilat a harc elindításához.



A játék menete

A fordulók felépítése

Minden harc több **fordulóra** oszlik, és akkor ér véget, amikor az **ellenség élete** 0-ra csökken (győztök), vagy **EGY hős** életerőpontja 0-ra csökken (veszítetek).

Minden forduló **7 fázisból** áll, és ezeket sorrendben kell végrehajtani:

1. Tervezés fázis:	Az ellenség megtervezi a támadásait.
2. Pajzs fázis:	Az ellenség pajzsokat kap.
3. Akció fázis:	Körsorrendben minden hős végrehajt 3 akciót.
4. Támadás fázis:	Az ellenség végrehajtja a támadásait.
5. Állapot fázis:	A méreg kifejti a hatását.
6. Kártyadobás fázis:	Eldobjátok a kijátszott kártyáitokat és tetszőleges kártyákat a kezetekből.
7. Kártyahúzás fázis:	Új kártyákat húztok a paklitokból.

Kézlimit

Minden harc elején kártyákat húztok a húzópaklitokból a kezetekbe. Ügyeljetek arra, hogy a többi játékos ne lássa a kártyáitokat.
Az életerőpontokhoz hasonlóan, a felhúzható kártyák számát is a hős- és a kasztkártyátok együttes kézlimit értéke határozza meg.



Példa: *Laura törp harcosként játszik, ezért 5 + 1 = 6 kártyát húz fel.*

A kijelzőn megjelent egy lebegő **pipa ikon**. Amikor ezt az ikont látjátok, az alkalmazás megerősítést vár a folytatáshoz. Nyomjátok meg a pipát, és kezdjétek el az 1. fordulót.

Mielőtt kártyákat játszanátok ki, olvassátok tovább a szabályt.

1. forduló

1. fázis: tervezés fázis

Az **1. fázist** az alkalmazás automatikusan hajtja végre. Ahogy látni fogjátok, egy ikon és egy szám jelenik meg a hőseitek portréja mellett. Ez az **ellenség** tervezett **támadása**. A 4. fázisban annyi sebzést szenvedtek el, amennyi az **ellenség támadóértéke** (az ikon feletti szám). Szerencsére ti az ellenség előtt kerültök sorra, és az akcióitokkal csökkenthetitek ezt az értéket, akár 0-ra is.

2. fázis: pajzs fázis

Az alkalmazás az első fordulóban kihagyja a **2. fázist**, ezért ezt a fázist csak később ismertetjük.

3. fázis: akció fázis

Elértetek a **3. fázisba**, ahol végrehajtjátok a köreiteket. **Döntsétek el, hogy ki kezd**, és nyomjátok meg ennek a hősnek a portréját az alkalmazásban. **Ezután térjetek vissza ide, és olvassatok tovább.**

Ebben a fázisban az óramutató járásának megfelelő sorrendben hajtjátok végre a köreiteket. **Minden játékosnak 3 köre lesz**, és körönként **1 akciót** hajthat végre. A portrétok fölött lévő **kék pöttyök** jelzik, hogy hány akciótok van még ebben a fordulóban.
A játék elején minden akcióval 1 kártyát játszotok ki a kezetekből, de később több lehetőség közül is választhattok.

Kártyahatások

Minden kártyának van 1 vagy több hatása, amiket a megadott sorrendben kell végrehajtani. Ezen a ponton az alábbi hatásokkal rendelkező kártyáitok vannak:

Amikor egy **támadást** játszol ki, annyi sebzést okozol az ellenségnek, amekkora a **támadás erőssége**. A támadásoknak 3 különböző típusú sebzése lehet: **közelharci**, **távolsági** és **mágikus**.

A **támogatások** a támadásokhoz hasonlóan működnek. Amikor egy **támogatást** játszol ki, annyi sebzést okozol az ellenségnek, amekkora a **támogatás erőssége**. Egy támogatásnak **csak akkor van hatása**, ha valamelyik játékos (saját magadat is beleértve) már **kijátszott egy vele azonos típusú támadást** ebben a fordulóban. A támogatások nem számítanak támadásnak. **Egyes későbbi hatások kifejezetten támadásokra hivatkoznak, ezek a támogatásokra nem érvényesek** (és fordítva).

A **védelem** csökkenti az ellenség támadásai által okozott sebzést a 4. fázisban. Már említettük, hogy a portréitok mellett látható az ellenség támadóértéke, ami azt jelzi, hogy mekkora sebzést kaptok később. Amikor egy védelmet játszol ki, választhatsz 1 játékost (saját magadat is beleértve), és az ellenség támadása a védelem értékével csökken a választott játékosnál.

Amikor egy **villámot** játszol ki, az aktuális akciód után azonnal végrehajthatsz még 1 akciót (vagyis kijátszhatsz 1 újabb kártyát). Ekkor egy sárga pont jelenik meg a portréd felett.

Amikor egy **gyógyítást** játszol ki, visszanyersz életerőpontokat. Növeld meg az életerőpontjaidat az életerőtárcsádon a megfelelő értékkel.

Fontos: Az életerőpontod sohasem növekedhet a játék elején meghatározott kezdő életerőd fölé.

Ha egy **kártya sebzést okoz** neked, csökkentsd az életerőpontjaidat az életerőtárcsádon a megfelelő értékkel. Ha egy hős életerőpontja 0-ra csökken, **azonnal veszítetek**.

A **kártyahúzás** hatással kártyákat húzhatsz a húzópaklidból a kezedbe. Az akció fázisban a kezedben lévő kártyák száma meghaladhatja a kézlimitedet. A kézlimit csak a 6. és a 7. fázisban számít.

Ez a szimbólum a **különleges hatásokat** jelöli, amit a kártya szövege határoz meg.

Bármikor beszélhettek a kezetekben tartott kártyákról és a hatásaikról, de a számértékeiket titokban kell tartanotok.

Most hajtsátok végre a köreiteket az óramutató járásával megegyező irányban. A kijátszott kártyák hátlapját tartsátok kb. 15 cm-rel a készülék kamerája fölé. Az alkalmazás felismeri a kártyákat, és ennek megfelelően érvényesíti a hatásukat.

Fontos: A kártyákat a saját játékterületetekre játsszátok ki. A kijátszott kártyáitokat csak a *6. fázisban (kártyadobás)* tehetitek át a dobópaklitokra.

Csak akkor folytassátok az olvasást, amikor az alkalmazás erre utasít!

Mivel az akcióitok elfogytak, a 3. fázis véget ér, és következik a 4. fázis.

4. fázis: támadás fázis

A **4. fázisban** az ellenség végrehajtja a támadásait. Ha nem sikerült 0-ra csökkentenetek az ellenség támadóértékét a portrétok mellett, elszenveditek a jelzett sebzést. Az alkalmazás jelzi, hogy mi történik. Nyomjátok meg a pipát , és folytassátok az olvasást miután az ellenség végrehajtotta az összes támadását.

5. fázis: állapot fázis

Az **5. fázist** most kihagyjuk, és azonnal átlépünk a 6. fázisra.

6. fázis: kártyadobás fázis

A **6. fázisban** tegyétek az összes kijátszott kártyátokat a játékterületetekről a dobópaklitokra.

Ebben a fázisban figyelnetek kell a **kézlimitetekre** (a hős- és a kasztkártyátok kézlimit értékeinek az összege). Ha a kezetekben lévő kártyák száma meghaladja a kézlimiteteket, dobjatok el kártyákat, amíg el nem éritek a kézlimitet.

Ezen felül további kártyákat is eldobhattok a kezetekből, ha szeretnétek (például akkor, ha egyes kártyákra várhatóan nem lesz szükségetek a következő fordulóban).

Ha végeztetek a kártyadobással, nyomjátok meg a pipát .



7. fázis: kártyahúzás fázis

A **7. fázisban** új kártyákat húztok a húzópaklitokból. Addig húzzatok fel kártyákat a kezetekbe, amíg el nem éritek a kézlimiteteket.

Fontos: Ha a húzópaklitok kiürül, **azonnal** keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok egy új húzópaklit.

Erre akár az akció fázisban is sor kerülhet. Ekkor ügyeljetek arra, hogy **hagyjátok a játékterületeteken** a kijátszott kártyáitokat! Ezek a kártyák csak a 6. fázisban kerülnek át a dobópaklitokra.

Ha végeztetek a kártyahúzással, nyomjátok meg a pipát ☑ az alkalmazásban. Ezzel a forduló véget ér, és kezdődik a következő forduló.

2. forduló

1. fázis: tervezés fázis

Miután az ellenség végrehajtotta az új forduló 1. fázisát, ismét megjelennek a portréitok bal oldalán azok a támadások, amiket a 4. fázisban fog végrehajtani. Amint látjátok, a portrétok jobb oldalán egy újabb szimbólum is megjelent: a **további hatások**.

Ha nem csökkentitek 0-ra az ellenség támadását, a 4. fázisban nemcsak a megmaradt sebzést szenveditek el, hanem a további hatást is megkapjátok (ebben az esetben **2 méregjelzőt**). A jelzőket tegyétek a hőskártyáitokra, ezeknek a hatása az 5. fázisban érvényesül.

Ha az akció fázisban 0-ra csökkentitek az ellenség támadását, **nem szenvedtek el sebzést, és a további hatás sem aktiválódik**.

2. fázis: pajzs fázis

Ebben a fordulóban az ellenség már végrehajtja a 2. fázist. Ahogy a képernyő közepén láthatjátok, az ellenség kapott **3 pajzsot**. Amikor sebzést okoznátok az ellenségnek, a sebzés nem közvetlenül az életét csökkenti, hanem először a megfelelő pajzs (közelharci, távolsági, mágikus) kapja a találatot. Csak azután tudtok sebzést okozni az ellenségnek, hogy elpusztítottátok a sebzés típusának megfelelő pajzsot.

De ne aggódjatok, nem kell az ellenség mind a 3 pajzsát elpusztítani minden fordulóban. Megbeszélhetitek egymással, hogy milyen típusú sebzéseket szeretnétek használni. Érdemes csak 1 vagy 2 pajzsra koncentrálnotok.

5. fázis: állapot fázis

A méreg minden forduló **5. fázisában** kifejti a hatását (ez a fázis az első fordulóban kimaradt). A hőskártyátokon lévő minden méregjelző után elszenvedtek 1 sebzést.

Fontos: A méregjelzők, és a későbbiekben megismert sok más állapotjelző **a harc végéig** a hőskártyákon maradnak, vagyis minden fordulóban elszenveditek ezt a sebzést.

Most próbáljátok meg legyőzni az ellenséget!
Ha sikerült, folytassátok az olvasást.



Gratulálunk!
Sikeresen teljesítettétek a gyakorlóharcot.



Most bontsátok ki a **bronz zsákmányládát**. Benne megtaláljátok a **zsákmánypakli** első felét. A kártyák sorba vannak rendezve, ezért vigyázzatok, nehogy összekeverjétek őket. Fordítsátok meg a zsákmánypakli legfelső lapját, és kövessétek az utasításait.

Ezután olvassátok el a további szabályokat.

További szabályok

Új akciókártyák

Megkaptátok az összetettebb akciókártyáitokat. Nézzétek meg az új akciókártyákat, és hangosan olvassátok fel őket egymásnak. Ezután adjátok hozzá ezeket is a paklitokhoz. **Minden harc előtt keverjétek meg a paklitokat.**

Ha kérdés merülne fel az új akciókártyákkal kapcsolatban, a kártyamagyarázatokat a 11. oldalon találjátok.

A hatások célpontja

Sok hatásnak 1, 2 vagy akár az összes hős is lehet a célpontja. A hatáson belül lévő szimbólum jelzi, hogy hány hősre van hatással:

: Ez a hatás 1 hősre hat.
: Ez a hatás 2 hősre hat.
: Ez a hatás mindegyik hősre hat.

Tárgyak

Megkaptátok az első 2 tárgyatokat: a **gyógyitalt** és a **hátizsákot**. Tegyétek ezt a két **tárgykártyát** a játéktér szélére. Ezután vegyétek el a **hátizsákjelzőt** és **hősönként 1 gyógyitaljelzőt**, és tegyétek őket a kártyákra vagy a készülék mellé.

Mostantól egy újabb akciót is végrehajthattok: **1 tárgy használata**. Ekkor csak vegyétek el a megfelelő tárgyat, és tartsátok a készülék kamerája fölé.



Amikor a **hátizsákot** használod, húzhatsz **3 kártyát** a húzópaklidból. A hátizsákot **bármennyiszer** használhatjátok.



Amikor egy **gyógyitalt** használsz, gyógyíthatsz egy általad választott hőst. Ez a hős visszanyer **8 életerőpontot**. Minden harc során **hősönként 1 gyógyital** áll a rendelkezésetekre, de egy hős több gyógyitalt is felhasználhat. A felhasznált gyógyitalokat tegyétek félre a harc végéig.

Fontos: Időben használjátok fel a gyógyitalokat, különösen, ha egy játékos életereje 10 pont alá csökken, különben a harc igen hamar véget érhet!

Ellenség szimbólumok

Minden ellenségnek vannak képességei. Ezeket az alkalmazás irányítja, és a forduló során bármikor aktiválódhatnak. 5 különböző típusú ellenségképesség van a játékban. Mindegyik ellenségképesség fölött egy szimbólum lesz látható, ami jelzi a típusát.



Ez a szimbólum az **ellenség támadását** jelöli.



Ez a szimbólum azokat az ellenségképességeket jelöli, amik akkor aktiválódnak, amikor az ellenség élete egy bizonyos **határérték** alá esik.



Ez a szimbólum a **reakció** képességeket jelöli, amik **közvetlenül a ti akcióitokra reagálnak**. Ezeket a hatásokat lehet, hogy elkerülhetitek, ha változtattok a taktikátokon.



Ez a szimbólum csaknem olyan fontos, mint a reakció, a **rendszeresen ismétlődő képességeket** jelöli (minden fordulóban, minden második fordulóban stb.). Fontos, hogy felismerjétek a képesség ritmusát, hogy fel tudjatok készülni rá.



Ez a szimbólum az **ellenség pajzshatásait** jelöli.

Az ellenségképességek célpontja

Egyes ellenségképességek meghatározzák, hogy melyik hősre hatnak. Ha több hős is megfelel a feltételnek, szabadon választhattok közülük.

Példa: *Az ellenség használja a roham képességét: „A legtöbb életerőponttal rendelkező hős veszít 3 életerőpontot.” Ha 2 vagy több hős rendelkezik a legtöbb életerőponttal, eldönthetitek, hogy melyikük veszítsen 3 életerőpontot.*

Ellenség aranyszabály

Harc során előfordulhatnak olyan események, amiket nem találtok meg a játékszabályban. Ez szándékosan van így. Ha az alkalmazás utasításai ellentmondanak a játékszabálynak, mindig az alkalmazás az irányadó. Fedezzétek fel közösen az ellenségek különleges képességeit és hatásait, és találjátok ki, hogyan tudtok védekezni ellenük.

Fontos: A kommunikáció elengedhetetlen a sikerhez és a jó játékélményhez!

Feltöltődés

A harcok közti szünetekben a hőseitek kipihenik a küzdelem fáradalmait. Állítsátok vissza az életerőtöket a kezdőértékre, dobjátok el az összes állapotjelzőtöket, majd keverjétek meg az akciókártyáitokat, és alkossatok új húzópaklit.

Vereség

Ha bármelyik hős életereje 0-ra csökken, vesztettetek!
Ha ez bekövetkezik, nyomjátok meg a **koponyát** a képernyő bal felső sarkában a játék feladásához.

Miért nem látszanak az életerőpontok az alkalmazásban?

Azért döntöttünk az életerőtárcsák használata mellett, mert a játék során sok kártyahatás és ellenségképesség befolyásolja a hősök életerejét.

A legtöbb ilyen hatást az életerőtárcsákkal gyorsan és egyszerűen lehet kezelni. Ha az alkalmazás kezelné az életerőpontokat, sokkal több kártyát kellene beszkennelnetek, ami feleslegesen lassítaná a játékmenetet.

A játék elmentése

Ha szeretnétek elmenteni a játékot, tegyétek a hős- és a kasztkártyátokat és az összes akciókártyátokat a megfelelő hősdobozba. Az állapotjelzőket és a tárgyakat tegyétek az erre kialakított dobozba, a többi általános kártyát (sok ilyen kártyával találkoztok majd a kampány során) pedig a tárolódobozba.

Beállítások

A játék beállításainak módosításához nyomjátok meg a **fogaskerék ikont** .

Szabálykártyák

Tegyétek az összes szabálykártyát a játéktér szélére, így könnyen felidézhetitek a legfontosabb szabályokat.

1. ellenség: Királyfi

Most már készen álltok az első igazi ellenség elleni harcra. Az alkalmazás menüjében válasszátok ki az első ellenséget, a **Királyfit**. Ekkor megnyílik az **ellenség adatai képernyő**.

A képernyő tetején megtaláljátok a kezdő információkat az ellenségről: az életerejét, azt a fordulót, amikor dühbe gurul, és az általa használt állapothatásokat. Az ellenségkártyán lévő információkat szintén olvassátok el.

Ezután válasszátok ki a **nehézségi szintet** (lásd a következő pontot), és kezdődhet is a harc.

Nehézségi szint

Az ellenség adatai képernyőn mind a 10 ellenségnél választhattok egyet a 4 nehézségi szint közül:

Könnyű (**alkalmi játékosoknak**): Ha általában egyszerűbb játékokkal játszotok.

Közepes (**alkalmi/haladó játékosoknak**): Gyakran játszotok, de ritkán választotok összetettebb játékokat.

Nehéz (**haladó/gyakorlott játékosoknak**): Gyakran játszotok nehezebb, több szabállyal rendelkező játékokkal, és szeretitek a kihívásokat. Bátran vállaljátok, ha szükség esetén akár kétszer is szembe kell szállnotok az ellenséggel.

Eszelős (**gyakorlott játékosoknak**): Szívesen játszotok a legbonyolultabb játékokkal, és nem riadtok vissza attól, hogy többször is megküzdjetek az ellenségekkel. Ha a lehető legnagyobb kihívást keresitek, ezt a szintet válasszátok.

Most válasszátok ki a nektek leginkább megfelelő nehézségi szintet. **Minden harc előtt** újra beállíthatjátok a nehézségi szintet, ha az előző harcot túl könnyűnek vagy túl nehéznek éreztétek.

Kártyamagyarázatok

Ezen az oldalon megmagyarázzuk az összetettebb kártyák működését.

Fontos: Néhány akciókártya hatására megnézheted vagy kijátszhatod az akciópaklid legfelső kártyáit. Ha nincs elég kártya az akciópaklidban, először a megmaradt kártyáidat játszd ki vagy nézd meg, ezután keverd meg a dobópaklid, hogy egy új húzópaklit alkoss. Ezután az új húzópakliból játszd ki vagy nézd meg a hiányzó kártyákat.

A holló átka

Miután kijátszottad ezt a kártyát, tedd képpel felfelé a hőskártyád mellé. Hagyd ott addig, amíg fel nem használod arra, hogy blokkold az ellenség egy rád irányuló képességét.
Mindig, amikor egy képesség rád is hatással van, dönthetsz úgy, hogy használod a holló átkát, és magadra nézve semlegesíted a hatását. Miután használtad, dobd el a holló átkát a dobópaklidba.

Fontos: A holló átka csak a rád irányuló hatást blokkolja. A többi érintett hősre a hatás továbbra is érvényes.

1. példa: *Az ellenség használja a mérgező lehelet képességét. Minden hős elszenved 3 sebzést és kap 2 méregjelzőt. Ha A holló átka a hőskártyád mellett van, eldobhatod, hogy kivédd a sebzést és a mérgezést. A többi hősre a hatás továbbra is érvényes.*

2. példa: *Az ellenség használja a karmolás képességét. A legtöbb életerőponttal rendelkező hős elszenved 5 sebzést. Ha nem neked van a legtöbb életerőpontod, a hatás nem rád irányul, így nem használhatod A holló átkát.*

Déjà vu

Amikor kijátszod a Déjà vu-t, kijátszhatsz egy általad választott kártyát a dobópaklidból. A teljes dobópaklidat átnézheted. Ha a dobópaklid üres, vagy nem szeretnél belőle kártyát kijátszani, akkor a húzópaklid legfelső kártyáját játszd ki helyette.
Ne feledd, hogy a játékterületedre kijátszott kártyák még nincsenek a dobópaklidban, így a Déjà vu-t nem használhatod arra, hogy újra használj egy ebben a fordulóban kijátszott kártyát.

Főnixbagoly

A Főnixbagoly hatása csak akkor érvényesül, ha közvetlenül utána egy **támadást** játszol ki. Ha támogatást vagy más típusú kártyát játszol ki, egyik hős sem gyógyul. Az alkalmazás mindkét esetről értesítést küld.

Füstbomba

Érdemes a kártya védelem hatását egy olyan hősre használnod, akit az ellenség további hatással készül megtámadni. Így az ellenség támadásának nemcsak a sebzését csökkented, de a további hatását is semlegesíted (pl. méreg).

Hatástalanító 3000

A Hatástalanító 3000-et minden harc során csak **egyszer** használhatod. Miután kijátszottad, tedd vissza a *hősdobozodba*.

Amikor az ellenség legközelebb használ egy képességet, az a képesség teljesen hatástalan lesz. Az alkalmazás jelzi, hogy történt volna valami, de azt nem mondja meg, hogy milyen hatás maradt el. A Hatástalanító 3000-et akkor érdemes bevetned, amikor már sejted, hogy milyen hatást tudsz vele megakadályozni.

Lovagi segítség

Ezzel a kártyával magadra irányíthatsz egy másik hősre irányuló támadást. Az ellenség rád irányuló támadása és annak további hatása elmarad, így általában megéri az áldozatot.

Meteorzápor

A Meteorzápor egyszerre sebzi az ellenséget közelharci, távolsági és mágikus támadással. Mindegyik támadás 1, 2 vagy 3 sebzést okoz. Az eredmény véletlenszerű, és egyforma esély van mindháromra.

Mérgezett penge és Viperafog

Ezek a kártyák az ellenséget mérgezik. Az ellenség az 5. fázisban elszenved 1 sebzést az alkalmazásban látható minden méreg szimbólumért.

A 2. ellenség új szabályai

Zsákmánykártyák

Most kaptátok meg az első 5 **zsákmánykártyát** a zsákmánypakliból. Minden sikeres harc után újabb zsákmányokat szereztek.
A zsákmánykártyák az arany szegélyükről és a bal alsó sarkukban lévő csillagról könnyen felismerhetők.

Olvassátok fel hangosan az öt kártya hatását. Ezután minden játékos válasszon egy zsákmánykártyát, és tegye a paklijába.

A ki nem választott zsákmánykártyákat tegyétek a *tárolódobozba*. Minden harc előtt lecserélhetitek a választott zsákmánykártyáitokat.

Fontos: A paklitokban minden **csillagszintből** ✪ 1 zsákmánykártya lehet.

Haladó előkészületek

Mostantól minden harc előtt módosíthatjátok a paklitokat. Minden megszerzett zsákmánykártya után eltávolíthattok egy általatok választott akciókártyát a paklitokból. Dönthettek úgy is, hogy kevesebb kártyát távolítotok el, vagy akár egyet sem. Az egyetlen megkötés, hogy a harc kezdetén **legalább 20 kártya** legyen a paklitokban.

Új tárgy: Szerencsehozó amulett



Mostantól egy új tárgyat is használhattok: a **Szerencsehozó amulettet**. Tegyétek a készülék mellé, a többi tárgy közé. A használatához olvasd be a szerencsehozó amulettet, majd játszd ki a húzópaklid legfelső kártyáját.

Egy kis szerencsével erős kártyát húzol, ami tökéletesen passzol az aktuális helyzethez.

Fontos: A Szerencsehozó amulett használatakor a kártya villám hatásait hagyd figyelmen kívül!

Hibáztatok?

A csata hevében könnyen előfordulhat, hogy hibát vétetek. Lehet, hogy valaki nem a saját körében játszik ki egy kártyát, vagy véletlenül rossz tárgyat használ. Az alkalmazásban nincs „visszavonás” gomb, mert az zavart okozhatna az ellenségek megfelelő működésében. De semmi gond! Próbáljatok meg kitalálni egy igazságos megoldást a hiba korrigálására. Ha ez nem lehetséges, folytassátok a játékot az általános szabályok szerint.

Tudtátok...?

Ezek a tippek jelenthetik a különbséget győzelem és vereség között. Lehet, hogy ezekre már magatoktól is rájöttetek?

1. Jól fontoljátok meg, hogy ki kezdje a fordulót. Ez a játékos segítheti a csapatot egy kártyahúzás hatással, vagy kijátszhat egy támadást, hogy a többi játékos használhassa az ugyanahhoz a típushoz tartozó támogatását.

2. Beszéljétek át, hogy milyen típusú sebzéseket használnátok. Legtöbbször hatékonyabb, ha egy ellenségnek csak egy vagy két pajzsát támadjátok. Felesleges olyan pajzsot támadni, amit úgysem tudtok áttörni, vagy ha mégis, utána alig okoztok sebzést az ellenségnek.

3. Ne csak saját magatokra használjátok a védelem, további akció vagy a kártyahúzás képességeket. Előfordulhat, hogy más hősök többet nyernének velük. Kérdezzétek meg a többieket, mielőtt ilyen kártyát játszanátok ki.

4. Ha úgy érzitek, hogy a kezetekben lévő kártyákkal nem tudtok mihez kezdeni, mindig ott van a *hátizsák*, amivel új lapokat húzhattok.

5. **Ami a legfontosabb:** Ne feledkezzetek meg a *gyógyitalokról*, és hogy ezeket egymásra is használhatjátok. Ne várjatok túl sokáig a használatukkal, mert ha egy hős életereje nullára csökken, a játék véget ér, és veszítetek!

Átkok



A zsákmánypakliban **17 átokkártya** található. Minden harc előtt keverjétek meg őket, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított **átokpaklit** a játéktér szélén. A pakli mellett hagyjatok helyet az **átok dobópaklinak** is.

Minden alkalommal, amikor egy hős **átkot kap, húzzon egy kártyát az átokpakliból**, és tegye **képpel lefelé a hőskártyája mellé** — anélkül, hogy megnézné.

A következő ***akció fázis (3. fázis)*** elején fedjétek fel az összes átokkártyát. Ezek az átkok mostantól **aktívak**. Érvényesítsétek a hatásukat.

A legtöbb átkot az akció fázis végén eldobjátok. Az **azonnali átkok** hatását azonnal érvényesítsétek, majd dobjátok el a kártyát. A **tartós átkok** a hősötök előtt maradnak a harc végéig.

Ha az átokpakli kiürül, azonnal keverjétek meg az átok dobópaklit, és alkossatok egy új átokpaklit.

2. ellenség: Lélekvadász

Vár rátok a következő ellenség, a **Lélekvadász**. Olvassátok fel az ellenségkártyát, és szükség esetén állítsátok be a nehézségi szintet. Ezután kezdjétek el a harcot.

A 3. ellenség új szabályai

Új tárgy: Orvosságos táska



Mostantól egy új tárgyat is használhattok: az **Orvosságos táskát**. Tegyétek a készülék mellé a szokásos módon. Ha használod az Orvosságos táskát, eltávolíthatsz magadról 2 állapotjelzőt.

Pánikjelzők



Amikor pánikjelzőt kapsz, tedd a hőskártyádra. Ha van 1 vagy több pánikjelződ, csak véletlenszerűen tudsz kártyákat kijátszani a kezedből.

Ha a kezedből szeretnél kártyát kijátszani, keverd meg őket, húzz egyet véletlenszerűen, és játszd ki. **A kártya kijátszása után azonnal dobj el 1 pánikjelzőt.**

A pánikjelzők a tárgyakra nincsenek hatással, azokat továbbra is szabadon használhatod. A pánikjelzőket bizonyos hatásokkal el lehet távolítani (például az Orvosságos táskával).



Tudtátok...?

Úgy érzitek, hogy már vakon kiállnátok bármelyik ellenség ellen? Azért jöjjön még néhány hasznos tipp és trükk, amit talán még nem ismertek, de a segítségükkel igazán profikká válhattok:

1. Ha lehet, a védelem hatásokat úgy használjátok fel, hogy az ellenség támadásait pontosan 0-ra csökkentsétek, így nem pazaroljátok el a védelempontokat. Először azokat a támadásokat próbáljátok 0-ra csökkenteni, amikhez további hatás is társul.

2. Ne csak a védelmetekre figyeljetek, hanem okozzatok minél több sebzést is az ellenségnek, különben egy idő után dühbe gurul, és hirtelen nagyon barátságtalanná válhat a helyzet.

3. Próbáljátok közösen kitalálni, hogy az ellenség mikor melyik képességet használja. Egyes képességek rendszeresen aktiválódnak, készüljetek fel ezekre. Néhány ellenségképesség a ti akciótokra reagálva aktiválódik. Csak akkor tudjátok eldönteni, mi a helyes lépés, ha már ismeritek a kiváltó okot.

4. A 6. fázisban beszéljétek meg, hogy melyik kártyákat szeretnétek eldobni, és melyeket tartanátok meg a következő fordulóra.

5. Időben adjatok gyógyitalt azoknak a hősöknek, akiknek kevés az életerejük. Az ellenségek néha váratlan dolgokra képesek, emiatt a játék hirtelen véget érhet, általában kedvezőtlen kimenetellel.

6. A legfontosabb a folyamatos kommunikáció. Beszéljétek meg egymással az akcióitokat, és ne csak végrehajtsátok őket. Mindig osszátok meg a többiekkel a lépéseiteket, hogy pontosan tudják, mi történik. Bizonyára nekik is vannak terveik, és előfordulhat, hogy hatékonyabban is felhasználhatnád az akcióidat. Ez csak még fontosabbá válik, amikor a hőseitek szintet lépnek és megszerzik az egyedi képességeiket.

3. ellenség: Éteri sárkány

Készen álltok az **Éteri sárkány** elleni harcra. Olvassátok fel az ellenségkártyát, és szükség esetén állítsátok be a nehézségi szintet. Ezután kezdjétek el a harcot.

A 4. ellenség új szabályai

Bénulásjelzők



Amikor bénulásjelzőt kapsz, tedd a hőskártyádra. Minden bénulásjelző után 1-gyel csökken a kézlimited. A kézlimit továbbra is csak a *6. (kártyadobás)* és a *7. fázisban (kártyahúzás)* számít.

Az akció fázisban a kezedben lévő kártyák száma a kártyahúzás hatások miatt meghaladhatja a kézlimitedet. A bénulásjelzőket a harc végéig meg kell tartanod, de bizonyos hatásokkal el lehet őket távolítani (például az *Orvosságos táskával*).

2. szintű hősök

Hőseitek tapasztalatot szereztek és szintet léptek. Mostantól minden hősnek lesz egy egyedi képessége. Olvassátok fel hangosan ezeket a képességeket.

Új tárgyak: Bőrkulacs és Nagypapi üvegszeme

Mostantól két új tárgyat is használhattok: a **Bőrkulacsot** és a **Nagypapi üvegszemét**.

Tegyétek a Bőrkulacsot a készülék mellé, a többi tárgy közé. A Nagypapi üvegszemét csak a troll hős használhatja, tegyétek a troll hőskártyája mellé. Ha a troll nincs játékban, tegyétek a troll hősdobozába.



A Bőrkulacs használatával visszanyertek 3 életerőpontot.



Ha a troll használja a Nagypapi üvegszemét, akár akcióként, akár a képességével, megnézheti a húzópaklija felső 3 kártyáját, és azokat tetszőleges sorrendben teheti vissza a pakli tetejére.

Emlékeztető: Ha a húzópaklidban kevesebb kártya maradt, mint amennyit fel kellene húznod, először a megmaradt kártyákat húzd fel. Ezután keverd meg a dobópaklit, alkoss egy új húzópaklit, és húzd fel a további kártyákat.

4. ellenség: Kőgólem

Készen álltok a **Kőgólem** elleni harcra. Olvassátok fel az ellenségkártyát, és szükség esetén állítsátok be a nehézségi szintet. Ezután kezdjétek el a harcot.

Az 5. ellenség új szabályai

Ehhez az ellenséghez nem tartozik új szabály. Ehelyett tekintsünk át néhány korábbi szabályt, amit gyakran el szoktak felejteni:

1. A kártyákat a saját játékterületetekre játsszátok ki, és csak a *6. fázisban (kártyadobás)* teszitek őket a dobópaklitokra.
2. Amint a húzópaklitok kiürült, **azonnal** keverjétek meg a dobópaklit.
3. A méreg- és a bénulásjelzőket a harc végéig meg kell tartanotok, hacsak valamilyen hatás el nem távolítja őket.

5. ellenség: Háromfejű ogre

Készen álltok a **Háromfejű ogre** elleni harcra. Olvassátok fel az ellenségkártyát, és szükség esetén állítsátok be a nehézségi szintet. Ezután kezdjétek el a harcot.

A 6. ellenség új szabályai

3. szintű hősök

A hőseitek megerősödtek, és még több életerőpontjuk van.

6. ellenség: Csápkolosszus

Készen álltok a **Csápkolosszus** elleni harcra. Olvassátok fel az ellenségkártyát, és szükség esetén állítsátok be a nehézségi szintet. Ezután kezdjétek el a harcot.

A 7. ellenség új szabályai

Tűzjelzők



Amikor tűzjelzőt kapsz, tedd a hőskártyádra.

Az *5. fázisban (állapot)* minden tűzjelződ után húznod kell 1 kártyát a dobópaklidból. Ezután döntened kell, hogy eltávolítod ezt a kártyát a harc hátralévő részére, **VAGY** a dobópaklidra teszed, és veszítesz 2 életerőpontot.

A tűzjelzőket a harc végéig meg kell tartanod, de bizonyos hatásokkal el lehet őket távolítani (például az *Orvosságos táskával*).

Különleges eset: Ha kártyát kellene húznod, de a húzópaklid és a dobópaklid is üres, hagyd ki a kártyahúzást.

Kasztképességek

Mostantól a kasztotoknak is van saját képessége. Olvassátok fel hangosan a képességeket.

7. ellenség: Magmarog

Készen álltok a **Magmarog** elleni harcra. Olvassátok fel az ellenségkártyát, és szükség esetén állítsátok be a nehézségi szintet. Ezután kezdjétek el a harcot.

A 8. ellenség új szabályai

Időzített bomba



Amikor ezzel az ellenséggel harcoltok, tegyétek az **Időzített bombát** a készülék mellé.

8. ellenség: Detonáta

Mielőtt szembeszállnátok **Detonátával...** kivételesen nem kell új szabályokat megtanulnotok. Olvassátok fel az ellenségkártyát, és szükség esetén állítsátok be a nehézségi szintet. Ezután kezdjétek el a harcot.

A 9. ellenség új szabályai

Nyálkakártyák és elveszett pakli

Minden hősnek lesz egy képpel felfelé fordított **elveszett paklija** a hőskártyája fölött, ami a harc elején még üres. A következő ellenség időnként felszólít, hogy tedd az egyik kijátszott kártyádat az elveszett pakliba. Az elveszett pakliban lévő kártyák **elveszett kártyának** számítanak.

Az elveszett pakliban lévő kártyákat a harc hátralévő részében nem használhatod, kivéve, ha visszaszerzed őket egy nyálkakártya kijátszásával (lásd alább).

A zsákmányládában találtok 20 nyálkakártyát, mindegyiket ugyanazzal a hatással. Tegyétek a nyálkakártyákat egy pakliba a készülék közelébe.

A következő ellenség időnként felszólít, hogy húzz 1 nyálkakártyát. A nyálkakártyákat nem dobhatod el a kezedből a *6. fázisban (kártyadobás)*, még akkor sem, ha a kezedben lévő nyálkakártyák száma meghaladja a kézlimitedet. A nyálkakártyák a kezedben maradnak, és a játék előrehaladtával egyre jobban foglalják a helyet a kezedben.

Ha az akció fázisban kijátszol egy nyálkakártyát, tedd vissza a nyálkapakliba. Ezután áthelyezhetsz legfeljebb 2 általad választott kártyát az elveszett paklidból a dobópaklidba.

9. ellenség: Zselé

Készen álltok a **Zselé** elleni harcra. Olvassátok fel az ellenségkártyát, és szükség esetén állítsátok be a nehézségi szintet. Ezután kezdjétek el a harcot.

A 10. ellenség új szabályai

Vudubaba



Tegyétek a **Vudubabát** a készülék mellé, amikor ezzel az ellenséggel harcoltok.

10. ellenség: Vudu királynő

Megküzdöttetek számtalan ellenséggel, és mindegyiket sikerült legyőznötök. Felkészültetek a végső harcra a **Vudu királynő** ellen. Olvassátok fel az ellenségkártyát, és kezdjétek el a harcot.
Sok szerencsét!

Az út végére értetek?

Megcsináltátok! Sikerült legyőznötök mind a 10 ellenséget! Visszatekintetek a viszontagságos útra, amelyen előttetek már számos hős elbukott. De tényleg itt ért véget a kalandotok? Aligha, hiszen mindenütt veszélyek leselkednek rátok, és hamarosan új kihívásokkal és ellenségekkel találkozhattok. Érdemes rendszeresen ellenőriznetek a weboldalunkat vagy az alkalmazást, hogy mindig értesüljetek a legfrissebb hírekről. Emellett megpróbálhatjátok magasabb nehézségi szinten, vagy más hősökkel és/vagy kasztokkal is legyőzni a már megismert ellenségeket.

Készítők

Tervezők: Michael Palm és Lukas Zach
Borító illusztráció: KRASS KOLLEKTIV
(Artur Fast, Timo Mimus, Maximilian Jasionowski)
Illusztrátor: Bartłomiej Kordowski, KRASS KOLLEKTIV
(Artur Fast, Timo Mimus, Maximilian Jasionowski)
Alkalmazásfejlesztő: Brave Squire GmbH (Florian Feith)
Ellenséghangok: GCRadix (Tiago Ring Inácio)
Grafikai tervezés: Jens Wiese
Megvalósítás: Sebastian Hein
Szerkesztés: Simon Vierke
A magyar kiadás munkatársai: Banitz István, Bence Domonkos, Horváth Lajos, Nagy Levente

Pegasus Spiele GmbH, Am Strasbach 3, 61169 Friedberg, Németország. © 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Minden jog fenntartva! A játékszabály, a tartozékok és az illusztrációk sokszorosítása vagy közzététele csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges.

A szerzők szeretnének köszönetet mondani a rengeteg játéktesztelőnek az értékes visszajelzéseikért. Külön köszönet: Andre, Andree, Anne-Kathrin, Annika, Babs, Benny, Clancy, Daniel, Demian, Eileen, Elena, Enno, Eric, Felix, Florian, Hannah, Hannes, Jacqui, Jakob, Justus, Jonathan, Josia, Klaus, Lars, Lisa, Maddie, Mario, Marta, Martin, Moe, Nathan, Nicky, Paul, Philipp, Phoebe, Ronja, Silas, Simon, Stivie, Thilini, Udo és Vanessa.

Külön köszönet Sebastiannak, aki új szintre emelte az ellenségeket; Floriannak, aki teljesen egyedül készítette el az alkalmazást; és nem utolsósorban a sok Pegasus-támogatónak, akik saját társaságukkal együtt tesztelték a játékot.



Playing is Passion!
www.pegasus.de/en