

## MANSIONS OF MADNESS 2nd

### Hogyan játszod szabályfüzet

A szabályfüzet nem szó szerinti fordítású, de minden fontos szabályt tartalmaz, az eredeti szabályfüzet felépítését követi. Ne feledkezz meg róla, hogy ez a fordítás azért készült, hogy gyorsan játszashassatok a játékkal, a pontos és minden kérdésre választ adó füzetet "Rules Reference" néven keresd.

#### ÁTTEKINTÉS

Ez egy kooperatív, applikációvezérelt horrorjáték 1-5 játékos részére, Lovecraft világában. Az applikáció ingyenes és letölthető iOS, Android és Windows rendszerekre.) Az alapvető cél minden történetben a bizonyítékok és nyomok begyűjtése a helyszínek felfedezésével, hogy általuk megoldódjon a történet. De kihívásokra is készülni kell, szörnyekre, feladványokra, nem-játékos karakterekre.

Alapdoboz tartozékok:

2 szabályfüzet, 24 helyszínlapka, 8 nyomozókártya- és figura, 40 Közöséges tárgykártya, 24 Egyedi tárgykártya, 30 Varázslatkártya, 37 Állapotkártya, 40-40 Sérülés- és Horrorkártya. 24 szörnylapka- és figura, 5 dobókocka, 26 Nyomjelző, 16 Keresés-/Interakciójelző, 16 Felfedezés-/Rálátásjelző, 22 Személyjelző, 4 Barikád, 4 Titkos átjáró, 18 Tűz-/Sötétségjelző, 8 Fal, 4 Ajtó, 6 ID jelző.

#### ELŐKÉSZÜLETEK

1. Sérülés- és Horrorkártyák külön-külön megkeverése. Kártyapaklik típus alapján elkülönítése, majd alfabetikus sorrendbe rendezése.
2. Helyszínlapkák, jelzők és szörnyek közelbe helyezése (a szörnyeket párosítsátok össze a lapkáikkal).
3. Történetválasztás: Applikáció -> Új játék. Az első játékhoz Az örökkévalóság körforgását javasoljuk.
4. Nyomozóválasztás: vegyétek el a nyomozó kártyáját, figuráját és jelöljétek őket az applikációban. Ha egyedül játszol, két nyomozót irányíts.
5. Az applikáció kezdőkártyákat ad meg, amelyeket tetszőlegesen osszatok ki a nyomozók között.
6. Olvassátok el a prologust és helyezétek fel az első helyszínt annak jelzőivel, az applikáció utasításainak megfelelően. Ezután kezdődhet az első kör a nyomozók fáziséval.

#### NYOMOZÁS FÁZIS

Minden nyomozó legfeljebb **2 akciót hajt végre a saját körében**. A nyomozók sorrendje tetszőleges. Az applikációban egy jobb alsó sarok felé mutató nyíl ikon mindig azt jelzi, hogy a lehetőség kiválasztása egy akció felhasználásával jár. Megjegyzés: bármikor bármire kattinthatsz az applikációban, de ha egy nyíl ikonra kattintasz, akkor azonnal elköltesz vele egy akciópontot. Ha nincs nyíl ikon, akkor az nem kerül akcióba. Megjegyzés: A program minden üzenetet naplóz, ami a játék menüjéből visszaolvasható.

A végrehajtható akciók:

- **Mozgás.** A figurádat legfeljebb két mezőt mozgathatsz (egy mezőt szaggatott és egyenes vonalak, valamint fal és ajtó szegélyezhet). Falon, szaggatott vonalon nem mozoghatsz át. Ha van szörny a helyszínen, ahonnan elmozogna, előbb "kitérés" kell végrehajtania. A mozgás megszakítható más akció végrehajtása céljából.
- **Felderítés.** Applikációt használva a meződdel szomszédos szoba felfedezése. Az applikáció megmondja, milyen további hatások történnek a felderítést követően.
- **Keresés.** Applikációt használva a nyomozó a saját mezőjén megvizsgál egy objektumot.
- **Csere.** A veled egy mezőn tartózkodó nyomozóknak átadhatsz, vagy kaphatsz tőlük tárgyakat (Közöséges tárgy, Egyedi tárgy, Varázslat adható át). Továbbá felvehetsz vagy eldobhatsz bármennyi tárgyat a meződön.

- **Interakció.** Applikációt használva kapcsolatba léphetsz a saját meződön lévő személlyel vagy objektummal.
- **Tartozékkció.** Néhány tárgy akció elköltéséért cserébe bizonyos hatást biztosít. (Félkövér "Akció:" felirat jelzi, hogy akciót kell-e érte költened.) Némely tárgy az applikációval használható, ilyenkor a hátizsák szimbólumot válasszátok ki a programban.
- **Támadás.** Az applikációban az adott szörnyet kiválasztva (csáp ikon) és megadva, milyen típusú fegyverrel támadsz (nehézfegyver, pengés fegyver, lőfegyver, varázslat, vagy puszta kéz) végrehajtod az applikáció utasításait és hatásait. Csak azzal a tárggyal lehet támadni, amin szerepel egy kés (közelharc) vagy pisztoly (távharci) ikon. Közelharc ikon esetén a tárggyal csak saját meződön lévő szörny támadható. Távharci ikon esetén a tárggyal csak hatótávolságon belüli szörny támadható. A hatótávolság mindig 3 mezőn belüli távolságot jelent, amit nem szakíthat meg ajtó, vagy fal.

Ha az utolsó nyomozó is végrehajtotta akcióit, az applikációban ki kell választani a fázis vége gombot (nyíl ikon, jobb alsó sarok).

### MÍTOSZ FÁZIS

Az applikáció generál különböző hatásokat (események, szörnyek, horrorpróbák).

- Mítoszesemények. Hajtsátok végre az applikáció utasításait. Ha nincsenek szörnyek játékban, a mítoszfázis ezzel véget is ér.
- Szörnyaktiváció. Az applikáció egyesével minden szörnyet aktivál. Ez megmondja, hogyan mozog és támad az adott szörny. Miután cselekedtek a szörnyek, horrorpróbákat kell végrehajtani.
- Horrorpróbák. Minden nyomozónak egy horrorpróbát kell végrehajtania a hatótávolságon belüli, legmagasabb horrorértékkel rendelkező szörny ellen. (Ha nincs szörny hatótávolságon belül, nem kell próbát végrehajtani.) Ehhez válasszátok ki az adott szörnyet és kövessétek az utasításokat.

Ha az utolsó horrorpróbát is végrehajtottátok, az applikációban ki kell választani a fázis vége gombot (nyíl ikon, jobb alsó sarok).

### GYŐZELEM

A történet meghatározza céljaitokat, ami sok esetben titkos, vagy változhat is játék közben. Fel kell feddettek a történet kulcsmozzanatait, hogy előrehaladjatok a történetben. Ha eljuttok odáig, az applikáció felfedi a végső célokat. Ha azt teljesítitek, nyertetek. Ha túl sokáig nem juttok előre a történetben vagy a feladataitokat nem tudjátok teljesíteni, a történet megnyerése egyre nehezebb lesz és ez oda vezethet, hogy kudarcba fullad a nyomozásotok. Mindkettő kimenetelről kaptok majd értesítést az applikációtól.

### TOVÁBBI SZABÁLYOK

#### a) SÉRÜLÉS és HORROR

A játék során elszenvedhettek sérüléseket (fizikai állapot) és horrorokat (mentális állapot). Ilyenkor a megfelelő pakliból húzzátok fel a megadott számú kártyát, képpel felfelé (hacsak a hatás máshogy nem utasít). Minden ilyen kártyán vagy egy azonnali hatás, vagy egy állandó hatás (Keep Faceup) olvasható. Cselekedjete ezeknek megfelelően.

#### b) SEBZETT

Amikor egy nyomozó az életerejének megfelelő számú sérüléskártyával rendelkezik, sebzetté válik és megkapja a Sebzett (Wounded) Állapotkártyát, majd eldobja az összes sérüléskártyáját. Sebzettként körönként csak egy mozgásakciót hajthatsz végre. Ha a nyomozó még egyszer annyi sérüléskártyával fog rendelkezni, amennyi az életereje, a nyomozóját eltávolítják.

### c) MEGŐRÜLT

Amikor egy nyomozó az épelméjűségének megfelelő számú horrorkártyával rendelkezik, megőrültté válik és megkapja a Megőrült (Insane) Állapotkártyát, majd eldobja az összes horrorkártyáját. Elolvassa a kártya hátoldalát, aminek tartalmát titokban tartja. A rajta lévő szöveg arra vonatkozik, hogy a játékos hogyan nyerhet, illetve hogyan veszíti el a játékot. Ennek akár kényszerítő hatása is lehet. Ha a kártya jobb alsó sarkában nagyobb szám szerepel, mint a játékosok száma, azt dobja el és húzza újat helyette. Ha a nyomozó még egyszer annyi horrorkártyával fog rendelkezni, amennyi az épelméjűsége, a nyomozóját eltávolítják.

### d) NYOMOZÓ ELTÁVOLÍTVÁ

Ha eltávolítanak egy nyomozót, el kell dobni az összes tárgyát a mezőjére, és el kell távolítania figuráját a tábláról. A megmaradt nyomozóknak ezen kívül még egy teljes körük marad arra, hogy teljesítsék a történetet. Ha ezután sem teljesült a feladat, elvesztették a játékot. Ez esetben válasszátok ki a nyomozó eltávolítva (Investigator Eliminated) menüpontot a játék menüjéből.

### e) TULAJDONSÁGPRÓBÁK

Egy tulajdonságikon jelzi, melyik tulajdonságot kell tesztelni. Annyi kockával dob a nyomozó, amennyi az adott tulajdonsághoz tartozó értéke (lásd a karakterlapon). Minden kidobott ősi jel (ötágú csillag ikon) 1 sikernek számít. Ha a tesztnek van módosítója (pl.: "-1"), akkor annyival több vagy kevesebb kockával dobhat a nyomozó, de minden próba során legalább 1 kockával dobhat a nyomozó. Minden egyes kidobott nyom jel (nagyító ikon) átalakítható ősi jel szimbólumra, elköltött nyomjelzőnként. Az így kidobott és átalakított siker szimbólumok összege adja meg, hogy a próba milyen sikerrel zárult és ezt az értéket kell megadni az applikációban, ha a hatás erre kér (ilyenkor soha nem tudhatod, pontosan mennyi sikerre van szükség a hatás pozitívabb kimenetele érdekében). Ha egy negatív hatás (pl. sérülés vagy horror elszenvedése) semlegesítése miatt dobtál, akkor sikerenként eggyel lecsökkentheted a téged ért negatív hatást. Ha a hatás a tulajdonságpróba ikonján kívül egy célszámot is megad (pl.: "Kerüld ki a szörnyet (agility; 2)."), akkor legalább annyi sikert kell elérni, hogy a hatás pozitívabb kimenetele érvényesüljön, ez esetben a próba sikerrel járt; máskülönben a próba kudarcba fulladt.

### f) SZÖRNYEK

A szörnyjelzők négy információt mutatnak. Éberség (jobb felső sarok, zöld szám), ami az elkerüléspróbáknál mérvadó. Horror (jobb alsó sarok, kék szám), ami segít megmutatni, melyik hatótávolságon belüli szörny ellen kell megdobnod a horrorpróbát. Izomzat (hátlap, piros szám), ami a fizikai erejét mutatja. Képességek (hátlap szövege), a szörny egyéb képességeit, tematikus leírását tartalmazza. Az azonos típusú szörnyek talpát érdemes megjelölni az applikáció által is használt ID jelzőkkel, a megkülönböztethetőség miatt.

### g) ELKERÜLÉS

Ha olyan mezőn tartózkodsz, ahol szörny van és nem támadás akciót akarsz végrehajtani, akkor elkerüléspróbát kell végrehajtanod. Ha több szörny is van, csak a legnagyobb éberséggel rendelkező szörnyet kell elkerülni. Az applikációban kiválasztod a megfelelő szörnyet és az Elkerülés menüpontot választod, majd követed az applikáció utasításait. Ha az elkerülés sikeres, végrehajthatod a kívánt akciót. Más esetben az akciót elveszítet.

### h) TÁRGYAK

A Közöséges- és Egyedi tárgyakat képpel felfelé kapják meg a nyomozók, hátoldalukat bármikor megnézhetik. A Varázslatokból több példány is van, véletlenszerűen kap belőlük a nyomozó és a hátoldalukat tilos megnéznie, hacsak egy hatás máshogy nem rendelkezik. Amikor egy hatás miatt meg kell fordítania a Varázslatot, az ott lévő utasításokat automatikusan végre kell hajtani.

## i) EGYÉB JELZŐK

- Barikád. Elmozgathatjuk egy ajtóhoz, vagy egy ajtótól, egy akció felhasználásával. Ha ajtó előtt van, az megakadályozza az ajtón áthaladást szörnynek és nyomozónak egyaránt. A szörnyek képesek elpusztítani. Ha egy szörny át akarna haladni egy akadályon, a szörny izomzatának megfelelő számú kockával kell dobni és ha legalább két sikert elért, a barikádot eldobjuk, a szörny pedig folytathatja mozgását. Máskülönben a szörny nem mozog tovább.

- Sötétség. A sötétséggel ellátott mezőkön a nyomozók nem költhetnek nyomot kocka átfordítására vagy feladványok további lépéseire. Minden nyomozó figyelmen kívül hagyhatja a saját és a szomszédos mezőkön lévő sötétségjelzőket, ha azok legalább egyikén van Fényforrás (Light Source), vagy Tűz.

- Tűz. Terjed és sebzi a figurákat. Minden tüzet tartalmazó mezőbe történő bemozgás, vagy ott végrehajtott akció után a nyomozó elszenved 1 képpel lefelé fordított Sérülést. Egy tüzet tartalmazó mezőn aktivációját megkezdő, vagy oda bemozgó szörny is elszenved 1 képpel lefelé fordított Sérülést. Tüzet a nyomozók egy akció felhasználásával, az agility képességüket tesztelve elolthatnak. Minden kidobott siker szimbólum után levehet a nyomozó egy-egy tüzet a jelenlegi és minden más olyan mezőről, amelybe a köre során a második akciójával később bemozog. Minden mítoszfázis kezdetén terjed a tűz. Ha legalább egy mezőn van tűzjelző, helyezz egy-egy tűzjelzőt minden tűzjelzővel szomszédos összes mezőre.

- Titkos átjáró. A szörnyek és a nyomozók is 1 lépéssel átmozoghatnak egyik átjáróról a másikra, mintha szomszédosak lennének.

## j) FELADVÁNYOK

A nyomozók találkozhatnak feladványokkal, amiket az applikációban kell megoldaniuk. Többségük logikai feladvány, amelyeket lépéseket végrehajtva lehet megoldani. Minden lépést kijelöl az applikáció az alsó sávban. Egy nyomozó annyi lépést hajthat végre, amennyi a feladvány megoldásához szükséges képességének értéke, de minden elköltött Nyomjelzővel 1-1 további lépést is végrehajthat. Ha a feladvány még nem oldódott meg, de nem hajt végre több lépést a nyomozó, válasza ki a Bezárás (Close) gombot. A feladvány aktuális állapotát elmenti a rendszer és később, akció felhasználásával onnan folytathatja bármelyik nyomozó. Ha sikerül megoldani egy feladványt, csak kövessétek az alkalmazás utasításait. (A konkrét feladványok leírása a Learn in play füzet 18-19. oldalán vagy a Rules Referenceben olvasható.)

## **GYORS ÁTTEKINTÉS A JÁTÉKRÓL (lásd: Rules Reference 24. oldal)**

1. Nyomozás fázis: 1 nyomozó = 2 akció. A nyomozók tetszőleges sorrendben követik egymást.

Általános akciók:

- Mozgás: legfeljebb 2 lépés és megszakítható más akció miatt.
- Keresés: keresésjelző használata.
- Felfedezés: Felfedezésjelző használata.
- Interakció: Interakciójelző használata
- Támadás: egy szörny megtámadása (közelharc: saját mezőn, távharc: 3-as távolságra)
- Csere: tárgyak átadása, átvétele és eldobása, felvétele.

Ritka akciók: Tolás (Szabályfüzet 14. oldal), Tűzrakás (16. oldal), Lopás (17. oldal)

Tartozékaikciók: Kártyahasználat, Barikád el- vagy visszatolása, Tűzoltás

2. Mítosz fázis:

- Esemény
- Szörnyaktiválás: egyesével, mozgatás majd támadás.
- Horrorpróba: minden nyomozó a hatótávolságán belüli legmagasabb horrorértékű ellen.