

MAXIMUM APOCALYPSE + KAIJU RISING KÁRTYÁK ÉS LAPKÁK FORDÍTÁSA

fordította: **BEORN** (2018)

lektorálta: **HIPSZKI LÁSZLÓ**

nem hivatalos és nem

szó szerinti fordítás!

TÉRKÉPLAPKÁK

AIRPORT Költs el 1 akciót: Mozogj egy másik, már felfedett térképlapkára, ha ezen a lapkán nincs szörny.

AMUSEMENT PARK Felfedéskor: Dobj el 3 kártyát a kezedből. A köröd végén: Dobj el 1 kártyát a kezedből.

BANDIT-CAMP Belépéskor: Dobd el az egyik viselt felszerelésedet, vagy el kell szenvedned 5 sebzést.

CITY STREET Belépéskor: Húzz 1 szörnykártyát.

CRASH SITE Felfedéskor: Minden túlélő dobjon el 1 felszerelést. Belépéskor: Égess el 1 kártyát a túlélőpaklid tetejéről.

DESERT Belépéskor: Növeld az éhségedet eggyel.

FACTORY Felfedéskor: Tegyél 1-1 szörnyjelzőt minden szomszédos térképlapkára.

FARM Felfedéskor: Ingyenes akcióként fosztogathatsz.

FOREST Megálláskor: Ha ebben a körödben még tovább mozogsz, húzz 1 szörnykártyát.

GAS STATION Felfedéskor: Ingyenes akcióként fosztogathatsz.

GRAVEYARD Felfedéskor: Minden túlélőnek húznia kell 1 szörnykártyát.

GROCERY STORE Felfedéskor: Ingyenes akcióként fosztogathatsz.

HOSPITAL Belépéskor: Gyógyulsz 1 életpontot. A köröd végén: Gyógyulsz 2 életpontot.

MILITARY BASE Belépéskor: 2-2 sebzést okozol minden előtted lévő szörnynek.

MOUNTAINS Belépéskor: Húzz 1 túlélőkártyát.

OASIS A köröd végén: Csökkentsd az éhségedet eggyel.

OPEN FIELD Felfedéskor: Húzz 1 szörnykártyát. A köröd végén: Húzz 1 szörnykártyát.

POLICE STATION Felfedéskor: Ingyenes akcióként fosztogathatsz.

POWER PLANT Belépéskor: Dobd el minden étel (Food) kártyádat. Kapsz 1 méregjelzőt.

PRISON Felfedéskor: A köröd véget ér. Belépéskor: Vesztesz 1 akciót.

RIVER Lopakodás próba: Ha sikeres, mozogj erre a térképlapkára; ha nem, menj vissza arra a lapkára, ahonnan ide léptél.

SHELTER Immunis vagy minden sebzésre, ha itt fejezed be a körödet, egészen addig, amíg itt tartózkodsz az új köröd kezdetéig.

SHOPPING MAIL Felfedéskor: Ingyenes akcióként fosztogathatsz.

TUNNEL Költs el 1 akciót: Mozogj a másik, már felfedett „Tunnel” térképlapkára.

ARMY RANGER (KATONAI FELDERÍTŐ)

ARMY RANGER Passzív: Egy „Sniper Rifle” felszereléssel kezded a játékot. Ha éhez, keverd vissza a „Sniper Rifle” kártyát a túlélőpakliba.

COVERING FIRE Költs el egy töltényjelzőt, és válassz ki egy túlélőt a hatótávolságon belül. Ez a túlélő immunis lesz minden sebzésre a következő köröd kezdetéig.

FLASHLIGHT Passzív: Amikor egy fosztogatás akciót hajtasz végre, 2 kártyát húzz ugyanabból a pakliból. Az egyiket vedd a kezvedbe, a másikat tedd vissza ugyanannak a fosztogatáspaklinak az aljára.

FLASH BANG A hatótávolságon belüli célpont térképlapján minden szörnyet elkábít.

GHILLIE SUIT Passzív: Nem kell szörnykártyát húznod, ha a te térképlapjád jön ki a szörnykocka dobásakor.

GRENADE 3-3 sebzést okoz minden szörnynek a célpont térképlapján.

HELMET Passzív: Eggyel csökkenti a téged ért sebzéseket. Megnöveli az összes „Rifle” fegyvered lőtávolságát 1 mezővel.

HOOF IT Mozogj maximum 2 mezőt anélkül, hogy felfednéd, vagy aktiválnád bármelyik térképlapját a mozgásod végéig.

M16 RIFLE Költs el 1 akciót: Ossz el tetszőlegesen 5 sebzést maximum 5 célpont között.

RECON Fedj fel minden szomszédos térképlapját úgy, hogy hagyj figyelmen kívül a felfedéskor aktiválódó hatásokat.

REMOTE MINE Tedd ezt a kártyát arra a térképlapjára, ahol épp vagy. Eldobás után: távolíts el minden szörnyjelzőt a térképlapjáról, vagy 3-3 sebzést okozol minden szörnynek az adott térképlapján.

SNIPER RIFLE Költs el 1 akciót: 6 sebzést okozol 1 célpontnak, vagy távolíts el a hatótávolságon belül egy szörnyjelzőt egy térképlapjáról.

SURPLUS AMMO Teljesen feltölti töltényekkel az egyik fegyveredet.

FIREMAN (TÚZOLTÓ)

FIREMAN Költs el 1 akciót: 2 sebzést okozol 1 célpontnak.

ENERGY DRINK Immunis leszel az éhség okozta sebzésekre a következő köröd kezdetéig. Húzz 1 túlélőkártyát.

FIRE EXTINGUISHER Hatótávolságon belül elkábítod az összes szörnyet a következő köröd kezdetéig.

FIRE HELMET Passzív: Eggyel csökkenti a téged ért sebzéseket.

FIREMAN'S STAMINA Mozogj maximum 3 mezőt. Húzz 1 túlélőkártyát.

FIRST AID KIT Hatótávolságon belül bármelyik túlélőn gyógyíthatsz 4 életpontot.

FLARE Hatótávolságon belül minden szörnyet magadhoz vonzol (tegyél minden érintett szörnykártyát magad elé).

LADDER Eldobás után: Elkerülsz egy szörnykártya húzást. Passzív: A „River” térképlapján automatikusan sikerül a lopakodás próbád.

LIGHTER Költs el 1 akciót: 2 sebzést okozol minden szörnynek a hatótávolságon belül.

OXYGEN TANK Ha van előtted játékban egy „Lighter” kártya, 4-4 sebzést okoz minden ellenfélnek a hatótávolságon belül.

SHOTGUN Költs el 1 akciót: 3 sebzést okozol 1 célpontnak és 1-1 sebzést okozol minden előtted lévő szörnynek.

TRUSTY AXE Költs el 1 akciót: 4 sebzést okozol 1 célpontnak.

WHERE'S MY AXE? Nézd végig a túlélőpaklid, és keres ki belőle egy „Trusty Axe” kártyát, majd hozd azonnal játékba. Keverd meg újra a húzópaklid. Húzz 1 fosztogatáskártyát bármelyik fosztogatáspakliból

WILDLAND JACKET Passzív: A körödben egyszer végrehajthatsz egy extra akciót, az éhséged eggyel való növeléséért cserébe.

GUNSLINGER (PISZTOLYHÓS)

GUNSLINGER (FÉRFI) Passzív: Egy „Colt Pistol” felszereléssel kezded a játékot. Ha éhez, keverd vissza a „Colt Pistol” kártyát a túlélőpaklidba.

GUNSLINGER (NŐ) Költs el 1 akciót: 2-vel megnöveled az összes sebzésedet a köröd végéig.

BULLETPROOF VEST Passzív: Eggyel csökkenti a téged ért sebzéseket.

COLT PISTOL Költs el 1 akciót: 2 sebzést okozol 1 célpontnak.

FOCUSED SHOT Költs el 1 löszert, hogy 1 célpontnak 5 sebzést okoz.

GRENADE 1 célpontnak 3 sebzést okoz, és ugyanazon a térképlapkán maximum 3 másik célpontnak 2-2 sebzést okoz.

GUNS BLAZING Dobd el az összes fegyvereden lévő összes töltényjelzőt, hogy egy célpontnak $5 + X$ sebzést okozál, ahol X = az eldobott töltényjelzőid száma.

HOLLOWPOINTS Tedd ezt a kártyát az egyik fegyverkártyád alá. Ez a fegyvered teljesen feltöltődik tölténnyel, és 2 extra sebzést tudsz vele okozni, amíg van a kártyáján töltényjelző. A fegyvered újratöltése után el kell dobnod ezt a kártyát.

HORSE Költs el 1 akciót: Mozoghatsz maximum 2 mezőt. Eldobás után: Minden túlélő éhségét csökkenti eggyel.

LASSO Elkábítasz egy szörnyet, majd mozgasd a szörnykártyáját magad elé.

LOOT THE BODIES A köröd végén húzz annyi fosztogatáskártyát (minden kártyát bármelyik pakliból kihúzhatod), ahány ellenfeledet megölted ebben a körben.

RANGER HAT Felszerelés után: Gyógyulsz 3 életpontot. Passzív: Megnöveli a sebzésedet eggyel.

REVOLVER Költs el 1 akciót: 2 sebzést okozol 1 célpontnak. Elkölthetsz további 1 töltényjelzőt, hogy egy másik célpontot is megtámadhass ezzel a fegyverrel.

RIFLE Költs el 1 akciót: 4 sebzést okozol 1 célpontnak. Elkölthetsz további 1 töltényjelzőt, hogy egy másik célpontot is megtámadhass ezzel a fegyverrel.

TACTICAL LEADERSHIP Válassz egy másik túlélőt, aki azonnal végrehajthat 1 akciót.

TRIGGER HAPPY 2 extra akciót hajthatsz végre a körödben.

HUNTER (SZÖRNYVADÁSZ)

HUNTER (FÉRFI) Költs el 1 akciót: Húzz 1 fosztoatáskártyát bármelyik fosztoatáspakliból.

HUNTER (NŐ) Költs el 1 akciót: Fedj fel 2 térképlapkát úgy, hogy hagyj figyelmen kívül a felfedéskor aktiválódó hatását.

BACKPACK Eggyel megnöveli a túlélő teherbírását.

BEAR TRAP Eldobás után: 5 sebzést okozol 1 célpontnak

BOW Költs el 1 akciót: 2 sebzést okozol 1 célpontnak.

CAMOUFLAGE Költs el 1 akciót: Dobj el egy szörnykártyát magad elől (nem dobhatsz el főszörnyet), és tegyél le az aktuális térképlapkára 1 szörnyjelzőt. 3 sebzést szenvedsz el.

COWER OF NIGHT Húzz bármelyik fosztoatáspakliból 3 fosztoatáskártyát, majd dobj el közülük egyet.

CROSSBOW Költs el 1 akciót: 3 sebzést okozol 1 célpontnak. Elkölthetsz további 1 töltényjelzőt, hogy egy másik célpontot is megtámadhass ezzel a fegyverrel.

FLAME ARROW Költs el 1 akciót: 5 sebzést okozol 1 célpontnak, és 3-3 sebzést maximum 2 további célpontnak. Egy íjat, vagy egy számszeríjat kell viselned ahhoz, hogy használhasd.

HEADSHOT 6 sebzést okozol 1 célpontnak, ha viselsz egy íjat, vagy egy számszeríjat.

MACHETE Költs el 1 akciót: 3 sebzést okozol 1 célpontnak.

MOTORCYCLE Költs el 1 akciót: Mozogj maximum 3 mezőt.

RESOURCEFUL Keress ki egy felszerelést bármelyik dobópakliból, és hozd azonnal játékba.

SNARE 2 sebzést okozol 1 célpontnak és elkábítod őt a következő köröd kezdetéig.

SURVIVAL INSTINCTS Csökkentsd minden túlélő éhezését eggyel.

MECHANIC (SZERELŐ)

MECHANIC Költs el 1 akciót: Vegyél el bármelyik dobópakliból 1 felszerelésekártyát, és vedd a kezébe.

AUTOTURRET Passzív: Bármikor, ha sebzést okozol, a fegyvertorony 4 sebzést okoz ugyanannak a célpontnak.

BLOWTORCH Költs el 1 akciót: 6 sebzést okozol 1 célpontnak. Csak úgy tudod újratölteni, ha eldobsz egy üzemanyagjelzőt.

DRONE STRIKE Távolíts el minden szörnyjelzőt egy térképlapkáról.

HANDGUN Költs el 1 akciót: 2 sebzést okozol 1 célpontnak.

HOMEMADE BULLETS Hatótávolságon belül bármelyik fegyvert teljesen feltöltheted tölténnyel.

JUMPSTART A CAR Mozgasd át bármelyik túlélőt bármelyik már felfedett térképlapkára.

NAIL BOMB 5-5 sebzést okozol maximum 3 ellenségnek a hatótávolságon belül, vagy eltávolíthatsz minden szörnyjelzőt egy szomszédos térképlapkáról.

PROXIMITY MINE Passzív: Amikor egy új szörnyet húzol, dobod el ezt a kártyát, hogy 7 sebzést okozz a szörnynek.

READ THE MANUAL Adj át egy nálad lévő felszerelést egy másik túlélőnek. Húzz 1 túlélőkártyát.

UPGRADE Tedd ezt a kártyát az egyik fegyverkártyád alá. Ezzel a fegyverrel 1 extra sebzést tudsz okozni.

WEAPON CHECK Minden túlélő sebzését megnöveli eggyel a következő köröd kezdetéig.

WELDING HELMET Passzív: Eggyel csökkenti a téged ért sebzéseket.

WRENCH Költs el 1 akciót: 2 sebzést okozol 1 célpontnak.

SCIENTIST (TUDÓS)

SCIENTIST Költs el 1 akciót: Tedd át bármelyik túlélő dobópaklijának legfelső lapját a saját túlélőpaklid tetejére. Csak körönként egyszer használhatod ezt az akciót.

BINOCULARS Költs el 1 akciót: Fedd fel a célpont térképlapkát úgy, hogy hagyj figyelmen kívül a felfedéskor aktiválódó hatását.

CHEMICAL REACTION Keverd vissza az egyik dobópaklit a megfelelő húzópakliba. Távoltasd el ezután ezt a kártyát a játékból.

GOOGLES Költs el 1 akciót: Válassz egy túlélőt. Ez a túlélő húzzon 2 kártyát a túlélőpaklijából, majd dobjon el 1 kártyát a kezéből.

HANDGUN Költs el 1 akciót: 2 sebzést okozol 1 célpontnak.

INVENT Vedd el bármelyik dobópakli legfelső lapját, majd azonnal játszd ki, és ha felszerelés, vedd fel egy ingyenes akcióként.

LAPTOP Költs el 1 akciót: Fordíts képpel felfelé egy teljes túlélőpaklit.

MIRACLE CURE 2 életpontot gyógyítasz a hatótávolságon belül minden túlélőn, és eltávolítasz róluk minden állapotot.

MUTATE Semmisíts meg minden, nem-főellenfél szörnyet a hatótávolságon belül. Húzz minden egyes megsemmisített szörny helyett 1-1 új szörnykártyát egy másik (nem játékban lévő) Szörnykészlet:ből.

STINK BOMB Tedd vissza az összes előtted lévő szörnykártyát a szörnypakli tetejére, és tegyél le ugyanennyi szörnyjelzőt arra a térképlapokra, ahol épp vagy.

SULFURIC ACID Költs el 1 akciót: 3-3 sebzést okozol maximum 3 célpontnak a hatótávolságon belül.

SURGEON (SEBÉSZ)

SURGEON Költs el 1 akciót: 1 életpontot gyógyítasz a célponton.

ADRENALINE SHOT Válassz ki egy túlélőt (ami lehet a te túlélőd is), ez a túlélő azonnal végrehajthat 2 akciót.

DRILL Költs el 1 akciót: 3 sebzést okozol 1 célpontnak.

GURNEY Költs el 1 akciót: Húzd a célpont túlélőt 1 mezővel magad felé, miközben hagyj figyelmen kívül a térképlapka felfedéskor aktiválódó hatásokat.

HIPPOCRATIC OATH 6 életpontot gyógyítasz bármelyik túlélőn.

MOLOTOV COCTAIL 2-2 sebzést okozol hatótávolságon belül minden ellenségnek.

MORTAR & PESTLE Költs el 1 akciót: Távolíts el a hatótávolságon belül 1 célpont túlélőről minden állapotot, vagy csökkentsd az éhségét eggyel.

QUICK THINKING Húzz 2 túlélőkártyát és 1 fosztogatáskártyát bármelyik fosztogatáspakliból.

SCALPEL Költs el 1 akciót: 2 sebzést okozol 1 célpontnak. Passzív: Megnöveli minden gyógyításodat eggyel.

SCRUBS Passzív: megnöveli minden gyógyításodat eggyel. Immunis leszel minden állapototásra.

STEROID SHOT Válassz ki egy túlélőt (ami lehet a te túlélőd is), ez a túlélő azonnal kijátszhat 2 kártyát a kezéből.

TAZER Költs el 1 akciót: Elkábítod egy ellenfeledet a következő köröd kezdetéig.

VETERAN & HIS DOG (A VETERÁN ÉS A KUTYÁJA)

THE DOG Költs el 1 akciót: 3 sebzést okozol 1 célpontnak. A kutya 1 sebzést szenved el.

VETERAN Költs el 1 akciót: 2 sebzést okozol a veteránnak, a kutya viszont immunis lesz minden sebzésre a következő köröd kezdetéig.

DAMN YOU ALL! Ha a kutya halott, hatótávolságon belül 2-2 sebzést okozol minden túlélőnek és 6-6 sebzést minden szörnynek.

DOG COLLAR Passzív: Eggyel csökkenti a kutyát ért sebzéseket.

DOG TAGS Felszerelés után: A veterán is és a kutyája is gyógyul 2-2 életpontot. Passzív: Eggyel csökkenti a veteránt ért sebzéseket.

DOG WHISTLE Költs el 1 akciót: Ha a kutya még életben van, távolíts el a hatótávolságon belüli egyik térképlapkáról 1 szörnyjelzőt. A kutya 2 sebzést szenved el.

FETH Ha a kutya még életben van, húzz bármelyik fosztogatáspakliból 3 fosztogatáskártyát, majd dobj el közülük kettőt.

GET DAT WARMIT Ha a kutya még életben van, csökkentsd mind a veterán, mind a kutya éhségét kettővel.

INCAPACITATE Ha a kutya még életben van, elkábítasz és 2 sebzést okozol 1 célpontnak.

IT'S PAYBACK TIME Ha a kutya halott, a veterán további 3 extra sebzést okoz a következő köre kezdetéig.

LUGER PISTOL Költs el 1 akciót: 3 sebzést okozol 1 célpontnak. Elkölthetsz további 1 töltényjelzőt, hogy egy másik célpontot is megtámadhass ezzel a fegyverrel.

MY GARAND Költs el 1 akciót: 5 sebzést okozol 1 célpontnak.

MORTAR Költs el 1 akciót: Távolíts el a hatótávolságon belüli egyik térképlapkáról minden szörnyjelzőt, vagy 5-5 sebzést okozol mindenkinek a célpont térképlapkán.

TRUST HIS INSTINCTS Ha a kutya még életben van, fedj fel 2 térképlapkát úgy, hogy hagyd figyelmen kívül a felfedéskor aktiválódó hatását.

RIP EM TO SHREDS Ha a kutya még életben van, 3-3 sebzést okoz a hatótávolságon belül maximum 3 célpontnak.

SZÖRNYKÁRTYÁK

Megjegyzés: a szörnykártyák angol ABC sorrendben követik egymást úgy, hogy nincsenek az egyes Szörnykészslet:ek különválogatva (hátha valaki keverni akarja a játékban őket). Rövidítések: A = idegen, K = Kaiju, M = mutáns, R = robot, Z = zombi, Boss = főellenfél.

AI CORE LEADER (R, BOSS) Kihúzáskor: Dobd el az összes kezekben lévő lapot. Minden túlélőnek sebzést okoz hatótávolságon belül.

ALIEN AERODRONE (A) Támadás: Égess el 1 kártyát a túlélőpaklid tetejéről. Passzív: Nem lehet rövid hatótávolságú fegyverekkel támadni.

ALIEN COMMANDER (A, BOSS) Kihúzáskor: Minden játékban lévő „alien” típusú szörnyet teljesen meggyógyít. Támadás: Égess el 2 kártyát a túlélőpaklid tetejéről.

ALIEN HARVESTER (A, BOSS) Kihúzáskor: Megsemmisít minden játékban lévő felszerelést. Támadás: Égess el 1 kártyát a túlélőpaklid tetejéről.

ALIEN INVADER (A) Minden túlélőnek sebzést okoz hatótávolságon belül. Támadás: Égess el 1 kártyát a túlélőpaklid tetejéről.

ALIEN MECH (A) Kihúzáskor: Égess el 2 kártyát a túlélőpaklid tetejéről.

ALIEN SCIENTIST (A) Kihúzáskor: Dobd el egy már viselt felszerelésedet, vagy el kell szenvedned 6 sebzést. Passzív: Minden „alien” típusú szörny sebzése eggyel megnő.

ALIEN SOLDIER (A) Minden túlélőnek sebzést okoz hatótávolságon belül.

BEHEMOTH (K, KAIJU) Támadáskor: Mérgezz. Minden túlélőnek sebzést okoz hatótávolságon belül.

CRAZED FIREMAN (? , BOSS) Kihúzáskor: Minden túlélőnek el kell dobnia a kezében lévő összes fosztogatáskártyát.

DAXTON JAGER (M, BOSS) Kihúzáskor: Minden túlélőnek el kell dobnia egy már viselt felszerelését (ha van nála ilyen). Minden túlélőnek sebzést okoz hatótávolságon belül.

DEMOLITION BOT (R) Megsemmisüléskor: 2 sebzést okoz. Ez a szörny 8 sebzést okoz, ha a túlélő nem mozgott a körében.

DESTRUCTION! (K) Távolíts el egy veled szomszédos térképlapját. 5 sebzést szenvedsz el.

ENRAGE + HEAL (K) Hajts végre egy „új szörnyek felbukkanása” lépést (dobj mindkét kockával, és helyezz minden kidobott számú térképlapjára 1-1 szörnyjelzőt). A Kaiju gyógyul 5 életpontot.

FIRE BREATH (K) A hatótávolságon belül minden túlélő 4-4 sebzést szenved el.

IT'S COMING! (K) Amíg a Kaiju barangol, tedd ezt a kártyát félre a játéktábla mellé. Ha ez a 3. félretett „It's Coming!” kártya, tedd a Kaiju szörnykártyát magad elé. Ha a Kaiju már nem barangol, tedd át a Kaiju szörnykártyát elé.

LASER DRONE (R) Passzív: Nem tudsz egy szörnyjelző elkerülésére lopakodás próbát dobni, amíg ez a drone előtted van.

MARAUDER (M) Kihúzáskor: Dobj el 1 fosztogatáskártyát, vagy kapsz 3 sebzést.

MILITARY REMNANT (M) Kihúzáskor: Dobj el 1 már viselt felszerelést, vagy kapsz 4 sebzést.

MISSILE TANK (R, BOSS) Kihúzáskor: Dobd el az összes töltényjelződet. Minden túlélőnek sebzést okoz hatótávolságon belül.

MUTANT RAT (M) Támadás: Mérgező.

OMNISHOT (R) Minden túlélőnek sebzést okoz hatótávolságon belül. Megsemmisüléskor: 4 sebzést okoz.

PHALANX ROBOT (R) Hatótávolságon belül minden „robot” típusú szörny sebzését eggyel csökkenti.

RAGING MUTANT (M, BOSS) Támadás: Mérgező. Minden túlélőnek sebzést okoz hatótávolságon belül.

ROBOT SCOUT (R) Kihúzáskor: Tegyél 1-1 szörnyjelzőt minden szomszédos térképlapkára.

SCARAB (K, KAIJU) Támadáskor: Égess el 1 kártyát a túlélőpaklid tetejéről.

STORMGORA (K, KAIJU) Minden túlélőnek sebzést okoz hatótávolságon belül.

TAIL SWIPE (K) A hatótávolságon belül minden túlélő elszenved 3-3 sebzést, és el kell dobniuk 1-1 kártyát a kezükből.

ZOMBIE HORDE (Z, BOSS) Kihúzáskor: Tegyél 1-1 szörnyjelzőt minden szomszédos térképlapkára.

ZOMBIE QUEEN (Z, BOSS) Passzív: Amikor egy zombit megöl egy túlélő, annak a túlélőnek húznia kell egy új szörnykártyát.

ZOMBIE SPITTER (Z) Minden túlélőnek sebzést okoz hatótávolságon belül.

ZOMBIE STALKER (Z) Miután sebzést okozott, átmozog a hatótávolságon belüli legkevesebb életponttal rendelkező túlélő elé.

ZOMBIE WALKER (Z) Kihúzáskor: Húzz még egy szörnykártyát.

ÓRIÁSRÓBOTOK ÉS A FEGYVERRENDSZEREIK

APEX KNIGHT Passzív: Amikor a hatótávolságon belül egy célpontot sebzés ér, átírányíthatod azt a sebzést az óriásrobotodba.

CHAOS WIXEN Költs el 1 akciót: Húzd magad felé a célpontot, azaz tedd át a szörnykártyát magad elé.

CHEST CANON Költs el 1 akciót: 8 sebzést okozol 1 célpontnak.

FLAMETHROWER Költs el 1 akciót: 6 sebzést okozol 1 célpontnak. Csak úgy tudod újratölteni, ha eldobsz egy üzemanyagjelzőt.

MISSILES Költs el 1 akciót: 7 sebzést okozol 1 célpontnak.

OMNISWORD Költs el 1 akciót: 7 sebzést okozol 1 célpontnak. Csak úgy tudod újratölteni, ha eldobsz egy üzemanyagjelzőt.

RAILGUN Költs el 1 akciót: 5 sebzést okozol 1 célpontnak.

ROBOT PUNCH Költs el 1 akciót: 5 sebzést okozol 1 célpontnak. Csak úgy tudod újratölteni, ha eldobsz egy üzemanyagjelzőt.

FOSZTOGATÁSKÁRTYÁK

ABUNDANCE Csökkentsd minden túlélő éhségét eggyel.

AMBUSH! Azonnal húzz egy szörnykártyát, és dobd el ezt a lapot.

AMMUNITION Egy fegyveredet töltsd újra 2/3/4/5 töltényjelzővel. / Töltsd teljesen újra egy fegyveredet.

ANTIDOTE Távolíts el minden állapotot.

BACKPACK Eggyel megnöveli a túlélő teherbírását.

BINOCULARS Költs el 1 akciót: Fedd fel a célpont térképlapját úgy, hogy hagyj figyelmen kívül a felfedéskor aktiválódó hatásokat.

DIRTY BLANKETS Éjszaka melegen tart. / Nagy dolgokról álmodtam benne. / Puhábbá teszi a talajt.

DUSTY BOOK Az elveszett civilizáció tudásanyaga.

EMPTY HANDED Azonnal dobd el ezt a kártyát, miután felhúztad!

FLASHLIGHT Passzív: Amikor egy fosztogatás akciót hajtasz végre, 2 kártyát húzz ugyanabból a pakliból. Az egyiket vedd a kezedbe, a másikat tedd vissza ugyanannak a fosztogatáspaklinak az aljára.

FOOD Csökkentsd az éhségedet 1/2/3/4/5-tel.

FUEL Azonnal fel kell vened egy szabad akcióként, vagy el kell dobnod.

HANDGUN Költs el 1 akciót: 2 sebzést okozol 1 célpontnak.

MEDICAL SUPPLIES Gyógyulsz 3 életpontot.

OLD NEWSPAPER Történetek a világegés előtről. / Dokumentumok a világ végéről. / Pillanatkép egy emberöltővel ezelőttről.

SPARE PART Vegyél vissza 1 kártyát a dobópakliból a kezedbe.

THE SCIENTIST Passzív: Nem dobhatsz lopakodás próbát, hogy elosonj egy szörnyjelző mellett, amíg a tudós veled van, helyette azonnal szörnykártyát kell húznod.

WALKIE TALKIE Költs el 1 akciót: válassz ki egy másik túlélőt, és add át neki az egyik akciódat azonnal.

KÜLDETÉSKÁRTYÁK

0. BEVEZETÉS (NEHÉZSÉG NAGYON KÖNNYŰ)

Csak a szirénák sikoltása figyelmeztetett minket a pokol eljövetelére. Szerencsénk volt, mivel egy bevásárlóközpont volt a közelben, ahol sikerült elbarikádoznunk magunkat. Ám az élelem lassan elfogy, és a segítség csak nem akar megérkezni. Ki kell találnunk, hogy mi történhetett odakint.

Célkitűzés: Össze kell gyűjtenetek 4 kanna üzemanyagot, és el kell jutnotok a szemlátomást még üzemképes kisbuszig, melyre tökéletesen ráláthattok a tetőszintről. Ha mindannyian eljutottatok a kisbuszig, és van nálatok elegendő üzemanyag is, akkor végre elhagyhatjátok ezt az elátkozott környéket.

Játék előkészítése: Minden túlélő a „Shopping Mall” térképlapján kezd. Ez a lapka a játék kezdetén már felfedett állásban van.

Szörnykészlet: zombik.

1. A TUDÓS MEGMENTÉSE (NEHÉZSÉG KÖNNYŰ)

Egy kissé zavaros üzenetet vettetek nemrég a rádiótokkal. Valaki él odabent, a fertőzött városban, és azt állítja, képes megállítani ezt a rémálmodot. Az üzenet szerint a rendőrörsön barikádozta el magát, de már nem tud sokáig kitartani.

Célkitűzés: Ki kell menteni a tudóst a rendőrőrsről. Ha egy túlélő a „Police Station” térképlapkán van, elkölthet 2 akciót arra, hogy megtalálja a tudóst. Vegye el a tudós kártyáját, és tegye maga elé. Vissza kell kísérni a tudóst a kisbuszhoz, és közben be kell gyűjteni elegendő (4) kanna üzemanyagot is a meneküléshez.

Játék előkészítése: Készítsd a játéktábla mellé a tudós (The Scientist) és egy általatos választott zombi főellenfél kártyáját. Az első túlélő, aki a „Police Station” térképlapokra lép, tegye maga elé a főellenfél kártyát.

Szörnykészlet: zombik.

2. MINTAGYŰJTÉS (NEHÉZSÉG NAGYON KÖNNYŰ)

A tudós szerint ahhoz, hogy megtalálja a megfelelő gyógymódot, elegendő mintát kell gyűjtenetek az általatos lemeszárolt zombik tetemeiből.

Célkitűzés: Öljetek meg és gyűjtsetek be mintaként legalább 8 zombit. Minden alkalommal, amikor megöltök egy zombit, tegyétek a szörnykártyáját a küldeteskártya alá. Minden típusból 2-2 darabot kell begyűjtenetek - Walker, Spitter, Dog és Soldier - ahhoz, hogy befejezzétek a küldetést. Ha megvan minden minta, és találtak elegendő (4) kanna üzemanyagot is, vissza kell térnetek a kisbuszhoz a meneküléshez.

Főellenfél előkészítése: Anélkül, hogy megnéznéd, képpel lefelé vegyél ki az összekevert szörnypakliból 9 kártyát, tedd hozzájuk az általatos kiválasztott főellenfél kártyát is, majd keverd meg a 10 lapot. Tedd a 10 lapból álló paklit a szörnypakli tetejére.

Szörnykészlet: zombik.

3. A GYÓGYMÓD MEGTALÁLÁSA (NEHÉZSÉG KÖNNYŰ)

Megvannak a minták, már csak valahogy össze kéne kotyvasztani az ellenszert!

Célkitűzés: Gyógyítsátok meg a zombijárványt a tudós segítségével a városi kórházban, amihez be kell gyűjtenetek 2 orvosi készletet (Medical Supplies) és 3 ellenszert (Antidotes). A tudós végig az egyik túlélővel lesz: tedd felszerelés-ként elé a tudós (The Scientist) kártyáját. Ha bármelyik túlélő a tudóssal egy mezőn áll, akkor ingyenes akcióként átadhatja neki a szükséges fosztogatáskártyákat. Ha a tudós az összes hozzávalóval együtt eljut a kórház (Hospital) térképlapokra, és a kör végéig még életben van, győztetek.

Főellenfél előkészítése: Anélkül, hogy megnéznéd, képpel lefelé vegyél ki az összekevert szörnypakliból 9 kártyát, tedd hozzájuk az általatos kiválasztott főellenfél kártyát is, majd keverd meg a 10 lapot. Tedd a 10 lapból álló paklit a szörnypakli tetejére.

Szörnykészlet: zombik.



4. NUKLEÁRIS TÉL (NEHÉZSÉG NORMÁL)

A bombák mindenféle figyelmeztetés nélkül kezdtek hullani. A nagyobb városok pillanatok alatt a földdel váltak egyenlővé. A nukleáris tél már közeleg, és nem fogjuk túlélni, ha nem sikerül feltöltenünk a készleteinket, és nem találunk végre valami biztonságos helyet, ahol átvészeltethetjük.

Célkitűzés: Össze kell gyűjtenetek 3 üzemanyagot (Fuel), 2 takarót (Blanket), 2 öreg újságot (Old Newspaper), és összesen legalább 5 kaját (Food). Ezután az összegyűjtött készlettel el kell érnetek a menedék térképlapkát (Shelter), és le kell győznotök minden előttetek lévő szörnyet. Ha mindez sikerül: nyertek.

Főellenfél előkészítése: Anélkül, hogy megnéznéd, képpel lefelé vegyél ki az összekevert szörnypakliból 9 kártyát, tedd hozzájuk az általatok kiválasztott főellenfél kártyát is, majd keverd meg a 10 lapot. Tedd a 10 lapból álló paklit a szörnypakli tetejére.

Szörnykészlet: mutánsok.

5. A BOMBA HATÁSTALANÍTÁSA (NEHÉZSÉG NORMÁL)

Pletykákat hallottunk arról, hogy az erőművet lezárták egy bomba miatt, amely hamarosan fel fog robbanni, és akkor a reaktor is biztosan megsérül. Nyilvánvaló, hogy az épületbe nem juthatunk be mi, sima civilek. Viszont állítólag létezik egy poros napló, melyet egy korábbi alkalmazott írt, és a segítségével talán bejuthatunk. Meg kell állítanunk ezt mielőbb!

Célkitűzés: Meg kell találnotok a poros naplót (Dusty Book), hogy bejuthassatok az erőmű (Power Plant) térképlapjára. Az erőműben az egyik túlélőnek el kell költenie 2 akciót a bomba hatástalanítására. Ezután 3 körötök lesz arra, hogy eljussatok a biztonságos menekülést jelentő kisbuszig a megfelelő mennyiségű (3) üzemanyaggal együtt.

Játék előkészítése: Tedd le a küldetésjelzőt egy lapjára, ami legalább 5 mező távolságra van a kisbusztól. Ha egy túlélő felfedi ezt a lapját, megtalálja a poros naplót, és egyben tedd elé az általatok választott főellenfél kártyáját.

Szörnykészlet: mutánsok.

6. NUKLEÁRIS CSAPADÉK (NEHÉZSÉG NORMÁL)

Ahogy elhajtottunk, még láttuk a távolból a gombafelhőt. A motor köhögni kezdett, és el kellett hagynunk a furgont, amikor az végleg leállt. Tovább kell állnunk innen, mielőtt a sugárzás végez velünk!

Célkitűzés: Be kell gyűjtenetek 3 pótalkatrészt (Spare Part), hogy meg tudjátok javítani a kisbuszt a meneküléshez, és találjatok még elegendő (3) üzemanyagot is. Egy akcióért cserébe egy túlélő egy pótalkatrészt építhet be a kisbuszba, így azt három alkalommal kell reparálni. Amikor az „új szörnyek felbukkanása” fázisban 7-et dobtok, fel kell fednetek egy térképlapkát a térkép szélén. Ha 7-

est dobtok, és már minden térképlapka felfedésre került a térkép szélén, akkor el kell távolítani egy térképlapját a térkép széléről.

Térkép előkészítése: A kisbuszt tedd a térkép közepére. A térképet a kisbusz lapkája köré építsd fel, nagyjából egységesen minden irányba.

Főellenfél előkészítése: Anélkül, hogy megnéznéd, képpel lefelé vegyél ki az összekevert szörnypakliból 5 kártyát, tedd hozzájuk az általatok kiválasztott főellenfél kártyát is, majd keverd meg a 6 lapot. Tedd a 6 lapból álló paklit a szörnypakli tetejére.

Szörnykészlet: mutánsok.

7. IDEGEN-ÖSSZEESKÜVÉS (NEHÉZSÉG NEHÉZ)

A katonáink nem voltak ellenfelei az idegeneknek. Ha azt hiszik, hogy csak úgy elpusztíthatják az emberi civilizációt, akkor nincsenek egészen tisztában azzal, mit is jelent pontosan embernek lenni. Fel kell derítenünk az egész területet, hogy a legjobb helyen tudjunk lecsapni rájuk a maximális károkozás érdekében.

Célkitűzés: Fel kell fedeznetek az egész térképet, majd elegendő üzemanyag társaságában (4) vissza kell térnetek a kisbuszhoz.

Térkép előkészítése: A kisbuszt tedd a térkép közepére. A térképet a kisbusz lapkája köré építsd fel, nagyjából egységesen minden irányba.

Főellenfél előkészítése: Tedd le a küldetésjelzőt bármelyik térképlapkára, a választásod szerint. Ha egy túlélő felfedi ezt a lapkát, tedd elé az általatok választott főellenfél kártyáját.

Szörnykészlet: idegenek.

8. A KAPCSOLAT HELYREÁLLÍTÁSA (NEHÉZSÉG NEHÉZ)

Egy tudósnak sikerült betörnie az idegenek anyahajójának rendszerébe, és onnan sikerült igen értékes információkat letöltenie. Nemrég elvesztettük a kapcsolatot vele. Fel kell kutatnotok az utolsó helyszínt, ahol még biztosan életben volt, és meg kell szereznetek az értékes adatokat.

Térkép előkészítése: A katonai támaszpont (Military Base) térképlapkáját képpel felfelé helyezd el. A túlélők itt kezdik a játékot. Tedd le a küldetésjelzőt egy, a katonai bázistól legalább 5 mező távolságra lévő térképlapkára. Készítsd a játéktábla mellé a tudós (The Scientist) fosztogatáskártyát. Ha egy túlélő felfedi a küldetésjelzőt tartalmazó térképlapkát, tedd elé az általatok választott főellenfél kártyáját.

Célkitűzés: Fel kell fednetek a küldetésjelző térképlapkáját, majd vissza kell térnetek a katonai bázisra az értékes információkkal. Amikor a küldetésjelző lapkáját felfedi valaki, dobjon egy lopakodás próbát. Ha ez sikeres, a tudóst élve találja, és a kártyáját el kell helyeznie maga előtt. Ha a próba sikertelen, a tudós halott, ezért meg kell találnotok az általa letöltött információkat (Dusty Book), és vissza kell juttatnotok azt a katonai bázisra. Ha sem a tudóst, sem az információkat nem sikerül visszajuttatni a bázisra, veszítetek.

Szörnykészlet: idegenek.

9. AZ EMBERISÉG VÁLASZCSAPÁSA (NEHÉZSÉG NAGYON NEHÉZ)

Most, hogy az elloptott adatokat sikerült megszereznünk, képesek voltunk feltérképezni az idegenek kommunikációs hálózatát, amivel a mechjeiket és a drónjaikat irányítják. A csapatunk a tudós segítségével elkészített egy vírusprogramot, amivel végre visszavághatunk nekik. Sikerült nagy nehezen lelőnünk egy idegen csészealjzat is, amelynek épen maradt csatlakozói jók lesznek arra, hogy feltölthessük a hálózatukra a vírusprogramunkat.

Célkitűzés: Meg kell semmisítenetek 2 idegen jeladót, azután a tudósnak fel kell töltenie a vírusprogramot a lelőtt idegen űrhajó (Crash Site) térképlapkáján. Ehhez az őt hordozó túlélőnek el kell költenie 2 akciót.

Térkép előkészítése: Tedd le a 2 küldetésjelzőt 3-3 szörnyjelző társaságában két különböző térképlapkára. Ezek jelképezik az idegenek által őrzött jeladókat. A jeladót egy akció elköltésével tudjátok megsemmisíteni. Tedd a tudós (The Scientist) kártyáját a játék kezdetén az egyik túlélő elé.

Főellenfél előkészítése: Keverd be mindkét idegen főellenfelet a szörnypakliba.

Szörnykészlet: idegenek.

10. KONVOJ (NEHÉZSÉG NEHÉZ)

Az idegeneket ugyan sikerült likvidálnunk, de a vírusprogramtól megbolondult itt maradt gyilkos robotjaik tovább folytatják az emberiség kiirtását, illetve foglyul ejtését. Az ellenállásunknak folytatódnia kell!

Térkép előkészítése: Tedd le a kisbusz (Van) és a katonai bázis (Military Base) térképlapkát képpel felfelé a térkép két, átellenes szélére. Tegyéi le 3 küldetésjelzőt a térképre úgy, hogy legalább 2-2 mező távolságra legyenek egymástól. Minden túlélő, aki felfedi az egyik küldetésjelzőt tartalmazó térképlapkát, egy eseményt vált ki:

- 1. jelző:** gyűjtsön be 3 pótalkatrészt (Spare Part) és 2 orvosi készletet (Medical Supplies).
- 2. jelző:** húzza fel a főellenfél kártyáját, és begyűjt 3 takarót (Blanket).
- 3. jelző:** gyűjtsön be 2 kanna üzemanyagot (Fuel) és 1 orvosi készletet (Medical Supplies).

(Ezeket a tárgyakat ne keverd bele kezdetben a fosztogatáspakliba.)

Célkitűzés: El kell érnetek a katonai bázisra 6 kanna üzemanyaggal (Fuel), 3 takaróval (Blanket), 2 orvosi készlettel (Medical Supplies) és 2 pótalkatrésszel (Spare Part).

Szörnykészlet: robotok.

11. A BÁZIS MEGVÉDÉSE (NEHÉZSÉG NEHÉZ)

Hála a begyűjtött készleteknek, a csapatunknak sikerült pár házi készítésű bombát összeraknia, miközben a robotok folyamatosan támadják a bázisunkat,

illetve járőröznek annak környékén. Meg kell semmisítenünk a fő csapásmérő erőiket, majd vissza kell térnünk a bázisra, mielőtt a válaszcspásuk elérhetne minket.

Térkép előkészítése: A túlélők a katonai bázison (Military Base) kezdik a játékot, és NEM KELL szörnykártyákat húzniuk a játék kezdetén. Tegyé le 3 küldetésjelzőt a térképre úgy, hogy legalább 3-3 mező távolságra legyenek egymástól, és a bázistól. Tegyé 3-3 szörnyjelzőt minden küldetésjelző köré. Keverd meg a szörnypaklit, majd nagyjából a közepére csúsztasd be az egyik, általalok kiválasztott főellenfél kártyáját.

Célkitűzés: Meg kell semmisítenetek a 3 küldetésjelzőt. Ehhez el kell távolítanotok az összes szörnyjelzőt a lapkáról, és ha ez sikerült, levehetitek a küldetésjelzőt is. Ezután vissza kell térnetek a katonai bázisra, és meg kell semmisítenetek minden előttetek lévő szörnyet.

Szörnykészlet: robotok.

12. ÉGESD A ROBOTOKAT, ÉGESD! (NEHÉZSÉG NAGYON NEHÉZ)

Itt az ideje, hogy ezek a chipagyú bádogkasztlik megtanulják a leckét végre! Sikerült 3 nagyfontosságú célpontot azonosítanunk, amiket ha sikerülne megsemmisíteni, az ellenállás végre képes lenne irányítani az egész régiót.

Térkép előkészítése: Tegyé le 3 küldetésjelzőt a térképre úgy, hogy legalább 3-3 mező távolságra legyenek egymástól. Miután egy küldetésjelzővel megjelölt térképlapkát meglátogatott egy túlélő, és a térképlapka felfedésre került, bármelyik túlélőnek el kell költenie egy akciót, hogy megsemmisítse az adott helyszínt, és mindent, ami épp ott van (el kell távolítani a térképlapkát). Figyeljete oda, nehogy elvágjátok a visszavezető útvonalat eközben. Az egyik véletlenszerűen kiválasztott főellenfél kártyáját bele kell keverni a szörnypakliba. Tedd a másik főellenfél kártyáját a szörnypakli tetejére.

Célkitűzés: Meg kell semmisítenetek a 3 küldetésjelzővel jelölt térképlapkát, össze kell gyűjtenetek a megfelelő mennyiségű (3) kanna üzemanyagot (Fuel), és el kell érnetek a kisbuszt, hogy elmenekülhessete vele.

Szörnykészlet: robotok.

A KAIJU LEGYŐZÉSE

A küldetés fordítását és a további Kaiju szabályokat lásd a Kaiju szabálykártyák fordítását tartalmazó füzetecskében.