

Útmutató



Előkészületek

A ***Homályrév: Apró kalandok*** taktikai játék egy személyre. A hősöddel csatáról csatára haladva küldetések egész sorozatát teljesítheted, miközben végighaladsz a történeten.

Bár a doboz kicsi, valójában nagy játékot rejt. Ebben az útmutatóban megtalálod az alapokat, hogy gyorsan elkezdhess játszani. A teljes játékszabályhoz olvasd el a digitális szabálykönyvet.



- A** Először vedd ki a **küldetéspaklit** a dobozból.
- B** Fordítsd fel a legfelső kártyát, és olvasd el a **Kicsi a bors...** szövegét.

Mielőtt elkezdenéd a játékot, válassz karaktert.

Hat karakter közül választhatsz, mindegyikükhöz találsz egy leírást a hozzájuk tartozó karakterkártya hátoldalán.



Karakter előkészületei

Ebben az útmutatóban a **Behemótot** fogjuk példaként használni. Ha még új vagy Homályrév világában, azt ajánljuk, válaszd a Behemótot, hogy megismerkedj a játékkal. Vedd magadhoz az alábbiakat:

A A **karakterkártyát** és a hozzá tartozó **figurát**.

B A barna **életerőtárcsát**, amit állíts be a karaktered 1. szintű maximális életerőpontjára, ahogyan az a karakterkártyádon látható.



C A négy 1. szintű **képességkártyát** – ezek listáját a karakterkártyád hátoldalán találod. Az „**A**” oldalukkal felfelé vedd kézbe őket.

D A barna **támadásmódosító lapkát**. Helyezz egy fehér kockát a legfelső pozícióba.



Küldetés előkészületei

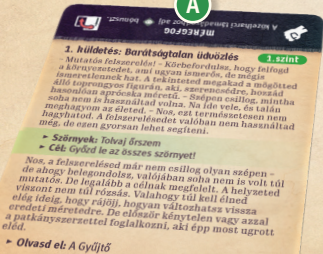
Olvasd el az **1. küldetés:**
Barátságtalan üdvözlés című
kártyát, ami a következő kártya
a küldetéspakliban.

A

Olvasd el a küldetés leírását
a céllal együtt **A**.

Vedd elő a küldetéskártya
szörnylistáján jelzett Tolvaj
őrszem **szörnykártyát B**.

B



Fordítsd át a küldeteskártyát a **térkép oldalára** **C**. Egyes mezők különleges szabályokkal rendelkeznek, amit a színes szegélyük jelez.

Az **akadályokon** **X** nem lehet átmozogni, de távolsági támadás végrehajtható ezeken keresztül.

A **veszélyes terepek** **🔥** mindenkit sebeznek, aki ilyen mezőre lép. **1 sebzést** **☆** okoznak minden alkalommal annak, aki belép a mezőre.



Nézd meg, hány darab szörny van a térképen, és milyen színű kockával vannak jelölve.

Helyezd a kockákat a térképen a Tolvaj őrszemmel jelölt mezőkre: egy zöld kockát a zöld kockával jelölt mezőre **D** és egy kék kockát a kék kockával jelölt mezőre **E**.

Helyezd a figurádat a kezdőmezőre  **F**.

Vegyél elő egy **szörnylapkát**, majd illeszd bele a Tolvaj őrszem szörnykártyáját **G**.

Állítsd be a szörnykártyán jelzett maximális életerőpontot  a tolvajoknak megfelelő színű **életerőtárcsákon** **H**.

Helyezz egy fehér kockát a szörnylapka középső **O** pozíciójába **I**.



Vedd elő a **szörnyek módosítólapkáját**, és helyezz egy fehér kockát a legfelső pozícióba **J**.



Tedd az **állapotjelölőket**, a **segédletet** és a **dobókockát** a közelbe, ezekre később lesz szükség **K**.



Küldetés áttekintése

Minden küldetés fordulóból áll; minden **fordulóban** az alábbi lépéseket fogod végrehajtani:

- 1 Kártyák választása:** Először válassz ki két képességkártyát, amelyeket szeretnél kijátszani a forduló során.
- 2 Kezdeményezés meghatározása:** Ezután állapítsd meg, te és a szörnyek milyen sorrendben hajtjátok végre az akcióitokat.

- 3 Karakter és szörnyek köre:** Végül hajtsd végre a köröket a kezdeményezés által meghatározott sorrendben, a legalacsonyabb értéktől a legmagasabbig.

A játék addig tart, amíg el nem éred a küldetés célját vagy a karaktered ki nem fárad.



Mielőtt lejátszanád az első fordulót, van egypár fontos fogalom, amit érdemes ismerni. Először is végighaladunk az akciókon és a képességeken.

A képességkártyáid felső és alsó része egy - egy külön **akció**. A körödben a forduló elején választott egyik kártyád **felső akcióját** és a másik kártyád **alsó akcióját** fogod végrehajtani.

Minden akció egy vagy több **képességből** áll, amelyeket ikonok és számok jelölnek.

A két leggyakoribb képesség a **mozgás**  és a **támadás** .

Ez a két képesség annyira alapvető, hogy bármelyik kártya felső akciója helyett végrehajthatsz egy alap **támadás**  **2** akciót **A**, és bármelyik kártya alsó akciója helyett végrehajthatsz egy alap **mozgás**  **2** akciót **B**. Ilyen esetekben a kártya többi képessége nem érvényesül.



MOZGÁS

Amikor **mozgás**  képességet használsz, legfeljebb annyi mezőt léphetsz, amennyi a képesség értéke. Például: az alap  **2** -vel legfeljebb 2 mezőt léphetsz, minden lépéssel egy szomszédos mezőre mozogva **C**.



TÁMADÁS ✂

A **támadás** ✂ képességgel megcél-
lozhatsz egy veled szomszédos
ellenfelet, és sebzést okozhatsz
neki. Az okozott sebzést a képes-
ség értéke és a **támadásmódosító**
dobás eredménye határozza meg.

Amikor támadást hajtasz
végre, dobj a dobókockával, és
módosítsd a támadás erejét a
támadásmódosító lapkádön
jelzett módosítóval.

A módosítót a dobott eredmény
oszlopa A és a kocka **sora B**
jelöli ki.



Például: ha egy alap **2** akciót hajtasz végre, a dobásod eredménye **+**, és a fehér kocka a harmadik pozícióban áll, a támadás értéke 3 lesz (2 támadási érték +1 módosító a dobásból).

A legtöbb módosító egyszerű hozzáadással vagy kivonással módosítja a támadás értékét, kivéve két speciális módosítót.

A **0** nullára csökkenti a támadás összértékét, a **2x** pedig megduplázza a támadás összértékét.

Fontos: Minden támadás után mozgasd a kockát egy pozícióval lejjebb a támadásmódosító lapkán (ha a legalsó pozícióban áll, akkor a legfelsőbe).

Egyes esetekben **előnyt** vagy **hátrányt** kapsz a támadásra. Ilyenkor dobj a dobókockával **kétszer**, majd használd előny esetén a jobb, hátrány esetén a rosszabb módosítót. Ha egyszerre kapsz előnyt és hátrányt, csak egyszer dobj.



További képességek

A mozgáson és a támadáson kívül vannak további képességek és hatások a Behemót kártyáin, amelyeket kifejtünk az alábbiakban.

UGRÁS

Az **ugrással**  végrehajtott mozgás lehetővé teszi, hogy biztonságosan áthaladj akadályokon és veszélyes terepeken. Nem fejezheted be a mozgásodat akadályon, és ha veszélyes terepen fejezed be a mozgást, elszenveded a terep sebzését.

TÁVOLSÁG

A **távolsági**  támadás lehetővé teszi, hogy célba vedd egy olyan ellenfelet, aki legfeljebb annyi mezőre áll, amennyi a távolság értéke. Ha ezzel a képességgel veled szomszédos ellenfelet támadsz, hátrányt kapsz a támadásra.



TERÜLETRE HATÓ

A **területre ható** támadás több ellenfelet is célba vehet. Minden ellenfélre dobj külön módosítót.

A szürke mező  jelöli a pozíciót a **célmezőkhöz**  képest. Ha a kártyán nincs szürke mező, abban az esetben legalább 1 célmezőnek távolságon belül kell lennie. Az alakzat forgatható és tükrözhető.

ÁLLAPOTOK

Egyes képességekkel **állapotjelölőt** tehetsz a jelzett célpont-ra (vagy a támadás célpontjára, ha támadási hatásként van feltüntetve). Minden állapot hatását megtalálod a segédleten.

Helyezd a megfelelő állapotjelölőt a karakterkártyádra, vagy célzott szörny esetén az életerőtárcsája mellé.

ÁTÜTÉS

Az **átütő**  támadás a célpont védelméből figyelmen kívül hagy legfeljebb annyit, amennyi az átütés értéke.

VÉDELEM

A **védelem**  aktív hatás, ami minden téged célzó támadás sebzését annyival csökkenti, amennyi a védelem értéke.

Az **aktív hatások** tarthatnak a forduló végéig vagy akár tovább is. Az ilyen hatásokat az akció jobb alsó sarkában lévő ikon jelzi.

A **fordulóbónusz**  az adott forduló végéig tart, az **állandó bónusz**  addig, amíg meg nem szakítod. Az aktív hatással rendelkező kártyákat tedd a karakterkártyád fölé, az aktív területre.

LÖKÉS

A **lökéssel**  elmozgathatsz egy célpontot legfeljebb annyi mezővel, amennyi a lökés értéke. A célpontnak minden egyes lépéssel növelnie kell a karakteredtől mért távolságot eggyel.

A Behemót Védelmező erő kártyája esetén a lökés a támadás célpontjára hat.

ELEMEK

Az elemeket, mint például a Behemót Csapás az égből kártyáján lévő **szél** , egyelőre hagyd figyelmen kívül. Ezekre hamarosan visszatérünk.

Még sok a tanulnivaló, de először próbáld ki mindezt a gyakorlatban. Kezdd el a küldetés első fordulóját!

1. Kártyák választása

Minden forduló elején két kártyát fogsz választani a kezedből, amiket kijátszol a forduló során – válaszd ki ezeket most.

Fontos: Az egyik kártya felső akcióját és a másik kártya alsó akcióját fogod végrehajtani, de még nem kell eldöntened, hogy az akciókat milyen kombinációban hajtod végre.

Például: Behemótként választhatod a **Pajzscsapást** és a **Védelmező erőt** azzal a céllal, hogy a zöld tolvaj közelébe kerülj a Pajzscsapás alsó akciójával, majd megtámadd a Védelmező erő felső akciójával, rálökve a veszélyes terepre, és buzdítva a saját karakteredet.



2. Kezdeményezés meghatározása

Miután kiválasztottad a két kártyát, válaszd ki az egyik kártya **kezdeményezési értékét**. Ez fogja meghatározni, mikor kerülsz sorra a fordulóban. Minél alacsonyabb a kezdeményezésed (♠), annál hamarabb kerülsz sorra.

Ezután határozd meg a Tolvaj őrszemek kezdeményezését. Dobj a dobókockával, majd mozgasd a fehér kockát a szörnyek

módosítólapkáján a dobott érték pozíciójába. A kocka alatti oszlop határozza meg az őrszemek kezdeményezését (♠), valamint a fordulóban használt képességeiket. Mindkét őrszem ugyanazokat a képességeket fogja használni.

Ha a kezdeményezési értékük alacsonyabb, mint a tiéd, ebben a fordulóban előtted kerülnek sorra.

3. Karakter és szörnyek köre

A forduló további része a karaktered és a szörnyek köreiből áll. Az hajtja végre a körét elsőként, akinek a legalacsonyabb a kezdeményezése.

KARAKTER KÖRE

A saját körödben végre fogod hajtani az egyik választott kártyád **felső akcióját** és a másik kártyád **alsó akcióját**. Bármelyiket végrehajthatod elsőként.

Miután végeztél egy akcióddal, fordítsd a kártyát a **„B” oldalára**, majd vedd vissza a kezvedbe – kivéve, ha az akciónak van aktív hatása, ebben az esetben helyezd a kártyát az aktív területre, a karakterkártyád fölé.

Az elszenvedett sebzéseket jelöld az életerőtárcsádon.

SZÖRNYEK KÖRE

Egy szörny a saját körében a fehér kocka alatt felsorolt képességeket használja. Minden azonos típusú szörny ugyanazokat az akciókat hajtja végre, és a számozásuk szerint kerülnek sorra egymás után.

A szörnyek kizárólag a felsorolt képességeket használják. Ha nincs feltüntetve mozgás akció, nem mozognak.

A szörnyek az akcióikat hozzád hasonlóan hajtják végre, az alábbi szabályok szerint.

SZÖRNYEK MOZGÁSA

A szörnyek mindig a lehető legrövidebb útvonalon mozognak a célpontjuk felé (feléd), anélkül, hogy veszélyes terepre lépnének. A veszélyes terepeket akkor is kikerülik, ha ezáltal nem kerülnek támadó távolságba a körükben.

SZÖRNYEK SEBZŐDÉSE

Amikor egy szörny sebzést szenved el, jelöld azt a megfelelő színű életerőtárcsán. Amint egy szörny eléri a 0 életerőpontot, meghal.

Amikor egy szörny meghal, távolítsd el az állapotjelölőit és a térképről a kockáját.

SZÖRNYEK AKTÍV HATÁSAI

A szörnykártya alján feltüntetett állandó bónuszok mindig aktívak. Ilyen például a Tolvaj őrszemek **védelem**  **1** bónusza **A**.

A képességekből szerzett fordulóbónuszok **B** csak akkor válnak aktívvá, ha a szörny már végrehajtotta a körét. Onnantól a forduló végéig aktívak maradnak.

Az aktív hatások összeadódnak.
Például: ha a szörnylapkán
a kocka a bal oszlopot
jelöli, a Tolvaj őrszemek
kapnak  **1** -et, miután
végrehajtották a körüket.
Ez a védelmi érték
hozzáadódik az állandó
bónuszukhoz, tehát az
őrszemek ideiglenesen
 **2** -mel rendelkeznek.



Forduló vége

Miután mindenki végrehajtotta a köreit, a forduló véget ér.

Az aktív területeden lévő, **forduló bónusszal**  jelzett kártyákat a „B” oldalukra fordítva vedd vissza a kezedbe.

Az **állandó bónusszal**  jelzett kártyák az aktív területeden maradhatnak.

Ezen a ponton két **„A” oldallal** és két **„B” oldallal** felfelé lévő kártyának kell lennie a kezedben (kivéve, ha van aktív állandó bónuszod, ebben az esetben csak egy kártya van „B” oldallal felfelé a kezedben).

Mielőtt elkezdenéd a következő fordulót, ismerkedj meg a kártyák „B” oldalán lévő hatásokkal.

A KÁRTYÁK „B” OLDALA

A „**B**” oldallal felfelé lévő kártyáidat is választhatod a forduló elején, mint az „**A**” oldallal felfelé lévő kártyáidat. Használat után megfordítás helyett ezeket a kártyákat **el kell dobnod**, és addig nem használhatók újra, amíg vissza nem szerzed őket.



CÉLPONT

A **célponttal**  jelölt képességek meghatározzák a képesség célpontját vagy célpontjait. Ha egy számot látsz a  mellett, akkor legfeljebb ennyi ellenfelet célozhatsz meg a képesség távolságán belül.



MEGTORLÁS

A **megtorlás**  egy aktív hatás, ami lehetővé teszi, hogy sebzést okozz egy ellenfélnek, aki megtámadott. Az okozott sebzés egyenlő a megtorlás értékével.

A védelemhez hasonlóan a megtorlás lehet fordulóbónusz  vagy állandó bónusz .

ELVESZTÉS

Miután végrehajtasz egy **elvesztés ikonnal**  jelölt

akciót **A**, helyezd a kártyát az elvesztett kártyáid közé, a karakterkártyád jobb oldalára. Ezek a kártyák itt maradnak a küldetés végéig.

Ha az elvesztés ikonnal jelölt akciónak van aktív hatása, a kártya elvesztettnek számít, és az elvesztett kártyáid közé kell helyezned, amint az aktív hatás véget ér.





SEBZÉS FIGYELMEN KÍVÜL HAGYÁSA

Ha sebzést szenvednél el, azt háromféle módon hagyhatod figyelmen kívül:

- 1 Dobj el** egy tetszőleges „A” oldalas kártyát a **kezedből**.
- 2 Dobj el** két tetszőleges „B” oldalas kártyát a **kezedből**.
- 3 Veszíts el** egy tetszőleges kártyát a **kezedből** vagy az **eldobott** kártyáid közül.

ELEMÉK

Az elemi töltések **A**, mint a **szél**  a Behemót **Csapás az égből** kártyáján, erősíthetnek bizonyos hatásokat.



Amíg látható elemi töltés egy kezében tartott, aktív területeden lévő vagy választott kártyádon, az elemet felhasználhatod egyszer a forduló során.

Az elem **felhasználhatóságát** az adott elem  - szel ellátott ikonja jelzi, és a kettőspont után látható a kiváltott hatás.





B Például: a Behemót **Nyársalás** kártyájának támadó képessége esetén felhasználhatsz szelet, hogy hozzáadj **+1** ⚡-t és **2** -t a teljes támadás képességhez.

GYÓGYÍTÁS

A **gyógyítással** 🩹 a célpont visszkap annyi életerőpontot, amennyi a gyógyítás értéke. Például: a Behemót **Szemet szemért** kártyájával 2 életerő-pontot nyersz vissza.

Pihenés

Kétféle pihenésre van lehetőség: rövid és hosszú pihenés. Mindkettővel visszaszerezheted az eldobott kártyáidat egy kártya elvesztéséért cserébe.

Csak akkor pihenhetsz, ha van legalább két kártya a kezedben és / vagy az eldobott kártyáid között.



RÖVID PIHENÉS

Rövid pihenést egy forduló végén hajthatsz végre. Ha így teszel, **vedd vissza a kezedbe** az összes eldobott kártyádat, és fordítsd azokat az „**A**” oldalukra. Ezután **veszíts el 1 véletlenszerű kártyát**. Dönthetsz úgy, hogy elszenvedsz 1 sérülést, hogy egy másik véletlenszerű kártyát veszíts el helyette.

HOSSZÚ PIHENÉS

Ahelyett, hogy választanál két kártyát a fordulóra, végrehajthatsz egy hosszú pihenést; a kezdeményezésed ez esetben 99. A hosszú pihenés az alábbi lépésekből áll:

- 1 Vedd vissza a kezvedbe az összes eldobott kártyádat, és veszíts el 1 tetszőleges kártyát** a kezedből.
- 2 Hajts végre egy gyógyítás ♡2 magadra** akciót.
- 3** Ilyenkor visszaforgatod a használt **tárgyaidat** is, de egyelőre nincsenek tárgyaid. Az első küldetés lejátszása után megismerkedhetsz a tárgyakkal.



Kifáradás

Kétféle módon **fáradhatsz ki**:

- **Nincs életerőpontod:**
a karakterednek 0 életerőpontja van.
- **Nincs elég kártyád:**
nincs két kártya a kezedben (kijátszásra), vagy két kártya a kezedben és / vagy az eldobott kártyák között (pihenésre).

Ha kifáradsz, elveszíted a küldetést.



Így haladj tovább

Az eddig tanultakkal le tudod játszani a küldetés hátralévő részét, amíg teljesíted a célt vagy ki nem fáradsz.

Miután befejezted a küldetést, olvasd el a teljes játékszabályt, hogy felkészülten vágass bele a további küldetésekbe.

Az alábbi fogalmak kimaradtak az útmutatóból, ezek részletes leírását a játékszabályban találod:

- Felszerelések
- Visszaszerzés
- Küldetéshatások
- Terep
- Képességek fejlesztése

Sok sikert, kalandozó!



Alkotók

Játéktervező: Joe Klipfel,
Nikki Valens

Író: Isaac Childres

Gyártásvezető: Price Johnson

Művészeti vezető: BJ Hensley,
Arch Anderson

Figurák: Chris Lewis

Illusztrátor: Mofei Wang,
Yanis Cardin

Grafikus: Arch Anderson,
Jason D. Kingsley

Játékszabály: Jason D. Kingsley

Szerkesztő: Jaym Gates



*A teljes játékszabályért látogasd meg a **gemklub.hu/homalyrev-apro-kalandok-13382** honlapot vagy olvasd be a QR-kódot.*

