Studio Midhall

A Studio Midhall bemutatja

Aron Midhall, Elon Midhall és Assar

A Fenevad

című játékát

Játékszabály

reflexshop

A Fenevad

Légy üdvözölve az északi területeken…

…egy olyan helyen, ahol a természet még mindig felfedezetlen, misztikus és veszélyes. Amikor az emberek megérkeztek ide, azt hitték, hogy egy érintetlen paradicsomot találtak, tele sűrű erdőkkel, halakban bővelkedő tavakkal és hegyekből fakadó, hideg ivóvízzel. Ám ahogyan a települések terjeszkedtek, az erdő pedig megritkult, maga a természet vágott vissza. Hatalmas, fenevadakként emlegetett lények jelentek meg, és agyaraikkal, karmaikkal és misztikus erejükkel elképesztő fenyegetést jelentettek az emberekre. A településeik védelmére az emberek különleges vadászokat toboroztak, akiknek az a feladatuk, hogy felkutassák és megöljék a fenevadakat, mielőtt még többen elpusztulnának általuk.

Egy a többiek ellen

Az egyikőtök a fenevad bőrébe bújva száll szembe a többiekkel, akik egy vadászcsapatot alkotnak. A fenevad akkor nyerhet, ha meghatározott számú telepes hal meg, a vadászok pedig úgy győzhetnek, ha a fenevad meghal, vagy kihúzzák annyi napig (fordulóig), hogy az erősítés megérkezzen.

Ha először játszotok a játékkal, azt javasoljuk, hogy az legyen a fenevad, aki a leginkább ismeri a játékszabályokat.

Fenevad

A fenevad akkor nyer, ha meghatározott számú telepes hal meg.

Vadászok

A vadászok akkor nyernek, ha a fenevad meghal, vagy meghatározott számú nap telik el.

Tartalomjegyzék

Játékelemek 2

Előkészületek 3

Általános játékelemek 3

A játékosok előkészületei 3

Kártyatípusok és eldobás 5

Játékmechanikai elemek 5

Akciók 5

A fenevad mozgása 6

Minitérkép 6

A vadászok mozgása és a nyomok 6

Leleplezés 7

Keresés 7

Támadás 8

Ősi erő 8

Harag 8

Egy játékos halála 9

A közelben lévő jelentése. 9

Őrtornyok 9

Játékmenet 10

1. Fázis: hajnal. 10

Kártyaválasztás (draft) 10

2 fős kártyaválasztás 10

3 fős kártyaválasztás 10

4 fős kártyaválasztás 10

A nem használt akciókártyák 10

2. Fázis: nappal 11

Menekülés 11

Passzolás 11

Kártyakijátszás 11

A kártyák szabályai 11

A harag feltételei 11

Élőhelyfeltételek 11

A zóna feltételei 12

3. Fázis: éjszaka 12

1. A szerződés jutalmainak ellenőrzése . 12

2. Eldobás és újraindítás 13

3. Az életerő visszaállítása 13

4. Fejlesztés 13

Megidézettek, csapdák és reakciók. . 14

A megidézettek 14

A megidézettek lehelyezése 14

A megidézettek akciói 14

Tárgy megszerzése 15

Csapdák 15

Bestiális ösztön szerzése 15

Helyszínek átalakítása 16

Reakciók 16

Tanácsok kezdők számára . . 17

Általános tanácsok 17

Fenevad 17

Vadász 17

Játékelemek

karaktertáblák
(6 fenevad és 6 vadász)

16 akciókártya

18 haragjelölő
(hat 3-as és tizenkettő 1-es)

7 telepes
(farmer)

karakterlapka
(6 fenevad és 6 vadász)

18 vadászképesség-kártya

27 élőhelyjelölő

7 telepes
(nemes)

15 megidézett

24 fenevadképesség-kártya

18 fejlesztésjelölő

28 bárány

1 kétoldalas játéktábla

48 fenevadmozgás-kártya

30 nyomjelölő

19 vadkan

2 kétoldalas szerződés

25 tárgykártya

3 ősierő-jelölő

4 medve

1 minitérkép, 1 paraván
és 1 helyszínjelölő

25 bestiálisösztön-kártya

6 őrtoronyjelölő

12 sebesülésjelölő
(hat 3-as és hat 1-es)

Előkészületek

Általános játékelemek

1. Közös készlet. Helyezzétek az összes élőhely-, sebesülés-, harag-, fejlesztés-, őrtorony- és ősierő-jelölőt mindenki számára könnyen elérhető helyre.

2. Szerződés és térkép. Válasszatok egy szerződést, és helyezzétek a térképet a játéktér közepére a megfelelő oldalával felfelé úgy, hogy a térkép déli része legyen a fenevadat irányító játékos előtt.

3. Állatok és telepesek. Helyezzetek állatokat és telepeseket a térképre, minden megfelelő szimbólummal megjelölt helyszínre.

4. Bestiális ösztönök. Keverjétek meg a bestiálisösztön-kártyákat, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a térkép mellett, majd fordítsatok meg 3 kártyát a pakli mellé, képpel felfelé.

5. Tárgyak. Keverjétek meg a tárgykártyákat, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a térkép mellett, majd fordítsatok meg 3 kártyát a pakli mellé, képpel felfelé.

6. Akciókártyák. Keverjétek meg az akciókártyákat, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit.

A játékosok előkészületei

A. Fenevad. Egyikőtök válasszon egy fenevadat, és vegye magához a hozzá tartozó karaktertáblát, -lapkát és megidézetteket.

B. Vadászok. Az összes többi játékos válasszon magának egy-egy vadászt, és vegye magához a hozzá tartozó karaktertáblát és -lapkát.

2 fős játék esetén a vadászokat irányító játékos válasszon két vadászt, és vegye magához a hozzájuk tartozó karaktertáblákat és -lapkákat.

C. Képességek. Vegyétek magatokhoz mindnyájan a vadászotokhoz vagy fenevadatokhoz tartozó képességkártyákat.

D. Harag és nyom. Készítsétek elő a haragokat a szerződésen látható előkészületek alapján. Helyezzétek a nyomjelölőket a fenevadat irányító játékos elé.

E. Mozgáskártyák. Helyezzétek a mozgáskártyákat a fenevadat irányító játékos elé. Ő vegye maga elé a minitérképet, a paravánt és a helyszínjelölőt.

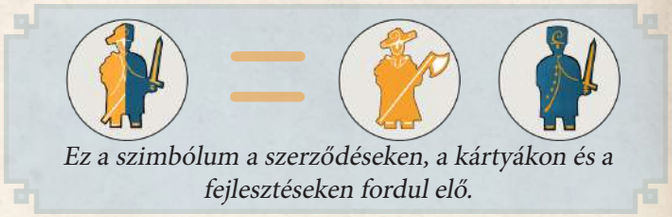
Általános játékelemek (folytatás)

Szerződés és térkép

A szerződésen látható térképrész meghatározza, hogy melyik térképen zajlik a játék.

A két különböző telepes keverékéből álló szimbólum a két telepes egyikét jelképezi.

Amennyiben ez az első játszmátok, azt javasoljuk, hogy a játékosszámot figyelembe véve válasszátok a „A nagy tisztogatás” vagy „Az északi települések megtámadása” szerződést.



Ez a szimbólum a szerződéseken, a kártyákon és a fejlesztéseken fordul elő.

Állatok és telepesek

Helyezzétek az állatokat és a telepeseket a térképre, az összes helyszínre, kivéve, ha a szerződés előkészület része másképpen rendelkezik.

A játékosok előkészületei (folytatás)

Ülésrend

A fenevadat irányító játékos üljön úgy, hogy az ő szemszögéből (É)szak „felfelé”, (D)él pedig „lefelé” mutasson. Helyezze a fenevadlapkát a fenevad kezdőhelyszínére (lásd a 10. oldalon). A vadászok üljenek úgy, hogy könnyen megnézhessék egymás kártyáit.

Képességkártyák

Mindnyájan vegyétek magatokhoz a vadászotokhoz vagy fenevadatokhoz tartozó képességkártyákat. A képességek nevei a karaktertáblákon olvashatóak, a képességkártyák hátulján pedig megtalálható, hogy kihez tartoznak.

fenevad karaktertábla

vadász karaktertábla

Kártyatípusok és eldobás

A játékban különböző kártyatípusok fordulnak elő. Amikor sorra kerülsz, legfeljebb két kártyát játszhatsz ki. Minden kártyát külön kell kijátszanod, végrehajtanod, majd eldobnod, még mielőtt a következő kártyádat kijátszanád, vagy a köröd véget érne.

Képességkártyák

A fenevadak a karakterükhöz tartozó különböző képességekkel kezdenek.

Az eldobott kártyákat helyezd a karaktertábla mellé.

Képességkártyák

A vadászok a karakterükhöz tartozó különböző képességekkel kezdenek.

Az eldobott kártyákat helyezd a saját karaktertáblád „képesség dobópaklijába”.

Akciókártyák

Ezekhez a hajnal fázisban a kártyaválasztás során lehet hozzájutni. Mind a vadászok, mind pedig a fenevad kijátszhat akciókártyát. A vadászok mindig a felső kártyahatást érvényesíthetik, a fenevad pedig az alsót használja.

A fenevad és a vadászok is egy közös dobópakliba dobják el az akciókártyákat, ezeket bárki bármikor átnézheti.

Fenevadmozgás-kártyák

Ezeket a kártyákat nem kell kiosztani, felhúzni, és nem lehetnek egyik játékos kezében sem. A fenevad ezeket a mozgása jelzésére használja. A fenevad (és csakis ő) bármikor megnézheti a mozgáskártyákból álló paklit.

A kártyát a kijátszása után helyezd vissza a pakliba.

Bestiális ösztönök

Ezekhez a különleges kártyákhoz a játék folyamán lehet hozzájutni, és kizárólag a fenevad játszhatja ki.

Az eldobott kártyát képpel lefelé kell a pakli mellé helyezni.

Vadásztárgyak

Ezekhez a különleges kártyákhoz a játék folyamán lehet hozzájutni, és kizárólag a vadászok játszhatják ki.

Az eldobott kártyát képpel lefelé kell a pakli mellé helyezni.

Játékmechanikai elemek

Akciók

A mozgástól kezdve, a támadáson és keresésen át a megidézésig minden akciót kártyakijátszással kell végrehajtani. Amikor sorra kerülsz, legfeljebb egy szimbólumos és legfeljebb egy szimbólumos kártyát játszhatsz ki. A kártyákat tetszőleges sorrendben játszhatod ki.

A körödben mindkettőből egy-egy kártyát játszhatsz ki, tetszőleges sorrendben.

A fenevad mozgása

Amikor a fenevad mozog, ne mozgassátok a fenevadlapkát. Ehelyett, minden lépés után, amit a fenevad megtesz, a fenevadat irányító játékos válasszon egy-egy mozgáskártyát, és helyezze azokat képpel lefelé a térkép aktív mozgás részére. A fenevadlapka helyzete tulajdonképpen a „fenevad utolsó ismert tartózkodási helyét” jelöli ki, a fenevad aktuális helyzetéhez pedig a képpel lefelé helyezett kártyák vezetnek.

Példa a fenevad mozgására

A „Rohanás” akciókártya kijátszásával a fenevad legfeljebb hármat léphet. A fenevadat irányító játékos ezt végre is hajtja, és kiválaszt három kártyát a fenevad mozgáspaklijából, amiket képpel lefelé a térkép mozgás részéhez helyez.

A „Rohanás” akciókártya
A fenevad kizárólag az alsó hatását használhatja.

Fenevadmozgás-kártyák
Az első a Nem mozog, aztán a Kelet, végül az Észak.

Az aktív mozgás szakasz
A fenevadmozgás-kártyákat a kiválasztásuk sorrendjében, képpel lefelé kell lehelyezni.

A fenevad aktuális helyszíne jelenleg két lépés távolságra van. Az első mozgáskártyával a fenevad a jelenlegi helyszínén, helyben marad. A második mozgással a fenevad egyet lép keletre, a harmadik mozgásával pedig egyet lép északra. A fenevadlapka nem mozdul a leleplezésig.

Az X jelöli a fenevad jelenlegi helyszínét.
A fenevadlapka jelöli a fenevad utolsó ismert tartózkodási helyét.

Minitérkép

A kétoldalas minitérképpel a fenevad könnyebben nyomon követheti az aktuális helyzetét, de ennek használata nem kötelező. Ha a fenevadat irányító játékos úgy dönt, hogy szeretné használni, helyezze a mozgáspaklit a minitérkép jobb oldalára. Minden alkalommal, amikor a fenevad mozog, a fenti részben leírtak szerint kell végrehajtani a mozgást, a helyszínjelölőt pedig az aktuális helyszínre kell helyezni, a térkép bemélyedésébe.

A vadászok mozgása és a nyomok

Amikor a vadászok mozognak, mozgassák a karakterlapkájukat egyesével, adott számú lépéssel bármilyen irányba. Minden alkalommal, amikor egy vadász egy olyan helyszínen mozog át, ahol a fenevad tartózkodott vagy aktuálisan tartózkodik (azaz a vadász helyszíne megegyezik a fenevad egy aktív mozgáskártyájával), a fenevadat irányító játékosnak egy nyomjelölőt kell helyeznie arra a helyszínre. Ha több aktív mozgáskártya is megegyezik ugyanazzal a helyszínnel, mindegyik egyezőség után egy-egy nyomot kell lehelyezni.

Ez alól egyetlen kivétel van, ez a „Nincs mozgás” kártya (lásd a fenti példát). Ezek a kártyák nem hagynak nyomot. Fontos, hogy a „Nincs mozgás” kártya nem választható lehetőség olyankor, amikor a fenevad ugyanazon a helyszínen tartózkodik, ahol egy vadász vagy telepes áll. A fenevadlapka a fenevad nyomainak a része, ez pedig fontos olyan kártyáknál, mint például a „Nyomkövetés” vadászképesség.

Minden fenevadnaknak saját nyomjelölője van, de mind ugyanúgy működnek.

Fangrir *Hogbad* *Bolgin* *Raaga* *Esmeria* *Mara*

Példa a vadász mozgására

A „Rohanás” akciókártya kijátszásával a vadász legfeljebb kettőt léphet. A vadász egy lépést tesz jobbra. A fenevad egy nyomjelölőt helyez arra a helyszínre, ugyanis az megegyezik az aktív mozgás részen lévő egyik kártyával. A vadász úgy dönt, hogy még egy lépést tesz jobbra. A fenevad arra a helyszínre is nyomjelölőt helyez, ugyanis az is megegyezik az egyik mozgáskártyával.

A vadász a felső hatást használja.

Nem teheted meg, hogy 1-et lépsz, kijátszol egy másik kártyát, majd folytatod az előző kártyád mozgását.

Amikor a fenevad olyan helyszínen halad át, amin telepes vagy vadász áll, a fenevadat irányító játékosnak, miután az összes mozgását végrehajtotta, egy nyomjelölőt kell helyeznie arra a helyszínre, ahol a telepes vagy a vadász áll.

Leleplezés

A fenevad minden alkalommal lelepleződik, amikor támad, vagy egy vadász sikeresen felkeresi a helyszínét (lásd a példát alul). Amikor a fenevadat leleplezik, meg kell mutatnia az összes aktív mozgáskártyáját a többi játékosnak, majd dobja el a mozgáskártyákat és az összes, térképen lévő nyomjelölőt. A fenevadlapkát az adott helyszínre kell helyezni.

A fenevad addig van leleplezve, amíg egyetlen kártya sincs az aktív mozgás részen. Az eldobott mozgáskártyákat a mozgáspakliba kell visszahelyezni.

Keresés

Amikor egy vadászt irányító játékos keresés hatással bíró kártyát játszik ki, és a keresett helyszín megegyezik a fenevad aktuális helyszínével, a fenevad lelepleződik. Ha a vadász téves helyszínen keres, a fenevad rejtve marad. A fenevadat csak akkor lehet megtámadni és megsebesíteni, amikor lelepleződik.

Példa a keresésre és a leleplezésre

Iona, a vadász hajtja végre a körét, és „Rohanás” akciókártyát játszik ki, amin szimbólum látható. Akár egy szimbólumos kártyát is kijátszhat, mielőtt a köre véget érne. Úgy dönt, hogy kijátssza a „Vadászat” kártyát. Mivel a fenevad aktuális helyszínén tartózkodva játszotta ki a kártyát, a keresése sikeres volt, leleplezte a fenevadat. A kártyának emellett támadás hatása is van, így a leleplezett fenevad egy sebesülésjelölőt kap.

„Vadászat” képességkártya

A nyomokat és az aktív mozgáskártyát el kell távolítani.

Támadás

A támadáshoz a körödben ki kell játszanod egy olyan kártyát, amin „támadás” látható. Minden támadás 1 alapsebesülést okoz. Amikor egy játékos megsebesül, vegyen magához egy sebesülésjelölőt, és helyezze azt a karaktertáblájára. Amikor egy állat, telepes vagy megidézett sebesül meg, helyezzétek a sebesülésjelölőt alájuk. Amint a fenevad, vadász, telepes vagy állat sebesülései elérik a kezdő életerőt, az adott karakter meghal, és el kell távolítani őt a térképről.

sebesülés értéke 3

sebesülés értéke 1

A vadászok kizárólag a megidézetteket és a leleplezett fenevadat támadhatják meg. A megidézettek megtámadhatják a telepeseket, a vadászokat és az őrtornyot. Azonban ahhoz, hogy a gyilkosságért haraghoz jusson, a fenevadnak kell bevinnie a végső csapást.

Ne feledjétek, hogy a fenevad minden alkalommal, amikor támad, lelepleződik (lásd a 7. oldalon).

Ősi erők

Ősi erőhöz a szerződés jutalma, tárgyak, bestiális ösztönök és meghatározott fejlesztések által lehet jutni. Az ősi erővel egy általad választott támadásod 1-gyel több sebesülést okoz. Amikor ősi erőt szerzel, helyezd azt a karaktertáblád mellé. Mielőtt támadnál, döntsd el, hogy használsz-e egy vagy több ősi erőt a sebesülések növelésére.

A megidézettek nem használhatnak ősi erőt.
A használatuk után az ősierő-jelölőket el kell dobni.

ősi erő

Harag

A harag a játék során erőforrásként funkcionál. Ezek jelképezik az ősi konfliktusok hegeit az északi erdőkben, mocsarakban és barlangokban, amelyeknek emléke ősi gyűlöletet gerjeszt a szereplők között.

Haraggal fejlesztheted a karakteredet, ami bizonyos tárgyak és bestiális ösztönök kijátszásának feltétele.

A vadászok a szerződés jutalmának teljesítésével juthatnak haraghoz, illetve adott akció- és tárgykártyák kijátszásával. A fenevad szintén haraghoz juthat a szerződés jutalmának teljesítésével, de elsősorban állatok, telepesek és vadászok megölésével kap haragot.

harag értéke 3

harag értéke 1

Az állatok és a telepesek életereje a térképen látható a haragjutalommal együtt, ezt kapja meg a fenevad a megölésükért.

bárány

vadkan

medve

telepes (farmer)

telepes (nemes)

Egy játékos halála

Fenevad

Amennyiben meghal a fenevad, a játék azonnal véget ér, és a vadászok a játék győztesei, kivéve, ha a szerződés másképpen rendelkezik.

Vadász

Amikor egy vadász meghal, az őt irányító játékos dobja el a tárgykártyáit és a haragjait, majd távolítsa el az adott vadászlapkát a térképről. Ha a fenevad támadása miatt halt meg a vadász, a fenevad kap 1 haragot, és válasszon ki véletlenszerűen a vadász akciókártyái közül egyet, ezt vegye a kezébe. A halott vadász nem kap jutalmat az éjszaka első lépése során (lásd a 12. oldalon). Az éjszaka harmadik lépése során a vadászt irányító játékos helyezze vissza a vadászlapkáját a térképre egy tetszőleges településre, és folytassa a játékot.

A közelben lévő

A „közelben lévő” szóhasználat azt jelenti, hogy a hatás mind a te helyszínedre, mind pedig az azzal szomszédos, utakkal összekötött helyszínekre vonatkozik. Számos kártyán előfordul ez a kulcsszó, így ne feledjétek, hogy a hatás a saját helyszínetekre is vonatkozik.

Iona kijátssza az „Ezüstnyilat”, és úgy dönt, hogy nyugati irányba tesz 1 lépést (balra), majd megtámadja a közelben lévő farkast.

Őrtornyok

Amikor egy vadásznak lehetősége van őrtornyot lehelyezni, helyezze azt a saját helyszínére, kivéve, ha valami másképpen rendelkezik. Addig, amíg egy vadász őrtornyot tartalmazó helyszínen áll, a közelben lévő helyszínek nyomait a térképre kell helyezni. Az őrtorony nem leplezi le a fenevadat, mindössze nyomok helyezhetők fel a segítségével a közelben lévő helyszínekre.

A fenevad és a megidézettjei megtámadhatják az őrtornyokat, és ha sebesülést okoznak, távolítsátok el az adott őrtornyot a térképről. Ha aktuálisan minden őrtorony a térképen van, és egy játékos újabb őrtornyot helyezhet le, áthelyezhet egy már térképen lévő őrtornyot az új helyszínre. A lerombolt őrtornyok újra felhelyezhetők.

Példa az őrtoronyra

Iona kijátszik egy „Előőrs”-öt, és egy őrtornyot helyez a helyszínére. A fenevad két nyomot helyez a térképre, ugyanis a három aktív mozgáskártyából kettő is az őrtorony közelében van, Iona pedig ugyanazon a helyszínen van, mint az őrtorony.

„Előőrs” tárgykártya

Aktív mozgáskártyák

Őrtorony

Nyom

Játékmenet

A játék több fordulón át tart, ezt az előkészületek során kiválasztott szerződés határozza meg. Minden forduló három fázisból áll, ezek: „hajnal”, „nappal” és „éjszaka”. A hajnal tulajdonképpen a forduló kezdetén egy előkészületi fázis. Nappal zajlik a játék fő része, éjszaka pedig jutalmakhoz juthattok és fejleszthetitek a karaktereiteket még a következő hajnal előtt.

A játékosok kezdőpozíciói

A fenevadat irányító játékos helyezze a fenevadlapkát a térkép közepén lévő „fenevad kezdőpozícióra”. A fenevad ezután két mozgáskártya kijátszásával legfeljebb kettőt léphet. A fenevad mozgása után minden vadász helyezze a karakterlapkáját a térképre, egy-egy tetszőleges településre. Több vadász is választhatja ugyanazt a települést.

A fenevad kezdőpozíciója

Település

1. fázis: hajnal

A hajnal során minden játékos a kártyaválasztás során akciókártyákhoz jut, amiket a nappal folyamán tudnak kijátszani.

Kártyaválasztás (draft)

Keverjétek meg az akciókártyákat, majd osszatok az alább részletezett mennyiségű kártyát minden játékosnak. A kapott kártyáitokból válasszatok ki egyet, amit megtartatok, a többit pedig adjátok tovább az óramutató járásával megegyező irányban ülő szomszédotoknak. Ez addig folytatódik, amíg egyesével az összes kártyát kiválasztjátok. Olyan kártyát, amit már kiválasztottatok, nem adhattok tovább. Erre a folyamatra „kártyaválasztásként” hivatkozunk.

2 fős kártyaválasztás

Osszatok mindkettőtöknek 6-6 kártyát. A kártyaválasztás során a vadászokat irányító játékos egy helyett két kártyát válasszon.

A kártyaválasztás után a vadászokat irányító játékos ossza szét a kártyákat egyenlően a két vadászkarakter között. A játék további részében ez a játékos egyszerre két vadászt irányít, és ezekhez külön-külön kézben tartott kártyák tartoznak, tehát tulajdonképpen úgy kell játszani, mintha két különböző játékos irányítaná a két vadászt.

3 fős kártyaválasztás

Osszatok minden játékosnak 4-4 kártyát.

4 fős kártyaválasztás

A 4 fős kártyaválasztás előtt rakjatok félre egy véletlenszerűen választott kártyát a fenevad számára. A kártyaválasztás után a fenevad vegye a kezébe ezt a kártyát. A fenevad már a kártyaválasztás során is megnézheti ezt az akciókártyát.

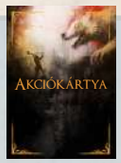
Osszatok minden játékosnak 3-3 kártyát.

Miután kiosztottátok a kártyákat a játékosoknak, a megmaradt kártyákból alkossatok egy képpel lefelé fordított paklit, ezek a „nem használt akciókártyák”.

2. FÁZIS: NAPPAL

A nappalokat mindig a fenevadat irányító játékos kezdi, a többiek pedig az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek sorra. Amikor egy játékos sorra kerül, nappali akciót hajt végre, és az alábbi akciók közül választhat egyet:

- Kártyakijátszás: Játssz ki legfeljebb egy bármilyen típusú szimbólumos kártyát és legfeljebb egy bármilyen típusú szimbólumos kártyát.
  - *A szimbólumok bármilyen sorrendben kijátszhatók, és úgy is dönthetsz, hogy csupán egy kártyát játszol ki.*
  - *A kijátszott kártyádon figyelmen kívül hagyhatsz egy vagy több hatást, kivéve, amikor bármelyik „ha” vagy „ezután” feltétel teljesül.*
- Passzolás: Kizárólag akkor passzolhatsz, ha nincs olyan másik játékos, akinek kevesebb kézben tartott akciókártyája van, mint neked.
  - *Ha a körödben passzolsz, de van legalább egy olyan másik játékos, aki nem passzol a körében, amikor újra sorra kerülsz, a megszokott módon hajtsd végre a körödet.*
  - *A nappal fázis akkor ér véget, amikor egymás után minden játékos passzol.*
- Menekülés: Dobj el 1 bármilyen típusú kártyát, hogy 1 lépést mozogj. Ezt nem kombinálhatod kártyakijátszással.



A tárgyakat, a bestiális ösztönöket és a képességeket nem kell figyelembe venni, amikor megállapítjátok, hogy valaki passzolhat-e.

KÁRTYAKIJÁTSZÁS SZABÁLYAI

TETSZŐLEGES SORRENDBEN – HAJTSD VÉGRE BÁRMILYEN SORRENDBEN.

Azoknál a hatásoknál, amik fölött a „tetszőleges sorrendben” szöveg látható, te döntheted el, hogy a hatások milyen sorrendben érvényesülnek.

VÁLASSZ EGY HATÁST – DÖNTSD EL, HOGY MELYIK HATÁS ÉRVÉNYESÜL

Azoknál a kártyáknál, amiken „válassz egy hatást” szöveg látható, EGY hatást kell érvényesítened, a többit pedig hagyd figyelmen kívül.

HA - OLYAN FELTÉTEL, AMINEK TELJESÜLNIE KELL

Ahhoz, hogy „ha” szöveget tartalmazó kártyát játszhass ki, teljesítened kell a „ha” szó utáni feltételt.

EZUTÁN – ÉRVÉNYESÍTSD MEGHATÁROZOTT SORRENDBEN

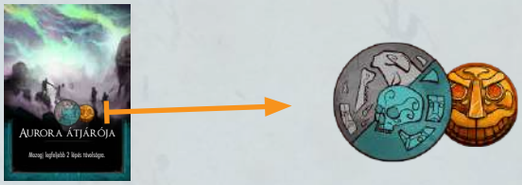
Bizonyos kártyákat meghatározott sorrendben kell végrehajtani. Ezeken a kártyákon a hatások „ezután” szóval vannak elválasztva.

MÁSOLD LE – JÁTSZD KI A HATÁST, AMI LEMÁSOLJA A CÉLPONTOT

A hatást, amit lemásolsz, a körödben fogod kijátszani. A lemásolt kijátszott kártyát ne dobd el a „másold le” hatás miatt.

A HARAG FELTÉTELEI

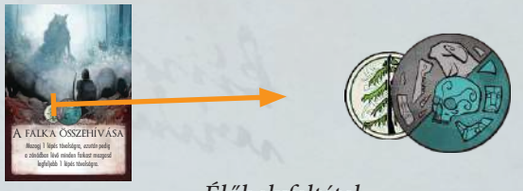
Bizonyos bestiális ösztönök és tárgykártyák kijátszása haragba kerül. Ahhoz, hogy egy költséggel rendelkező kártyát játssz ki, meghatározott mennyiségű haragot kell elköltened, ez a szimbólum mellett látható.



Ha egy kártyán nincs haragszimbólum, nincs kijátszási költsége.

ÉLŐHELYFELTÉTELEK

Amikor kártyát játszol ki, bizonyos kártyaképességekhez meghatározott élőhelyen kell lennie a karakterednek. Az élőhelyek tulajdonképpen a térkép különböző helyszíntípusai. A fenevad kezdőpozíciója a településen kívül minden másik élőhelytípusnak számít.



Élőhelyfeltétel

Ahogyan az előző oldalon látszik, ahhoz, hogy Fangrir kijátszhassa „A falka összehívása” képességkártyáját, a fenevad aktuális helyszíne erdő élőhelyű kell, hogy legyen. Mivel a kártyának egyeznie kell a fenevad aktuális helyszínével, a vadászok ezáltal információhoz jutnak a fenevad tartózkodási helyével kapcsolatban.

település

erdő

mocsár

barlang

a fenevad kezdőpozíciója

A zóna feltételei

Az „Északi területek” térkép négy zónára van felosztva, az „Átázott földek” térkép pedig két zónából áll. A zónák közötti határt fehér vonal jelzi. Bizonyos kártyáknak zónafeltétele van, közöttük a „csapdák”-nak nevezett tárgyaknak (lásd a 15. oldalon). Minden alkalommal, amikor olyan kártyát játszol ki, amin a zóna szó szerepel, a kártya hatása arra a zónára vonatkozik, amelyben állsz a kártya kijátszásának pillanatában.

Egy példa a zónafeltételre a „Rohanás” fenevad akciókártya, ami lehetővé teszi, hogy a fenevad 3 lépést mozogjon a jelenlegi zónáján belül.

zónahatár

A központi helyszín hozzátartozik az összes szomszédos zónához.

3. fázis: éjszaka

Miután egymást követően minden játékos passzol, a nappal véget ér, és kezdetét veszi az éjszaka. Az éjszaka a következő lépésekből áll, ebben a sorrendben:

1. A szerződés jutalmainak ellenőrzése

Minden szerződésnek külön oszlopa van a fenevad és a vadászok számára. A fenevadé a bal oldal, a vadászoké pedig a jobb oldal. Minden oszlopban feltételek és jutalmak láthatók. Ahhoz, hogy megkapd a jutalmat, teljesítened kell a feltételeket. Ha mindkét fél teljesítette a feltételeket, kezdjétek a fenevad jutalmainak érvényesítésével.

Az első éjszaka során minden játékos ellenőrizze az első éjszaka feltételeit és jutalmait. A második éjszaka során ellenőrizzétek le, hogy a játék során bármikor teljesítettétek-e a második éjszaka feltételeit, és így tovább az egész játék folyamán. **Kizárólag az aktuális éjszakáért lehet jutalmat kapni, másik éjszakáért nem, még akkor sem, ha sikerül teljesíteni a feltételeit.**

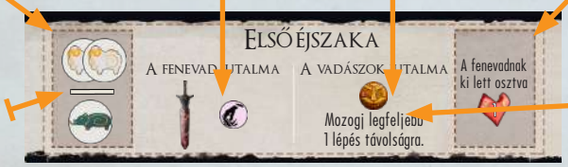
fenevad feltétel

fenevad jutalom

vadász jutalom

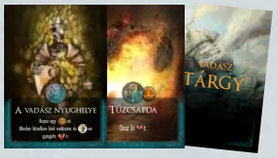
vadász feltétel

Ha két feltételt fehér vonal választ el, akkor a kettő közül az egyik elegendő a feltétel teljesítéséhez és a jutalom érvényesítéséhez.



Ha egy jutalom nem részletezi, hogy a csapatban hány játékos kapja meg a jutalmat, akkor minden játékos megkapja.

2. Kártyák eldobása és újraszervezése

Akciókártyák	Tárgyak	Bestiális ösztön	Képességek
			
Ha maradt a kezedben, dobd el azokat.	*Dobjátok el a képpel felfelé lévőket, és fordítsatok meg három újat.*	*Dobjátok el a képpel felfelé lévőket, és fordítsatok meg három újat.*	*Vegyétek vissza a kezetekbe.*

További információkat a tárgyakról és a bestiális ösztönökről a 15. oldalon olvashattok.

3. Az életerő visszaállítása

Távolítsátok el az állatokról, a telepesekről és az őrtornyokról az összes sebesülést. Ha a nappal során halt meg vadász, állítsátok őt vissza a teljes életerejével egy általa választott településre.

4. Fejlesztés

Minden éjszaka a fenevad és a vadászok fejlesztéseket oldhatnak fel. Minden fenevadnak sebzésfejlesztése van, illetve egyedi fejlesztései. Minden vadásznak négy egyedi fejlesztése van. A fejlesztéseknél megtalálhatók a fejlesztések költségei, a fejlesztések pedig a játék végéig érvényben vannak, vagy pedig azonnal teljesülnek a karaktertáblán.

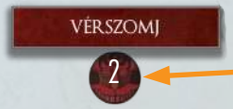
A legtöbb fejlesztés állandó, passzív hatású, és a játék végéig érvényben van. A sárga fejlesztések azonban egyszeri hatással bírnak, és azt azonnal végre kell hajtani a feloldásukkor. Mind a piros, mind a sárga fejlesztésekért haraggal kell fizetni.

sebzésfejlesztés

Minden támadás 1 sebzést okoz fejlesztés nélkül. Fejlesztéssel 2 sebzést okoz.

fejlesztéshelyek

A vadászterületek „sárga”, így azonnal érvényesül. A fejlesztése 1 haragba kerül.



A vérszomj „piros”, így hatása a játék végéig érvényben van. A fejlesztése 2 haragba kerül.

Amikor feloldasz egy fejlesztést, helyezz egy „fejlesztésjelölőt” a fejlesztéshelyre.

Mindig a fenevad fejleszt először. Ha lehetőséged van rá, bármennyi fejlesztést feloldhatsz. Minden alkalommal, amikor fejlesztesz, dobj el a fejlesztés költségével megegyező mennyiségű haragot, és helyezz egy „fejlesztésjelölőt” arra a fejlesztéshelyre, amiért az imént fizettél. Onnantól, hogy feloldasz egy fejlesztést, az nem zárolható újra.

Az éjszaka ezzel véget ér, és ismét a hajnal közeledik.

Megidézettek, Csapdák és Reakciók

Megidézettek

Minden fenevadat megidézettek segítenek. A megidézetteket a megidézett szimbólummal lehet lehelyezni és irányítani. Amikor kijátszod, döntsd el, hogy új megidézettet helyezel le, vagy minden megidézetteddel végrehajtasz egy-egy akciót.

Válassz egyet

Helyezz le egy megidézettet.

Minden megidézett végrehajthat egy-egy akciót.

A megidézettek lehelyezése

Helyezd a megidézettet az aktuális helyszínedtől legfeljebb két lépésre. Emellett pedig minden megidézettet meghatározott élőhelyre kell lehelyezni kivéve, ha valami másképpen rendelkezik. Ha minden megidézett már a térképen van, és a fenevad újabbat helyezhet le, mozgassa egy már térképen lévő megidézettét az új helyszínre. Egy meggyilkolt megidézett a továbbiakban újra lehelyezhető.

Példa a megidézett lehelyezésére

Fangrir aktuális helyszíne legfeljebb egy lépésre van az utolsó ismert tartózkodási helyétől. Fangrir kijátssza a „Farkas megidézése" képességkártyát, és egy farkast idéz meg legfeljebb kettő lépésre az aktuális helyszínétől. Fangrir megidézi a farkast és lehelyezi őt az előnyben részesített élőhelyére.

A farkasokat csak erdő élőhelyre lehet lehelyezni, ahogy ez a fenevadtáblán is látható.

A megidézettek akciói

A következő akciókat hajthatják végre a megidézettek:

- Mozgás 1 lépés távolságra.
- Támadás 1 sebesülést okozva.
- Egyedi képesség használata.

Minden megidézett 1-es kezdő életerővel bír.

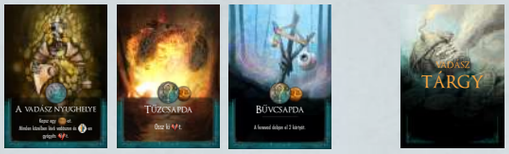
A megidézettek egyedi képességei a fenevadtáblán láthatók.

Ha 1-nél több megidézetted van a térképen, amikor olyan hatást játszol ki, amivel minden megidézetteddel akciót hajthatsz végre, te döntöd el, hogy a megidézettek milyen sorrendben hajtják végre az akcióikat, emellett pedig nem kell ugyanazt az akciót végrehajtaniuk.

Ne feledd, hogy amennyiben egy megidézett viszi be a végső csapást, a fenevad nem kap haragot a gyilkosságért.

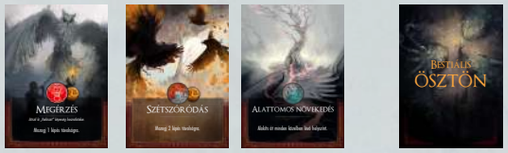
Tárgy megszerzése

Minden alkalommal, amikor egy vadász olyan hatást játszik ki, amivel tárgyat szerez, ez a vadász válasszon a képpel felfelé lévő tárgyak közül egyet, vagy húzza fel a pakli felső kártyáját. A tárgyak egyszer használhatóak, a kézben lévő tárgyakat pedig nem kell eldobni az éjszaka során.



Bestiális ösztön szerzése

Minden alkalommal, amikor a fenevad olyan hatást játszik ki, amivel bestiális ösztönt szerez, a fenevad válasszon a képpel felfelé lévő bestiális ösztönök közül egyet, vagy húzza fel a pakli felső kártyáját. A bestiális ösztönök egyszer használhatóak, a kézben lévő bestiális ösztönöket pedig nem kell eldobni az éjszaka során.



> *Ne húzzatok új tárgyat/bestiális ösztönt a kiválasztott kártya helyére az éjszaka fázis előtt.*

Csapdák

csapda szimbólum

A mozgás, keresés és támadás mellett más eszköz is van a vadászok arzenáljában. A vadászok tárgypaklijában egy különleges kártyatípus, a csapdák is megtalálhatók. Bár a csapdák -nek számítanak, a többi kártyához képest másképpen működnek.

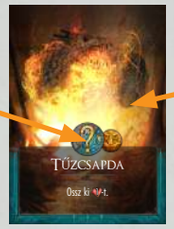
Miután kifizeted a kártya költségét, válassz a térképen egy zónát, majd egy élőhelyjelölőt, amit megmutatsz a többi vadásznak. Helyezd a csapdakártyát képpel lefelé a zóna csapda részére, az élőhelyjelölőt pedig rejtsd a csapdakártya alá. Fontos, hogy a fenevad ne tudja, mi van a kiválasztott élőhelyjelölőn és a csapdakártyán addig, amíg a hatásuk aktiválódik. A csapdák az aktiválásukig játékban maradnak.

Amikor a fenevad olyan zónában lepleződik le, ahol csapda van, továbbá a fenevad helyszíne megegyezik a csapdakártya alatti élőhelyjelölővel, a csapda aktiválódik. Mutassátok meg a csapdát és az élőhelyjelölőt a fenevadnak, hajtsátok végre azonnal a csapdát, majd dobjátok el azt. Ha a fenevad azért lepleződött le, mert támadást játszott ki, a csapda még a támadás végrehajtása előtt aktiválódik.

Példa a csapdára

Korábban a játék folyamán a vadászok „Tűzcsapdá”-t játszottak ki egy zónába, erdő élőhellyel alatta.

A csapda kijátszásakor fizesd ki a költséget.



Helyezz egy élőhelyjelölőt a képpel lefelé lévő csapda alá.

Válassz egy tetszőleges zónát, és helyezd oda a csapdát képpel lefelé.

A fenevad körében a fenevad kijátssza a „Zsákmány” képességkártyát és támad, ami miatt a fenevad erdőben lepleződik le. Mivel a fenevad a csapdát tartalmazó zónában erdőn lepleződött le, a csapda aktiválódik (fordítsátok meg a csapdakártyát), a fenevad pedig kap egy sebesülésjelölőt.

> *A csapdák nem aktiválódnak, ha úgy játsszák ki őket, hogy a fenevad már lelepleződött.*

> *Minden zónában legfeljebb 3 csapda lehet.*

Helyszínek átalakítása

A térkép helyszínein átalakíthatod az élőhelyeket, amivel kedvezőbbé teheted a térképet a magad számára. Amikor a fenevad átalakít egy helyszínt, helyezzen egy olyan élőhelyjelölőt a helyszínre, ami megegyezik a fenevad típusával, ahogyan ez a fenevadtáblán is látszik. Ha egy vadász olyan hatást játszik ki, amivel helyszínt alakít át, helyezzen egy településjelölőt arra a helyszínre.

Példa az átalakításra

Fangrir két lépésre van az utolsó ismert tartózkodási helyétől. A körében Fangrir az „Alattomos növekedés”-t játssza ki, és minden közelben lévő helyszínt erdővé alakít át. Ne feledjétek, hogy a „közelben lévő” az aktuális helyszínt is érinti.

Alakíts át minden közelben lévő helyszínt.

Fangrir csak erdővé tud helyszíneket átalakítani, ahogyan ez a fenevadtábláján látható.

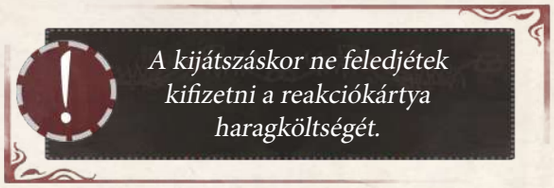
Reakciók

A reakciók olyan kártyák, amiket az ellenfeled körében játszol ki. Lehetőség van bizonyos kijátszásokat semlegesíteni. Minden reakciónak van valamilyen előfeltétele, ami meghatározza, hogy mikor játszható ki a kártya.

reakció szimbólum

Reakció előfeltétel

A reakció hatása előbb érvényesül, mint annak a kártyának a hatása, ami lehetővé tette a reakció kijátszását.



Példa a reakcióra

Egy aktív mozgáskártya van. Iona, a vadász köre következik, és a jelenlegi helyszínén nyomjelölő van. Kijátssza a „Vadászat” képességkártyáját, a fenevad pedig reakcióként Iona körében kijátssza a „Megérzés” bestiális ösztönt. Mivel a reakció előbb érvényesül, mint az a kártya, amivel kapcsolatban kijátszotta, a fenevad először mozog 1 lépés távolságra, Iona pedig a kereséskor már nem fedezi fel a szörnyet.

Iona „Vadászat” képességkártyája.

A „Megérzés” bestiális ösztön.

Fangrir 1 lépést mozog még a „Vadászat” kijátszása előtt.

Tanácsok kezdők számára

Fordítsd meg az állást

Ne add fel túl hamar, még ha reménytelennek is tűnik a helyzet. Könnyen megváltozhat az állás.

Akciókártyák

Bár csak a kártya felét használhatod, fordíts figyelmet a másik hatásra is. A kártyaválasztás során végzetes hiba, ha olyan kártyát adsz tovább, ami ugyan a számodra haszontalan, de az ellenfeled számára kifejezetten előnyös.

Válogass megfontoltan

Ha több kártyád van, akkor többféleképpen is nyerhetsz. A bestiális ösztönök, illetve a tárgyak hasznos lehetőségeket biztosíthatnak a számodra, az „Életre keltés” és a „Setét üzelmek” akciókártyák hatására pedig kifejezetten nagy szükséged lehet.

Vadász

Kezdd el a tervezést már a játék kezdete előtt. Ki hova üljön. Lehet, hogy az lenne a legjobb, ha Helga lenne az első vadász a „látnok” képességével?

Próbáld meg sarokba szorítani a fenevadat, hogy korlátozd a mozgását.

Nem vagy benne biztos, hogy jó úton jársz? Számold meg rendszeresen az aktív mozgáspaklit.

A csapatmunka már hajnalban megkezdődik. Ha már van nálad igazán jó mozgáskártya, miért ne adnád tovább a másikat a csapattársadnak?

A kommunikáció a sikeres vadászat kulcsa.

Fenevad

Igyekezz elkerülni, hogy a köröd végén leleplezett legyél.

Fenevadként veszélyes elsőként akció nélkül maradni.

Addig ölj, amíg még van mozgásod, hogy biztosan elmenekülhess.

Csak megfontoltan az első akció passzolásával kapcsolatban. A vadászok ilyenkor gyakran játszanak ki olyan kártyákat, mint a „Béklyó”, vagy egyéb csapattámogató akciókártyákat, amivel előnybe juthatnak veled szemben.

A megidézettekkel komoly nyomást helyezhetsz a különböző településekre. Még ha a megidézett nem is tud elkapni egy telepest, elkülöníti a vadászokat, és olyan támadáskártyákat húzol ki belőlük, amikkel árthatnának neked.

Első játszma?

Úgy terveztük meg A Fenevadat, hogy ki kelljen tapasztalni, a fejlődéshez időre legyen szükség. Minden játékalkalommal újabb interakciókat tapasztalhattok meg, újabb stratégiákat, együttműködési lehetőségeket ismerhettek meg. Ez ugyanakkor azt jelenti, hogy az első alkalom komolyabb kihívást jelenthet. Azt javasoljuk, hogy a 2 vagy 3 fős játék esetén először a „A nagy tisztogatás” szerződést, 4 fős játék esetén pedig „Az északi települések megtámadása” szerződést válasszátok. Hagyjátok ki az első hajnal kártyaválasztás fázisát, és játsszatok az itt felsorolt akciókártyákkal és karakterekkel.

2 vagy 3 játékos

1. játékos (fenevad)
Ajánlott fenevad: Fangrir
Kezdő akciókártyák:
Roham Loholás Hajsza Setét üzelmek

2. játékos (vadász)
Ajánlott vadász: Helga
Kezdő akciókártyák:
Ösztönzés Rohanás Lopakodás Titkos átjáró

3. játékos (vadász)
Ajánlott vadász: Assar
Kezdő akciókártyák:
Alkalmazkodás Erősítés Sietség Mohóság

4 játékos

1. játékos (fenevad)
Ajánlott fenevad: Fangrir
Kezdő akciókártyák:
Roham Loholás Hajsza Setét üzelmek

2. játékos (vadász)
Ajánlott vadász: Helga
Kezdő akciókártyák:
Ösztönzés Rohanás Lopakodás Titkos átjáró

3. játékos (vadász)
Ajánlott vadász: Assar
Kezdő akciókártyák:
Alkalmazkodás Erősítés Mohóság

4. játékos (vadász)
Ajánlott vadász: Iona
Kezdő akciókártyák:
Erősítés Lopakodás Setét rítusok

Impresszum

Elon Midhall
Játéktervező

Aron Midhall
Játéktervező,
illusztrátor és látványtervező

Assar Pettersson
Digitális tervező és fejlesztő
A legszeretettebb játéktesztelőnk
és a Studio Midhall csapat tagja

Jonas Pettersson
A filmelőzetes zeneszerzője

A Fenevad valósággá vált
annak a 8817 embernek köszönhetően, akik
támogatták a játékot a Kickstarteren.

Köszönjük a játékteszteléseket,
lektorálásokat és az erkölcsi
támogatást!
Sigge Rystedt
Andre Johansson
Anton Karlsson
Peeder Salenvall
Anthon Ytterell
Oden Pettersson

Külön köszönjük a közösségünk
nagyon segítőkész és elkötelezett
tagjainak
Hendrick Strauss
Shawn G. Kays
Joel Goddard
Ryan Lord
Zoltan Harshegyi
Alexander Burroughs
Victoria Burroughs
Andrew Mendoza
Kyle King
Oscar Manfred
Павел (Вторуша) Григорьев

reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

Kérdés merült fel a szabályokkal kapcsolatban?
Látogassátok meg a Reflexshop Facebook-csoportját vagy ügyfélszolgálatát, ahol igyekszünk minden kérdésetekre válaszolni, vagy a http://beast.studiomidhall.com/faq oldalt további információkért.