

fordította: **BEORN** (2018)  
lektorálta: **HIPSZKI LÁSZLÓ**

nem hivatalos és nem  
szó szerinti fordítás!



**MAXIMUM**

APOCALYPSE

GOTHIC HORRORS



1-6



45-90



13+



**ROCK MANOR**  
GAMES

www.rockmanorgames.com

# BEVEZETŐ

A **Maximum Apocalypse: Gothic Horrors** egy olyan kooperatív kártyás társasjáték, amelyben minden játékos egy-egy poszt-apokalipszist túlélő bőrébe fog bújni. Együtt fedezitek fel a vidéket, és próbáltok reagálni a kóborló szörnyek jelentette fenyegetésekre. Mindeközben megpróbáljátok elkerülni az éhezést, valamint különféle erőforrásokat gyűjtögettek a küldetéseitek befejezése és a közös menekülések érdekében. A játék végére a játékosok egymással együttműködve vagy sikeresen teljesítik minden céljukat, és ezzel mindnyájan megmenekülnek, vagy mindannyian ottvesznek az apokaliptikus pusztaságban.

## FONTOS MEGJEGYZÉS

Ha egy kártya szövege ellentmond a szabálykönyvben leírtaknak, akkor mindig a kártya szövege a mérvadó.

## SZABÁLYÉRTELMEZÉS

Ha egy adott szabályt vagy helyzetet eltérő módon értelmezték, minden esetben a többség véleménye lesz a mérvadó, illetve az, amelyik nehezíti a játékot.

# JÁTÉKTARTOZÉKOK

1 álláskártya	20 nappal/éjszaka kártya
2 karakterkártya	2 térképlapka
4 karton túlélő	10 kártyaelválasztó
4 műanyag talp	
60 túlélőkártya	
50 szörnykártya	
4 főellenfélkártya	
6 küldeteskártya	
15 örületkártya	



**30 lapkajelző:** ha az aktív játékos egy ilyen jelzőt húz a készletből, minden jelzett számú térképlapkára 1-1 szörnyjelző kerül



**5 rajtaütésjelző:** ha az aktív játékos egy ilyen jelzőt húz a készletből, akkor automatikusan szörnykártyát kell húznia



**5 biztonságjelző:** ha az aktív játékos egy ilyen jelzőt húz a készletből, nem jelennek meg szörnyek (a 7-es dobáshoz hasonlóan)

**Megjegyzés:** a különböző számokkal ellátott lapkajelzők, valamint a rajtaütés- és biztonságjelzők együttesen egy általatok választott nehézségi szintre belőtt alternatívát kínálnak a dobókockákkal kidobott „új szörnyek felbukkanása” lépésre. (Bővebben lásd: a 6. és 16. oldalakon.)

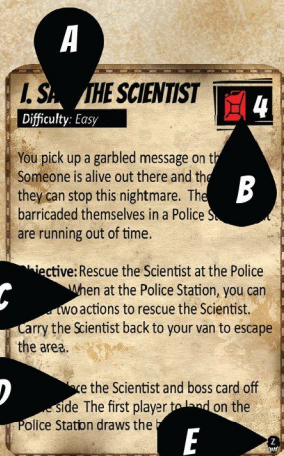
# A JÁTÉK CÉLJA

Minden küldetés egy-egy eltérő forgatókönyvet és célkitűzést jelent a túlélők számára. A legtöbb küldetés megköveteli, hogy teljesíts minden célt, majd térj vissza épségben a frontról megfelelő mennyiségű üzemanyaggal, hogy végre el tudjatok menekülni.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Minden játékos válasszon magának egy túlélőt, vegye el a karakterkártyáját, a hozzá tartozó kartonfiguráját és saját túlélőpakliját, majd tegye ezeket maga elé, a játékterületére. Ha a veteránt választod, győződj meg róla, hogy elvetted a kutya kártyáját is.
2. Vagy közösen válasszátok ki a teljesítendő küldetést, vagy véletlenszerűen húzzatok egyet. Kérlek, olvassátok el a kiválasztott küldetés speciális játék előkészületi utasításait is.
3. Keresd ki az adott apokalipszishez kapcsolódó szörnykártyákat, majd keverd össze őket képpel lefelé egy szörnypaklivá.
4. A küldeteskártya szerint állítsd össze a 3 (kék, zöld és piros) fosztoatáspaklit, majd keverd meg őket külön-külön képpel lefelé, és tedd őket a fosztoatástáblára.

# KÜLDETÉSKÁRTYÁK



A. A küldetés neve és nehézsége.

B. Ha van itt üzemanyag-szimbólum, akkor a jelzett számú üzemanyagot kell összegyűjteni a küldetés sikeres teljesítéséhez. Hacsak másként nincs jelezve, ez a szimbólum azt is jelenti, hogy vissza kell térni a kisbuszhoz a megadott számú üzemanyag-kártyával a győzelem érdekében.

C. A küldetés célja, és a további játék előkészítési utasítások.

D. Főszörny: véletlenszerűen válasszatok az adott szörny-készletnek megfelelő főszörnyek közül egyet. A főszörnyet úgy kell kezelni, mint a normál szörnyeket, de ritkán kerül be a szörnyepakliba, és a küldetés bizonyos pillanatában az itt leírtak következnek be.

E. Használt szörnykészlet.

F. A küldetésben szereplő térképlapok felsorolása.

G. Fosztogatáspaklik összeállítása. Ne feledd, hogy bármennyi étel / lőszer kártyát használhatsz.

## MAP TILES (20)

Graveyard x1	Forest x2	Farm x1
City Street x1	Open Field x2	Police Station x1
Gas Station x2	Hospital x1	Shelter x1
River x2	Shelter x2	

## SCAVENGE DECKS

RED	GREEN	BLUE
Food x2	Food x6	Food x2
Fuel x4	Fuel x2	Fuel x2
*Medical x2	Ammo x1	Ammo x3
Flashlight x1	Flashlight x1	Binoculars x1
Spare Parts x1	Spare Parts x1	Handgun x1
Spare Parts x1	Empty x1	Walkie x1
Empty x2	Ambush x1	Spare Parts x1
Ambush x1		Empty x2

## 5. Szörnyek felbukkanásának beállítása (opcionális):

Ha szeretnéd a számozott lapkajelzőket használni, akkor a választott nehézségi szintnek megfelelően keverd az alább felsorolt jelzőket a lapkajelzők közé, egy kockadobást helyettesítő jelzőkészletet képezve:

**könnyű:** 5 biztonságjelző + 0 rajtaütésjelző

**normál:** 5 biztonságjelző + 1 rajtaütésjelző

**nehéz:** 3 biztonságjelző + 3 rajtaütésjelző

**őrült:** 0 biztonságjelző + 5 rajtaütésjelző

6. Állítsd össze a térképet. Tedd félre a kezdő kisbusz (Van) térképlapkát, majd válogasd össze egy kupacba a küldeteskártyán felsorolt többi lapkát. Keverd meg képpel lefelé a lapkákat, majd (továbbra is képpel lefelé) rakd ki őket valamilyen négyszög formában az asztalra, mely a játéktáblátok lesz. Összeállíthatsz sima téglalap alakzatot is a lapkákból, de kialakíthatsz bármilyen egyedi kinézetű térképet is. Ha végeztél, tedd az egyik szélső lapka mellé a kisbusz lapkáját (képpel felfelé). Minden játékos erről a mező-ről fog indulni (hacsak a küldetés szövege mást nem mond).

7. Mindenki keverje meg képpel lefelé a saját túlélőpakliját, majd húzzon 4 túlélőkártyát a paklijából. Ezek lesznek a kezdeti kézben tartott kártyáitok.

**A maximális kézlimit mindenkor: 10 kártya.**

Az egész játék során figyelembe kell venni ezt a kézlimitet. Minden alkalommal, amikor több kártya van valakinél a kézlimitnél, el kell dobnia a limitig lapokat a kezéből.

Ezután minden játékos egyszer tetszőleges számú lapját eldobhatja az éppen most húzottak közül (akár mind a 4 kártyáját is), hogy ugyanannyi lapot húzzon helyettük a túlélőpaklijából. Az eldobott lapokat mindenki keverje vissza a saját túlélőpaklijába.

**8.** Minden játékos vegyen el 1-1 éhségkockát, és tegye azt a saját karakterkártyájára. A kockát az 1-es oldalával felfele kell elhelyezni, jelezve a karaktere kezdő éhségét.

**9.** Minden játékos húzzon 1-1 szörnykártyát, és tegye azt képpel felfele maga elé (hiába, a kisbusz elég zajos jármű).

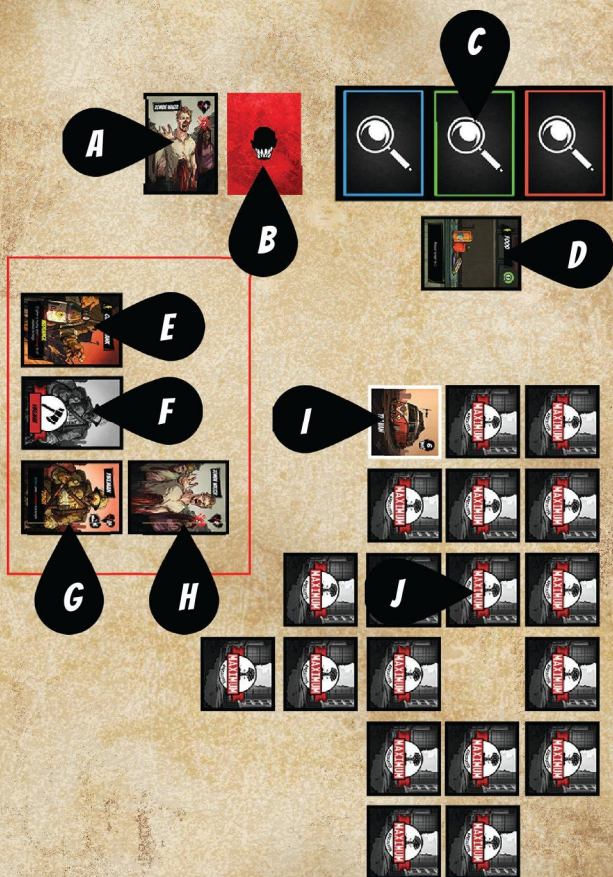
Ez a szörnykártya még akkor is előtted marad, amikor a karaktered mozogni fog a térképen, egészen addig, amíg el nem pusztítod az előtted lévő szörnyet, vagy el nem távolítódik előled egy túlélő képesség jóvoltából, mint például a **Fireman's Flare**.

**Minden játékos megtámadhatja egy másik játékos előtt lévő szörnykártyákat is, amíg azon másik játékos túlélője lőtávolságon belül van.**

**10.** Válasszatok ki közületek egy kezdőjátékost, majd az óramutató járása szerinti irányba követitek egymást.

A sérülések, lőszer, stb. mennyiségének nyomon követésére használjátok a játékhoz adott különféle jelzőket. Alternatívaként bármilyen más módszert is használhattok erre (például: papír és ceruza), olyat, amit a leginkább kedveltek.

# A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE





## **A. szörnykártyák dobópaklija**

## **B. szörnypakli**

Keverd meg képpel lefelé a paklit, és tedd le úgy, hogy mindenki elérje azt. Ha a húzópakli kifogy, keverd újra az eldobott lapokat.

## **C. a 3 fosztogatáspakli**

Keverd meg képpel lefelé mind a 3 paklit (külön-külön a kéket, zöldet és pirosat), és tedd le őket a túlélőtáblára úgy, hogy mindenki elérje azt. Figyelj oda, hogy minden pakli a megfelelő színű mezőre kerüljön.

## **D. fosztogatáskártyák közös dobópaklija**

### **Játékos terület:**

## **E. túlélőkártyák saját dobópaklija**

## **F. saját túlélőpakli**

## **G. karakterkártya**

## **H. kezdeti előtted lévő szörny**

Az itt lévő szörnyek a túlélődhöz tartoznak, mindig együtt „mozognak” vele, és a játékköröd legvégén aktiválódnak (támadnak rád).

## **I. kezdő helyszín (a kisbusz térképlapkája)**

## **J. a térképlapokból összeállított térkép**

Tegyetek minden játékban lévő, műanyag talpba állított karton túlélőt a kisbusz lapkájára, kivéve, ha az adott küldeteskártya másként nem rendelkezik. A térkép készítése közben győződj meg róla, hogy nincs egyetlen olyan lapka sem, amelyik csak a csúcásával, és nem valamelyik oldalával csatlakozik a többi lapkához.

# TÉRKÉPLAPKÁK



## TÉRKÉPLAPKA FAQ:

**K:** Fosztogathatok, ha van előttem egy szörny, vagy van az adott térképlapkán szörnyjelző?

**V:** Igen, a szörnyek nem akadályozzák az akciókat, beleértve a fosztogatást is.

**K:** Ha az egyik fosztogatáspakliból kifogynak a lapok, megkeverhetem az eldobott fosztogatáskártyákat, hogy egy új paklit készítek?

**V:** Nem. Ha egy fosztogatáspakliból elfogynak a lapok, ilyen színű fosztogatás már nem lesz több a játékban.

**K:** Többször is fosztogathatok egy térképlapkán egymás után?

**V:** Igen, többször is, de minden körödben csak egyszer.

## A. fosztogatás-szimbólum

Ez a szimbólum jelzi, hogy a három közül melyik fosztogatás-pakliból (kék, zöld, vagy piros) kell lapot húznod a fosztogatás akció végrehajtásakor. Minden térképlapján **körönként csak egyetlen egyszer** fosztogathatsz.

**Fontos:** ha a térképlapka bal felső sarkában egyáltalán nem szerepel fosztogatás-szimbólum, akkor nem lehet az adott térkép-lapján fosztogatni.

## B. szörny felbukkanása

Ha az itt szereplő számot dobod ki, 1 szörny jelenik meg ezen a lapján (lásd még az „Egy kör menete” fejezetet a részletekért).

## C. hatást kiváltó ok

A térképlapján szereplő hatás (esemény) kiváltó oka. Ebben a példában a lapka hatása (húzz egy szörnyet) minden esetben „bekapcsol”, amint egy túlélő erre a térképlapjára lép.

## D. a lapka hatása

Majdnem minden helyszínnek (lapjának) van valamilyen hatása. Néhány hatást a lapka felfedése vált ki, másokat pedig az, ha egy túlélő az adott térképlapján fejezi be a körét.

# SZÖRNYKÁRTYÁK



A. a szörny neve

B. kezdeti életpontjainak száma

C. sebzése

D. a szörny támadásának hatótávolsága

Az adott hatótávolságon belül minden játékost megsebez, hacsak nincs külön jelezve, hogy nem. Pl.: az Alien Invader közepes hatótávon minden játékosnak sérülést okoz.

E. a szörny támadásának hatása / képessége

F. szörnykészlet betűjele (A = idegen)

Fontos megértened, hogy pontosan miként működnek a szörnyek hatásai az egyes tartományokban, ezért mutatunk pár példát. Kezdjük az előző oldal **Alien Invader**ével. Ha ez a szörny a köröd végén aktiválódik, akkor nem csak neked okoz 3 sebzést, hanem minden más túlélőnek is, aki egy nem átlósan szomszédos lapkán van. Amellett, hogy sebzést okoz, még arra is kényszerít, hogy 1-1 kártyát „égessetek” el a túlélőpaklitok tetejéről. Ez a „támadás” (attack) hatás is minden túlélőre hatni fog, akit a szörny megsebzett.



A **Phalanx Robot** minden robotot ért sérülést eggyel csökkent közepes hatótávolságon belül. Ez a hatás összeadódhat más hasonló hatásokkal, de nem vonatkozik a játékban lévő összes robotra.



Az **Alien Scientist** nagyon durva. Amikor valaki felhúzza, azonnal el kell dobnia egy már viselt felszerelését, vagy 6-os sérül. A tudósnak ezen kívül passzív hatása is van: minden idegen eggyel többet sebez. Ez a hatás összeadódik más hatásokkal, és hatótáv-független, így ez a szörny egy igen komoly idegen fenyegetés.

# KARAKTERKÁRTYÁK



- A. a karakter neve
- B. kezdeti életpontjainak száma
- C. lopakodási értéke
- D. az akció neve: az akció hatótávolsága
- E. ösztönös képesség

Például: a fenti tűzoltó ösztönös képessége, hogy egy akció keretében le tud adni rövidtávra egy ütést, amely 2 sérülést okoz.

# ÉHEZÉS

Amikor az éhséged eléri a 6-ot, fordítsd át a karakterkártyádat a hátoldalára és tedd az éhségkockád az éhségsáv első mezőjére (továbbra is a 6-os oldalával felfele), majd elszenveded a jelzett számú (2) éhség-sérülést. Minden körödben, amikor növekedne az éhséged, léptesd előre a kockát 1 mezővel az éhségsávon, majd elszenveded a feltüntetett számú sérülést. Amint eszel valamit, vagy más módon csökken az éhséged szintje 6 alá, fordítsd vissza a karakterkártyádat a normál oldalára. Ha ismét éhezni kezdenél, kezd előlről a fenti procedúrát.



## A. Iopakodási érték

Éhezve ez az érték általában kisebb lesz.

## B. éhségsáv

Ne feledd, ha eléri a koponyát, halálra éheztetted magad, és elveszíted minden megmaradt életpontodat (meghalsz).

## C. éhezve elveszíted az ösztönös képességedet

# EGY JÁTÉKKÖRÖD MENETE

## 1. Új szörnyek felbukkanása

Dobj mindkét szörnykockával. Tegyéél 1-1 szörnyjelzőt minden olyan felfedett térképlapkára, amelynek jobb felső sarkában lévő szám megegyezik a kidobott számok összegével. **Maximum 3 szörnyjelző lehet egy lapkán**; ne tegyéél új jelzót olyan térképlapkára, amin már van 3 szörnyjelző. Ha egy olyan térképlapkára kerülne szörnyjelző, amelyen éppen van egy, vagy több karakter, a szörnyjelző elhelyezése **HELYETT minden** adott játékosnak húznia kell 1-1 szörnykártyát, és el kell azokat helyezniük képpel felfelé maguk előtt.

Ha inkább a szörnyjelzőkkel játszotok, akkor húzz 1 jelzót véletlenszerűen a jelzőkészletből a dobás helyett. Ha nem jelenik meg új szörny, ne tedd vissza a jelzót a készletbe, hanem tedd félre. Ha szörny jelenik meg, tedd vissza az összes eddig félretett jelzót a készletbe.

## 2. Húzz egy túlélőkártyát a saját túlélőpaklidból

Ha már elérted a kézlimitedet, dobd el a túlélőpaklid legfelső lapját a saját dobópaklidba. Ha a túlélőpaklidban már nincs több kártya, amikor húznod kellene, a karaktered azonnal meghal!

## 3. Hajts végre 4 akciót

Hajts végre 4 akciót az alábbiak közül szabadon választva, tetszőleges sorrendben (ugyanazt az akciót többször is választhatod). A lehetséges akciók a következők:



- Mozogj egy nem átlósan szomszédos lapkára.
- Húzz egy túlélőkártyát a saját túlélőpakliból.
- Játssz ki egy kártyát a kezedből.
- Hajtsd végre egy játékban lévő kártyád akcióját.
- Fosztogass: húzz 1 fosztogatáskártyát a lapka által jelölt fosztogatáspakliból (ha lehet). **Minden térképlapkán körönként csak egyszer fosztogathatsz.**

### **Ingyen végrehajtható akciók:**

- A körödben egyszer eldobhatsz ingyenes akcióként 2 túlélőkártyát a kezedből, hogy húzz 1 új túlélőkártyát a saját túlélőpakliból.
- A körödben egyszer csereberélhetsz ingyenes akcióként fosztogatáskártyákat egy másik túlélővel, aki épp ugyanazon a térképlakán van, mint te.
- A célok teljesítéséhez tartozó kártyákat is szabad akcióként játszhatod ki. Például: feltöltheted üzemanyaggal a kisbusz üzemanyagtankját.

### **4. Hajtsd végre az összes kör végi hatást**

Például: ha az **Open Field** térképlakán vagy éppen, húzz egy új szörnykártyát, amelyik azonnal aktiválódik, és megsebez téged.

### **5. Növeld az éhségedet**

Az éhséged eggyel növekszik: forgasd az éhségkockádat az eggyel nagyobb oldalára. Ha már éhez, léptesd a kockádat egy mezővel előre az éhezéssávon, majd sérülsz, vagy meghalsz. (Bővebben lásd a 15. oldalon). **Az éhségsérülés elkerülhetetlen és nem lehet csökkenteni.** A következő körödtől egyre több sérülést fogsz kapni, addig, míg nem eszel.



## 6. Aktiváld a szörnyeidet

A köröd legvégén az összes előtted lévő, nem elkábitott szörny megtámad, és sérülést okoz a túlélődnek, illetve esetleg minden más túlélőnek a szörny hatótávolságán belül (a szörny képességétől függően).

## 7. A győzelmi feltételek ellenőrzése

Ellenőrizd, hogy nem teljesült-e az adott kalandkártya összes győzelmi feltétele. Ha igen, minden még életben lévő túlélő nyert. Ha nem, a játék az óramutató járása szerinti irányba következő játékos saját körével fog folytatódni.

# MOZGÁS

Ezt az akciót végrehajtva bármelyik vízszintesen, vagy függőlegesen szomszédos térképlapkára átmozgathatod a túlélődet (**nem tudsz átlósan mozogni**). Egy szomszédos lapkára való mozgás 1 akciónak számít. Amikor egy eddig még felfedetlen térképlapkára lépsz, csapd azt fel, majd kövesd a lapkán lévő utasításokat (ha szükséges).

*Például mozogsz, és felcsapsz egy **Bandit Camp** lapkát, aminek kiváltod a hatását. Döntened kell, hogy sérülsz-e, vagy inkább eldobod egy felszerelésedet.*

Ha a térképlapkán van szörnyjelző, és van már legalább egy szörnykártya előtted, dobd el a lapkán lévő szörnyjelző(ke)t, és húzz annyi szörnykártyát, ahány jelzőt eldobtál, ami(ke)t fektess magad elé. Ha a térképlapkán van szörnyjelző, de NINCS szörnykártya előtted, lopakodás próbát tehetsz, ha akarsz.

Természetesen szándékosan fel is hívhatod magadra a szörny(ek) figyelmét, ez esetben ne dobj lopakodásra, hanem dobd el a szörnyjelző(ke)t, majd húzz annyi szörnykártyát, ahány jelzőt eldobtál, ami(ke)t fektess magad elé.

### **Lopakodás próba**

Dobj mindkét szörnykockával. Ha a dobások összege kevesebb, vagy egyenlő a túlélőd lopakodási értékével, akkor a próbád sikeres. **A térképlapján lévő összes szörnyjelző eggyel csökkenti a túlélőd lopakodási értékét.** Ha a dobások összege magasabb, mint a módosított lopakodási értéked, dobd el a szörnyjelző(ke)t, és húzz annyi szörnykártyát, ahány jelzőt eldobtál, ami(ke)t fektess magad elé.

**Ha kifogytak a lapok a szörnykártyák paklijából, akkor keverd össze képpel lefelé az eldobott szörnykártyákat, egy új húzópaklit készítve ezáltal.**

## **KÁRTYA KIJÁTSZÁSA**

Ezt az akciót végrehajtva kijátszhatsz egyetlen kártyát a kezedből. Kétféle kártyát tudsz a körödben kijátszani: azonnali akciókat és felszereléseket. A fosztogatás- és felszerelésekártyák közt mindkét kategóriát megtalálod. Az azonnali kártyákat akcióként kell kijátszani: egyszerűen csak kövesd a kártya utasítását, majd dobd el.

A fegyverek újratöltése, az étkezés és a gyógyítás mind-mind akciót igényel. Ha egy fosztogatáskártyát játszol ki, azt a közös fosztogatáskártya dobópakliba dobd el, és **NE a saját dobópakliba.**

# AZONNALI AKCIÓKÁRTYÁK



- A. az „azonnali” szimbólum és a kártya neve
- B. az akció hatótávolság (ha szükséges)
- C. a kártya hatása

## EMLÉKEZTETŐÜL:

Szabad akcióként adhatsz át /vehetsz el / vagy kereskedhetsz fosztogatáskártyákkal más túlélőkkel, ha ugyanazon a térképlapján vannak épp, mint te. NEM kereskedhetsz viszont a saját túlélőkártyáiddal.

# FOSZTOGATÁSKÁRTYÁK



## A. a kártya típusa és a kártya neve

Minden fosztogatáskártya az azonnali kártyatípusba tartozik, kivéve az üzemanyagot, melyet a megszerzése után azonnal fel kell szerelni, vagy el kell dobni.

## B. gyorsinformáció

A fosztogatáskártyákat színkóddal, és néha egy számmal is elláttuk, amelyek gyors hivatkozási pontként szolgálnak a kártyák sorba rendezéséhez és a játék előkészítése során.

## C. a kártya hatása

Minden kártya csak az azt kijátszó játékosra hat (azaz nem tudod például megetetni egy játékosársadat az általad kijátszott kajakártyával). De ne feledd el, hogy a körödben ingyen csereberélhetsz fosztogatáskártyákat egy veled egy térképlapján álló másik játékosal (így adhatsz neki kaját).

# FELSZERELÉSKÁRTYÁK



**A.** felszerelés-szimbólum és a felszerelés „súlya”

**B.** a kártya neve

**C.** a kártya kezdeti lőszer mennyisége (ha van)



A benzineskanna-szimbólum a jobb felső sarokban azt jelzi, hogy azt a fegyvert csak akkor töltheted újra, ha lőszerkártya helyett egy üzemanyagkártyát dobsz el. Egy újratöltés teljesen újratölt egy kártyát.

**D.** az akció hatótávolsága

**E.** a kártya akciója, vagy hatása

A fenti sörétes puska közepes lőtávolságon belül kettőt sebez egy célpontba, és egyet-egyet minden előtted lévő célpontba.

A felszereléskártyákat magad elé kell kijátszanod, és mindaddig játékban maradnak, amíg meg nem semmisülnek. A felszerelések általában egy új akciót, vagy passzív képességet adnak a túlélődnek. **Minden felszerelésből csak egy példány lehet nálad kijátszva** (például nem hordhatsz két Ranger kalapot). Ez alól kivétel az üzemanyag. Ha a kártyán van lőszerszimbólum, vedd el a kártyával együtt a jelzett számú lőszerjelzőt, és tedd a kártyára. Minden alkalommal, amikor ezt a tárgyat használod, dobj el 1 lőszerjelzőt. Ha már nincs rajta lőszerjelző, nem használhatod a kártya akcióját. Minden felszerelésnek van súlya, és minden túlélő **teherbírása 4-es**. Nem vehetsz fel olyan felszerelést, amivel az összesített súly meghaladná a teherbírásodat. Ha a nálad lévő felszerelések összesített súlya meghaladja a teherbírásodat, el kell dobnod felszereléskártyákat legalább a limited eléréséig.

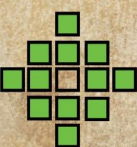
## HATÓTÁVOLSÁG



**Rövidtáv (Short Range):** ezek a kártyák csak a túlélőd térképlapkáját célozhatják meg, illetve hathatnak rá.



**Közepes táv (Midrange):** ezek a kártyák a túlélőd térképlapkáját, és a nem átlósan szomszédos lapkákat célozhatják meg.



**Hosszútáv (Long Range):** ezek a kártyák az összes szomszédos térképlapkát, illetve a nem átlósan 2 mező távolságra lévő lapkákat célozhatják meg, de **NEM célozhatják meg a túlélőd térképlapkáját**.

# A JÁTÉK VÉGE

Ha egy túlélő életpontjai elfogynak, vagy már nincs több kártya a saját túlélőpaklijában, amikor húznia kellene egy túlélőkártyát, a túlélő **meghal**. Ekkor el kell dobni minden szörnyet maga elől, és helyettesíteni kell őket szörnyjelzőkkel az aktuális térképlapkáján. Minden olyan kártyalapot, amely a túlélőnél volt, a többi játékos ingyenes akcióként felszedheti azon a térképlapkán, ahol a túlélő meghalt (fektesd el a túlélő karton figuráját ennek jelzésére).

Ha már minden túlélő meghalt, vagy ha egy szörnyjelzőt kellene elhelyezni, de már nincs több szörnyjelző a közös készletben, a **csapat azonnal veszít**.

**Ha szeretnétek nehezíteni a játékot, játszhattok úgy is, hogy az első túlélő halálával az egész csapat veszít.**

Ha sikeresen teljesítettétek a küldetések minden célját, és összegyűjtöttétek a szükséges mennyiségű üzem-anyagot is (csapatként), és minden még élő túlélő visszatért a kisbusz térképlapkájára, a játék véget ér, és a túlélő játékosok mind nyernek!

## **EMLÉKEZTETŐÜL:**

**A győzelmi feltétel teljesülése csak az aktuális túlélő körének legvégén vizsgálandó, aki még sérülhet ilyenkor az előtte fekvő szörnykártyák miatt.**



# A JÁTÉK NEHEZÍTÉSE

Ha úgy érzed, hogy már túl kevés kihívást nyújt a játék, és már pár erősebb szörnykészletet is kipróbáltál, még mindig többféleképp nehezítheted azt:

- A kockák helyett használd a lapkajelzőket, és a választott nehézségi szinttől függő számban hozzájuk kevert rajtaütés- és biztonságjelzőket.
- Adj még több **Ambush** és/vagy **Empty Handed** kártyát a fosztogatáspaklikhoz.
- Tegyéél vissza 3 szörnyjelzőt a játék dobozába.
- A játékosok nem 1-es éhséggel kezdenek, hanem ki kell azt dobniuk a játék elején.
- Adj több lapkát a térképhez.

## SZÓLÓ-MÓD / TÖBB KARAKTER

Ha szóló játékot szeretnél, válassz 2 különböző túlélőt. Keverd meg a túlélőpaklikat, majd húzz 4-4 kártyát a játék kezdetén. A maximális kézlimited ebben az esetben 20 kártya lesz. A kezekben lévő kártyákat bármelyik túlélődnék kijátszhatod. A túlélőid az alapszabály szerint egymás után hajtják végre a saját játékkörüket. Ez egy könnyű és gyors módszer arra, hogy több túlélővel játssz egyszerre.

## PANDEMIC-MÓD

Amikor egy olyan térképlapkára kellene szörnyjelzőt tenned, ahol már van 3 szörnyjelző, tegyéél 1-1 szörnyjelzőt minden szomszédos lapkára.

# **MAXIMÁL-MÓD**

Ha igazi kihívásra vágysz, akkor szabadon kombinálhatod és összeállíthatod a szörnypaklit és/vagy a különböző extra lapkákat a játékban. A dolog így sokkal kiszámíthatatlanabb és nehezebb lesz. Túl tudsz élni egy igazi atom-háború utáni zombi-apokalipszist és idegen-inváziót?

## **A VETERÁN ÉS A KUTYÁJA**

Ha a veteránnal és a kutyájával játszol, akkor megválaszthatod, hogy melyik előtted lévő ellenség melyik karakteredet támadja, de a lehető legegyszerűbben kell elosztani az ellenfeleket a veteránod és a kutyája között. Például, ha 2 szörnykártya van előtted, te döntheted el, hogy melyik okozzon sérülést a veteránnak, és melyik a kutyájának. Ha egy ellenség az adott tartományon belül mindenkit megsebez, akkor mind a veterán, mind a kutyája sérülni fog miatta.

A veterán és kutyája egyetlen éhségkockán osztoznak. Ha a veterán ételhez jut, ad belőle egy harapást a kutyájának is, így nem kell aggódnod a két különböző éhségszint kezelése miatt.

A veteránnak 4-es terhelhetősége van, a kutyának pedig nullás (mivel a kutyáknak általában nincs kezük). Ha mindkét karaktered életben van, használd a kisebb lopakodási értéket. Ha az egyikük meghal, folytathatod tovább a játékot, amíg bármelyikük is életben van.

TÚLÉLŐK



**FIREMAN**



**HUNTER**



**GUNSLINGER**



**SURGEON**



**MECHANIC**



**VETERAN**

# NAPPAL/ÉJSZAKA CIKLUS

Ha még tovább szeretnéd nehezíteni a játékot, hozzáadhatod a nappal/éjszakai ciklust is. Keverd meg a nappal/éjszaka paklit képpel lefelé, és győződj meg róla, hogy minden kártya ugyanolyan irányba álljon. Tedd a paklit a térképhez közel - ennek a paklinak a térképhez való irányultsága nagyon fontos, így nem szabad változtatni rajta a játék kezdete után.



A játék „nappal” kezdődik. Minden teljes forduló végeztével (miután minden játékos végzett a saját játékkörével), a nap lemegy és beköszönt a sötét éjszaka: csapd fel a pakli legfelső lapját a pakli tetejére, majd hajtsd végre a felcsapott kártya hatását (B). Ügyelj arra, hogy mindeközben a pakli játéktáblához való irányultsága ne változzon. A hatás megoldása után az éjszaka lassan véget ér: dobd el a felcsapott kártyát egy külön dobópakliba. Új nap kezdődik, mégpedig azzal, hogy minden játéktáblán lévő szörnyjelzőt a legfelül látható kártyán látható piros nyíl irányába mozgatni kell 1-1 lapkányival (A). Ha egy szörnyjelző egy olyan lapkára mozog, ahol van túlélő, a jelzőt el kell dobni, és fel kell csapni a túlélő elé egy szörnykártyát helyette. Ha egy jelző „lemozog” a térképről, visszakerül a közös készletbe.

# ŐRÜLETPAKLI

A Cthulhu szörnykészletben lévő szörnyek közül soknak az a hatása, hogy húznod kell egy őrületkártyát. Minden őrületkártya képpel felfelé kerül a karakterkártyád mellé játékba, és „súly” van, azaz beleszámít a maximális teherbírásodba, de nem minősülnek felszerelésnek, és nem könnyű megszabadulni tőlük. Állapothatásnak számítanak, így az olyan hatások, amik eltávolítanak, vagy megakadályoznak egy állapotot, gyógyítják az őrületet is. Ha a nálad lévő őrületkártyák meghaladja a teherbírásodat (azaz már nincs olyan felszerelésed, amit eldobhatnál), a karaktered végleg megőrül, és meghal.



**A. az őrület „súly”**

**B. fóbia-hatás**

Minden őrület valamiképp gátolja a túlélőt. Be kell tartani a megszerzett őrületeid hatásait mindaddig, míg ezek a kártyák játékban vannak.

## EMLÉKEZTETŐÜL:

1. ellenőrizd a szójegyzékben
2. ne találj ki olyan szabályt, amiről nem írtunk
3. kövesd a kártya szövegét

**K:** Meg tudom támadni / sérülést tudok okozni egy szörnyjelzőnek?

**V:** *Nem, csak a már felfedett szörnyeket (a felhúzott szörnykártyákat) tudod megtámadni / sebezni. A szörnyjelzőkre gondold úgy, mint valami közelgő veszélyre. Hallod, hogy valami motoszka az árnyékban, de még nem látod pontosan, mi az.*

**K:** Tudok viselni ugyanolyan típusból több felszerelést?

**V:** *Nem, nem tudsz több ugyanolyan felszerelést magadra venni.*

**K:** Mi történik, ha egy olyan felszerelésekártyát húzok, amelyen már van felszerelve a karakteremen? El kell dobnom?

**V:** *Nem, csak a kezében marad, amolyan biztonsági tartalékként. Ha túl sok kártya van a kezében, el kell dobnod lapokat a kézlímidig.*

**K:** Ha egy szörnykártya van a karakterkártyám előtt, és a túlélőm mozog, a szörny MINDIG mozog velem együtt?

**V:** *Igen, függetlenül attól, hányan vannak előtted, vagy azok a szörnyek hogy mozognának, minden esetben veled együtt fognak mozogni az előtted fekvő szörnykártyák.*

**K:** Fel kell fednem minden térképlapkát, amin keresztülhaladok a **Fireman's Stamina / Horse / Motorcycle** használatával, vagy csak azt, ahol befejeztem a mozgásomat?

**V:** *Igen, fel kell fedned az összes térképlapkát. Ez alól csak az **Army Ranger** „Hoof it” speciális képessége a kivétel, ami kifejezetten azt mondja, hogy nem kell felcsapnod ezeket a lapkákat.*

**K:** A életerő visszanyerés csak rám lesz hatással, vagy minden játékosra, ha fel vagyok szerelve **Scrubs / Scalpellel**? Összeadódik a hatás?

**V:** *Csak a sebészre / önmagadra, és összeadódik.*

**K:** Hova tegyem a szörnyjelzőt a **Camouflage** után? Ha a saját térképlapkámra teszem, akkor egy lopakodás próbát kell végrehajtanom, amikor elhagyom a lapkát, vagy ha fosztogatok a lapkán?

**V:** *A lapkára kell tenned. A szabályokban az szerepel, hogy csak akkor kell lopakodás próbát tenned, amikor belépsz (Enter) egy olyan lapkára, ahol már van egy, vagy több szörnyjelző, nem akkor, amikor már egy szörnyjelzős lapkán tartózkodsz.*

**K:** Húzhatok felszerelésekártyát a fosztogatáskártyák közös dobópaklijából a **Resourceful** kártyával, vagy a mechanikus **Repair** kártyájával? Lehetséges, hogy egy másik játékos felszerelést húzzam fel, majd kijátsszam azt magam elé?

**V:** *Igen és igen.*

**K:** A **Quick Thinking**, **Cover of Night**, **Fetch**, stb. használatakor csak abból a fosztogatáspakliból választhatok, amilyen szimbólumú térképlapkán vagyok?

**V:** *Ha olyan kártyát játszol ki, amelyik hatására kötöttség nélkül húzhatsz egy fosztogatáskártyát, akkor a három pakli közül bármelyikből húzhatsz.*

# SZÓJEGYZÉK

**Action** (akció): Költs el egyet a 4 lehetséges akciód közül, hogy végrehajthasd a kártya utasítását.

**Attached** (csatolt): Ha egy szörnyet kell a túlélődhöz „csatolni”, akkor a felhúzott szörnykártyát tedd magad elé a játékterületre.

**Attack** (támadás): Hajtsd végre ezt a hatást, amikor a szörny egy támadást hajt végre.

**Burn** (égés): Dobd el a saját túlélőpaklid legfelső lapját a saját dobott lapjaid közé.

**Counter** (ellentámadás): Ha egy ilyen képességű szörnyet megtámadnak a kijelölt hatótávolságról, és nem ölik meg ezzel a támadással, a szörny azonnal visszatámad, és sérülést okoz a támadónak.

**Destroy** (ha megsemmisült): Ha egy ilyen képességű szörny meghal, hajtsd végre ezt a hatást. Ez a hatás csak azt a játékos károsítja, akihez az adott szörny épp „csatolva” van. Ha a „destroy” szó egy felszerelésre utal, akkor el kell dobnod egy már viselt felszerelésedet.

**Discard** (eldobás): Dobd el ezt a kártyát, hogy végrehajthasd a kártya utasítását. Egy felszerelést fel kell venni, mielőtt ezt az akciót végrehajthatnád. **Maga az eldobás nem számít akciónak.**

**Docile** (kezelhető): Az ilyen képességű szörnyeket nem kell aktiválni és nem támadják meg közvetlenül a játékosokat.

**Draw** (húzz): Ez a képesség akkor aktiválódik, amikor egy ilyen szörnykártya kihúzásra kerül (még akkor is, ha ez még a játék előkészítése lépés), és csak a szörnyet felhúzó játékosra hat.

**Drain Life** (életerő-szívás): A szörny által okozott minden sérülés 1-1 életpontot visszatölt a szörnynek.

**End** (végén): Hajtsd végre ezt a hatást az adott térképlapkán, a játékköröd legvégén.

**Enter** (belépéskor): Hajtsd végre ezt a hatást azonnal, amikor belépsz az adott térképlapjára.



- Equip** (felszerelés): Amikor felszerelésként kijátszottad ezt a kártyát, hajtsd végre a kártya hatását.
- Insanity** (őrület): Az őrületkártyák különböző hatásokat okozhatnak, és állapothatásnak számítanak (lásd a 29. oldalon).
- Reveal** (felfedéskor): Hajtsd végre ezt a hatást azonnal, amikor felfeded az adott térképlapkát.
- Passive** (passzív): Ezen kártya hatása mindaddig érvényben marad, amíg maga a kártya játékban van.
- Posion** (méreg): Tegyél egy méregjelzőt a karakterkártyádra. Minden köröd végén annyi sebzést kapsz a méreg miatt, ahány méregjelződ van. Ez egy állapothatás.
- Scavenge** (fosztogatás): Fosztogatás akciót ugyanazon a térképlapkán legfeljebb körönként egyszer hajthatsz végre. Ha a lapka szövege „szabad fosztogatást” (Free Scavenge) ír, akkor válassz egy tetszőleges fosztogatáspaklit, és szabad akcióként húzz egy kártyát.
- Stacking** (halmozódik): Ha egy ilyen hatás több példányban érvényesül a játékban, akkor a hatásuk összeadódik. Például: minden játékban lévő **Alien Scientist** eggyel megnöveli minden idegen sebzését. 2 játékban lévő **Alien Scientist** már kettővel, stb.
- Stampede** (pánik): Ha egy ilyen képességű szörnynek sérülést okozol, de nem ölod meg a támadásoddal, pánikba esik, és az összes lehetséges támadásával, amivel az adott hatótávolságon belül elér valakit, minden lehetséges célpontot meg fog támadni. Elsőként téged fog megtámadni, majd a hozzád legközelebb álló túlélőt, stb. Ha két túlélő is azonos távolságban van a szörnytől, neked kell döntened, kit támadjon meg előbb.
- Stop** (megálláskor): Hajtsd végre ezt a hatást azonnal, amikor befejezted az összes mozgásodat ebben a játékkörödben.
- Stun** (elkábult): Egy elkábult szörnyet nem kell aktiválni, és nem tud sérülést okozni a következő játékköröd kezdetéig.
- Test** (próba): Hajtsd végre egy lopakodás próbát.

# KÉSZÍTŐK

**Játéktervező és fejlesztő:** Mike Gnade

**Eredeti alkotás:** Gustav Rangmar

**Grafikai tervezés:** Gustav Rangmar és Mike Gnade

**Külön köszönet minden játékesztelőnknek:** Matthew Cangialosi, Rosalie Bryant Gnade, Nicole Kline, Anthony Amato, Chris O'Neil és az egész Game Makers Guild of Philadelphia és Tabletop Co-op.

**Alfa játékesztelők:** Stavros Tsiakalos, Paul Richter, Hermes, Patrick Wilhelmi, Martin Koch, Dan "Bacadiar" FitzSimons, Table for Two Show, R. Zachary Gebelein, M. Triemstra, Andrew Pavlis, Daniel P. Stevens, Joshua Burt, Julien Bertrand, James Stewart-Jones, Rae és Chris Yocum, Rob Gaulden, Sontana Intraweat, Sarah Walther, John J. Fitek, Bongo Machongo, Kevin Lee, Jason Hendricks, David Tipton Jr, Psychic Kitty, Zac "Rufus" Fleury, Rick F. Kwan, Tseebaka, Chester C., Hamoud A. Alkhaldi, Zak Richardson, Ziliang Wang, Benjamin Guinane, Leon "Tyrael" Jesmanowicz, Casey Bertels, a Mabe család, Colton Kenney, Brandon Lindquist, Sanjana Ram és Philipp Luijckx, Raymond Taylor, Michelle Fursa és Zane Hill.

© 2018 Rock Manor Games. Minden jog fenntartva.

A túlélőkártyák hátuljának szimbólumát Lorc alkotta, aki elérhető a <http://game-icons.net> honlapon.

