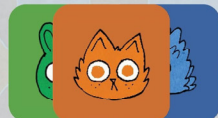


A Kósza játéktartozékai

Harcosok	Épületek	Jelölők	Egyéb tartozékok		
(nincs ilyen)	(nincs ilyen)	(nincs ilyen)			
			1 kószafigura (fekete vagy fehér)	7 kezdőeszköz	4 rom-eszköz
					
			6 kapcsolatjelző	15 küldeteskártya	6 karakterkártya (kiegészítővel együtt)

Előkészületek (sorrend: D és E)

- Válassz ki magadnak egy **karaktert**. A többi karakterkártyát tedd vissza a játék dobozába.
- Tedd a **kószafigurádat** bármelyik erdőre (*utakkal körbezárt fás területek a játéktáblán*).
- Keverd meg a **küldeteskártyáidat** és alkoss belőlük egy paklit, húzd fel a 3 legfelső küldetést, majd rakd őket a frakciótáblád mellé, képpel felfelé. (*Ha két kósza játszik egyszerre, mind a ketten ugyanazt a küldetés-paklit használjátok, és ugyanabból a 3 felcsapott küldeteskártyából választhattok.*)
- Vedd el a 4 **romlapkát**, illetve a 4 „R” betűvel jelölt (zsák, csizma, kalapács és kard) **rom-eszközt**. Ha két kósza játszik, mindkettőtök 4-4 (azaz összesen 8) rom-eszközeire lesz szükség. Rakj 1-1 (illetve két kósza esetén: 2-2) véletlenszerűen kiválasztott rom-eszköz tetejére 1-1 romlapkát, majd keverd meg az így kialakuló kupacokat. Ezután a játéktáblán lévő mind a négy „R” betűvel jelölt rommezőre tegyél belőlük egy-egy így összeállított kupacot (*továbbra is a romlapka legyen felül*).
- Fordítsd meg a frakciótábládat** és tedd a választott **karakterkártyádat** a neki fenntartott mezőre. Vedd el a karakterkártyádon feltüntetett, „S” betűvel megkülönböztetett **kezdőeszközeidet**, majd rakd vissza a játék dobozába a többi kezdőeszközt. Ha a kezdőeszközeid között van teáskanna, érmehalom, vagy zsák, azokat tedd a nekik fenntartott, megfelelő szimbólummal megjelölt mezőkre, a frakciótáblád bal oldalán, a pirkadat és este fázisaid ismertetésénél. Az összes többi kezdőeszközüdet tedd a *Hátizsák* mezőre.
- Mindegyik játékban lévő másik frakció **kapcsolatjelzőjét** (*kivéve a másik Kószát*) tedd a *Kapcsolatok* táblázat *Közömbös* mezőjére. A többi felesleges kapcsolatjelzőt tedd vissza a játék dobozába. Most már készen állsz a játékra!

Bonyolultság

KÖZEPES

Agresszivitás

KÖZEPES

Kártyagazdagság

KÖZEPES

Gyártási képesség

KICSI

Játék a Kószával

A Kószaként a frakciók közti konfliktusokba több oldalról is bele fogsz avatkozni, egyesekkel szövetséget kötsz, másokat ellenségnek fogsz tekinteni, ahogy a pillanatnyi helyzet éppen megköveteli. A többi frakcióhoz fűződő kapcsolatod alapján kapsz majd győzelmi pontot, vagyis míg a barátságos frakciókat kártyák átadásával támogatod, addig az ellenséges frakciókat akadályozod a játéktartozékaik harc általi leszedésével. Azáltal is szerezhetsz pontot, hogy küldetéseket teljesítesz, amivel a jóhíredet terjesztheted az erdő lakói közt.

Ahhoz, hogy könnyedén közlekedhess és cselekedhess, ügyesen kell felhasználnod a hátizsákodban lévő eszközöket, bővítened kell az eszközkészletedet elhagyott romok átkutatásával, illetve más frakciók támogatásával. Magányos vándorként nem uralhatsz egy tisztást sem, vagy akadályozhatod meg, hogy egy másik frakció uralja valamelyiket, viszont mivel rendkívül fürge vagy, szabadon mozoghatsz tisztások között attól függetlenül, hogy azokat mely frakciók uralják.



A Kósza

Járod az erőt, keresve egy biztos pontot az újonnan alakuló társadalomban.



Fürgesség

Amikor mozogsz, nem kell figyelembe vened, ki uralja a tisztásokat.



Dagányos Vándor

A kószafigurád nem számít harcosnak, és semmilyen módon nem lehet levenni a játéktábláról.

Pirkadat

1. Fordítsd képpel felfelé 2-2 eszközöd minden kannád után, majd fordítsd képpel felfelé 3 további eszközöd.



2. Ezután surranhatsz egyet, amivel egy szomszédos erdőbe, vagy tisztásra mozoghatsz csizma használata nélkül.

Nappal

Merítsd ki az alábbi eszközeidet, hogy akciókat hajthass végre:



Mozgás:

Erdőbe nem mozoghatsz.



Harc:

A maximális találateid száma egyenlő a sértetlen kardjaiddal.



Felfedezés / speciális képesség:

Vegyél el 1 rom-eszközt a romlapka alól, kapsz 1 győzelmi pontot. VAGY hajtsd végre a Kószád speciális képességét.



Támogatás:

Adj egy tisztás színével egyező kártyát az egyik ott lévő frakciónak. Cserébe elvehetsz tőle egy eszközt.



Küldetés teljesítése:

Teljesíts egy küldetést, majd csapj fel egy újat helyette.



Csapás:

Vegyél le egy játéktartozékot a tisztásról, elsőként harcost.



Gyártás / javítás:

Gyárts le egy kártyát, vagy javítsd meg egy sérült eszközödet. (A kalapácsaid színe minden esetben megegyezik a tisztásodéval.)

Este

1. Esti pihenő. Ha erdőben vagy, javítsd meg az összes eszközödet.
2. Húzz 1 kártyát, majd 1-1 kártyát minden itt lévő érmehalm után.
3. Ha 5-nél több kártya van a kezvedben, dobj el annyit, hogy csak 5 maradjon.
4. A hátizsákodban max. 6 eszköz maradhat, +2 minden itt lévő zsák után.



Kapcsolatok

Támogass egy frakciót ☒ alkalommal, hogy egy mezővel jobbra mozgathasd az adott frakció kapcsolatjelzőjét.

Ellenséges

Egy extra csizmát kell kimerítened, hogy beléphess egy ellenséges tisztásra. 1 győzelmi pontot kapsz a saját körödben minden harc közben levett ellenséges játéktartozék után.



Közömbös

1

+1

2

+2

3

Szövetség

Mozoghatsz, harcolhatsz szövetséges harcosokkal.*

2 győzelmi pontot kapsz minden támogatás után.

Hátizsák



A megszerzett, nem sérült eszközöket képpel felfelé kell ideraknod. A megjavított eszközeid ugyanazon az oldalukon maradnak, ahogy a javítás előtt voltak.

Sérült

Nem használható az itt lévő eszközeidet, amíg meg nem javítod őket.

* Ha egy tisztásról mozogsz egy másik tisztásra, az egyik szövetségesed harcosai veled mehetnek a normál mozgás szabályokat betartva (ők nem kapják meg a fürgesség képességedet). Ha csatát kezdesz egy szövetségesed harcosaival együtt, akkor maximum annyi találatot vihetsz be, mint a sértetlen kardjaid száma, plusz a szövetséges harcosok száma. Ha védekezel, a szövetségeseid nem harcolhatnak melletted. Ha a csatában találatokat szenvedsz el, az eszközeid sérülésén túl eltávolíthatod szövetséges harcosokat is. Ha azonban több szövetséges harcost távolítasz el, mint ahány eszközöd sérül, az adott frakció azonnal ellenségesé válik...

Karakterkártya