

2012.07.15

“Fallen City of Karez” GY.I.K.:

A következő kérdéseket a beta-tesztelőink tették fel a v.1.35 szabálykönyv elolvasása után. Néhány válasz belekerült a v.1.4 szabálykönyvbe.

Privát Kazamaták, kalandok és Fenyegetettség

K: Mikor kell meghatározni egy játékosnak, hogy mennyi és melyik szörnyét rakja a Privát Kazamatájába?

V: Amikor egy másik játékos „megtámadja” a Privát Kazamatáját.

K: A játékosnak kötelező minden birtokában lévő Szörnyet egy Privát Kazamatába tennie, vagy pedig választhat belőlük?

V: Választhat, hogy melyiket és hányat szeretne felhasználni. Ez pusztán stratégiai döntés.

K: Van-e korlátja annak, hogy hány szörnyet tehetek egy kazamatába?

V: Nincs. Annyit teszel bele, amennyit szeretnél, így annyi rivális Hőst ölhetsz meg, amennyit csak tudsz.

K: Van-e korlátja annak, hogy hány Hőst küldhetsz egy privát kazamatába?

V: Nincs. Kérlek, gondoskodj a Hőseid megfelelő felszereléséről.

K: Mikor zárható le egy privát kazamata? Van-e akció költsége?

V: A fordulód során megteheted, hogy lezársz egy kazamatát. A felgyülemlett Fenyegetés kockák visszakerülnek a készletbe. A kazamatád lezárása egy akciódba kerül.

K: Lezárhatja-e egy játékos a kazamatáját, miután egy másik játékos már ráhelyezte a jelzőjét azért, hogy megtámadja?

V: Nem. Az konfliktust rendezni kell a kaland fázis során a szokásos módon.

K: Hány felfedezésre váró privát kazamata lehet „nyitva”?

V: Mindössze 2, a privát kazamaták számára kialakított hely van a játéktáblán.

K: Egy játékos Hőseivel megtámadhatja-e a saját privát kazamatáját?

V: Igen. Meg lehet tenni, annak érdekében, hogy szerezz néhány Hősiesség kockát, vagy hogy teljesíts néhány küldetést. Egy céh jelzőt el kell költeni, akár csak egy normál támadás esetén. Te készíted elő a Hős csapatot, valamint a szörnyeket és csapatokat is.

K: Hány Fenyegetettség kocka gyűlhet össze privát kazamaták és kalandozások során?

V: A Karez Állapota fázisban – Minden nyitott privát kazamata és minden felfedezetlen/elbukott kaland után 1-gyel növeld Fenyegetettséget. Ezután összehasonlítod a Hősiesség és a Fenyegetettség mértékét.

K: Birtokolhatsz-e egy Fenyegetés kockát? Lehet-e vele kereskedni?

V: Nem. A Fenyegetés egy olyan általános tényező, amely az akcióitoktól függően növekedhet, vagy csökkenhet.

K: A Privát Kazamatád elleni támadás alkalmával, ki tesz le kártyát elsőként, a Hősök, vagy a szörnyek játékos?

V: A Privát Kazamata tulajdonosa titokban összeállítja a kazamatáját és lefelé fordítva a Hősök játékosai elé helyezi. Ezután a Hősök játékos állítja össze az ő csapatát.

K: Mi történik akkor, ha egy üres Privát Kazamatát támadsz?

V: A Privát Kazamata birtokosa 1 aranyat és 1 Hősiesség kockát fizet a támadó játékosnak.

K: Mi történik akkor, ha egy Privát Kazamata túléli a támadást? Kikerülnek-e a játékból a sebesült Szörnyek és Csapdák?

V: A sebesült Szörnyek a birtokosuk kezében maradnak, és a sérüléseiket el kell távolítani. Minden Csapda visszakerül birtokosához, hogy később újra fel lehessen őket használni. Ha egy Kazamata legyőzött, akkor az összes kártya eldobásra kerül.

K: Mi történik egy halott Hőssel egy Privát Kazamata támadása során?

V: A halott Hősök birtokosának minden egyes halottért 1 aranyat kell fizetnie a kazamata birtokosa részére és egy állandó/azonnali tárgyat is oda kell adnia (úgy ahogyan egy menekülő Hős teszi).

K: Nekivághatok 2 kalandnak/Privát Kazamatának?

V: Igen, megteheted. Az életben maradt Hőseid besegíthetnek a 2. támadásba.

Hősök, Állandó és Egyszeri Tárgyak

K: Mi történik akkor, ha a Hősem támadás szintlépését a Könyvtárban hajtom végre?

V: Egyszerűen kapsz +1 piros Támadás kockát.

K: Képes vagyok-e meggyógyítani egy „halott” Hőst egy Gyógyítás Egyszeri Tárggyal?

V: Igen. Egy Egyszeri Tárgy, amelyet a játékos felhasznál, amikor a Hős elveszíti utolsó életterejét is, szabályos lépés és ezzel megmentheti a Hőst a haláltól.

K: Képes-e Gyógyital/Gyógyítás Egyszeri Tárgy egynél több Hőst meggyógyítani?

V: Igen. Bármennyi Hőst meggyógyíthat (összesen legfeljebb 3 életterőt – Hősönként egyet).

K: Használható-e egy átalakító Tárgy többször is egy összecsapás alkalmával?

V: Az átalakító Tárgy csak egyszer használható egy összecsapás alatt (vagy csapda esetén).

K: Mikor használhatom a „Kincses térkép” Egyszeri Tárgyat?

V: Egy sikeres kaland végén. Egy extra Kincs kockát ad.

Kereskedelem, Csőd és Céh jelzők

K: Kereskedhetek a Szörnyeimmel, Tárgyaimmal, Hősiesség kockáimmal, stb.?

V: Minden, a birtokodban lévő dologgal kereskedhetsz a többi játékkal, és olyan cserearányban, amiben csak meg tudtok állapodni.

K: Mi történik akkor, ha nem tudom megfizetni az arany tartozásomat?

V: Akkor más, a birtokodban lévő „erőforrással” kell fizetned, vagy becserélni őket aranyra a többi játékkal. Ha sehogyan sem tudod megfizetni a tartozásodat, akkor 1 céh jelződet kell odaadnod a játékosnak, akinek tartozol.

K: Melyik hitelező kapja meg elsőként az aranyát?

V: A győzedelmeskedő játékos kapja meg elsőként az aranyát, ezután következhet a többi hitelező (például a Temető tulajdonosa).

K: Eladhatom-e egy épület tulajdonjogát?

V: Igen. Az épületre az új tulajdonos céh jelzője kerül, te pedig Visszakapod a tiédet.

K: Elhelyezhetem-e a felvett 2 Lakómat két különböző épületben?

V: Igen. Azonban a Ház jelződet csak akkor helyezheted oda és az ottani akciót csak akkor jelölheted meg mint végrehajtandót, ha a végrehajtásához szükséges követelményeknek megfelelsz. Ha 1 Lakót olyan akcióra küldesz, amelyik 2 Lakót igényel, akkor az a Lakó azon a helyen marad ugyan, de akcióként nem jelölheted meg, és ha bármely másik játékos teljesíti a követelményeket, akkor a saját Ház jelzőjét odahelyezheti.

K: Hová kell tennem a Céh jelzőimet?

V: A játék elején 1 jelzőt a forduló sorrend mutatóra, egy 2. jelzőt pedig a kezdő épületedre. Összesen 6 jelző áll rendelkezésedre a játék során (vagy, ha eladod az épületedet, akkor mind a 7 elérhető jelződet használhatod).