



fordította: Beem (2016)  
lektorálta: picidzé



# GAME REFERENCE

## CSAPATOK ÉS ARÉNAHARCOSOK

A legteljesebb összefoglaló a Kaosball játékban  
előforduló csapatokról és arénaharcosokról.

Nem hivatalos szabálykiegészítő.



ARGENTETBURY

By Billy Moffat



# BEVEZETÉS

2.0-ás verzió

Helló, a nevem Billy Moffat, és amit a kezeden tartasz, az a Cool Mini or Not engedélyével készült nem hivatalos kiegészítő. Semmilyen hasznot nem húzok ebből a dokumentumból - mindössze nagy rajongója vagyok a játéknak.

## Miért is készült ez a dokumentum?

Szerettem volna összegyűjteni a csapatreferencia lapokat a Kaosball játékhoz eddig megjelent összes csapatról (ez sajnos nem sikerült teljes mértékben), hogy ha játék közben bizonyos szabályokat homályosnak találunk, akkor ne kelljen hosszú perceken át az internetet böngészni a válaszok után kutatva.

A munka kezdetén úgy határoztam, hogy kibővítem művemet minden szezon 1-es csapattal és arénaharcossal is, hogy egy teljes útmutatót tudjak készíteni. Minden oldal szándékosan egyetlen csapat adatait és képességeinek magyarázatát tartalmazza csupán, hogy ezt az egy oldalt kinyomtatva, a játékos keze ügyében legyen minden, amit a csapatáról tudni kell.

A kiegészítő tartalmát én írtam és én állítottam össze, Billy Moffat. Hatalmas köszönet a BoardGameGeek és a Cool Mini or Not fórumok srácainak, valamint a hivatalos GYIK-oknak, mint például a Brian Nors Jensen által készített „Reference Guide”, vagy Pilum „From Amazon To Zorra” GYIK-ja.

## Ez mégsem egy GYIK

A GYIK-forma néha zavaró lehet: a különböző mélységű kérdések, az alkalmazott terminológia és a ráadott válaszok egyvelege egy elég szakszerűtlen megjelenést eredményez.

Ezért döntöttem úgy, hogy ebben a szabálykönyvben inkább megpróbálok minden szabályt egységes formában összefoglalni.

## A papírméret

A dokumentumot szabvány A4-es méretre, 1-1 cm margót hagyva terveztem, hogy otthon egyszerűen ki lehessen nyomtatni. A legtöbben A4-es papírt használnak a nyomtatóban, így a beállításokat nem kell módosítani, és semmi nem fog lemaradni a nyomtatás során.

## KÖZÖSSÉGI MÉDIA

A felhasználónevem Argentetbury, és a következő módokon tudtok velem kapcsolatba lépni:



### TWITTER @argentetbury

Kövess Argentetburyt a Twitteren a Kaosball vélemények és meccs jelentések miatt!



### YOUTUBE

Kövess Argentetburyt a YouTube-on világszínvonalú Kaosball videói, szabálypontosságai, ötletei, véleményei és taktikai miatt!



### BOARDGAMEGEEK

Keress fel Argentetbury mélyreható Kaosball mérkőzés jelentéseit és elemzéseit a BoardGameGeek Kaosball szekciójának oldalán!

## TARTALOMJEGYZÉK

**CSAPATOK** (ABC-sorrendben)

3-20. oldal

**ARÉNAHARCOSOK** (Kickstarter)

24-28. oldal

**ARÉNAHARCOSOK** (alapjáték)

21-23. oldal

**ARÉNAHARCOSOK** (2016)

29-31. oldal



VERSION 2.0



# AMAZONS (AMAZONOK)



bunyós



labdakezelés



szerezés



harc



futó

## GYILOKZÓNA

Az amazonjaid gyilokzónája az átlósan szomszédos mezőkre is kiterjed, így ezeken a mezőkön is összecsaphatnak az ellenséges figurákkal akár a saját körük egy akciója-, akár az ellenfél körében egy reakció során.

Egy amazon figura körüli összes mező a gyilokzónájának számít (ellentétben a többi csapat figurájának a csupán 4 oldal-szomszédos mezőre kiterjedő gyilokzónájával). Az amazonjaid körüli gyilokzóna nem számít egybefüggő területnek, így amikor egy ellenséges játékos áthalad egy amazonod gyilokzónáján úgy, hogy több körülötte lévő mezőt is érint, te döntheted el, hogy pontosan melyik gyilokzónájába eső mezőn is szeretnél az ellenfele akciójára reagálni.

## MOZGÁS

Ugyan egy amazon gyilokzónája kiterjed az átlós mezőkre is, de ettől még nem mozoghat átlósan!

## SZOMSZÉDOS

A „gyilokzóna” és a „szomszédos mezők” két külön fogalom, ami elősegíti az amazon csapat képességének megértését. Így például, ha Gabe, Tycho, Gojira vagy Rumblefist arénaharcos az amazon csapatban játszik, a képességeik nem hatnak átlósan.

## HA EGY AMAZON SIKERESEN SZEREL

Ha egy amazonod sikeresen szerel egy átlós mezőn lévő ellenséges játékos és az a földre kerül, nem alkalmazható a „követő lépés” szabályt, hiszen az amazonod átlósan nem mozoghat.

## HA EGY AMAZON ELBUKIK EGY SZERELÉST

Ha egy amazonod sikertelenül próbál szerelni egy átlós mezőn lévő ellenséges figurát és veszít, az ellenfele ellökheti az amazont a 4 szomszédos mező bármelyikére (de átlósan nem), annak ellenére, hogy így két irányba is az ellenfél játékosának gyilokzónájába kerülhet. Ha mind a 4 szomszédos irány blokkolva van, az amazonodat leütik.

## FALAK

A falak sarkai blokkolják az amazon átlós irányú gyilokzónáját is (lásd az ábrákat). Bármilyen képesség, fejlesztés-lapka, vagy kártya hatását, amely amúgy átlósan is hatna, egy fal sarka leblokkol. Ha a két mező közepe között húzott átlós vonal átmegy egy faljelölő sarka felett, akkor az az átlós irány blokkoltnak számít.

## CSAPATKÉPESSÉG

### A KÖZELHARC MESTERE

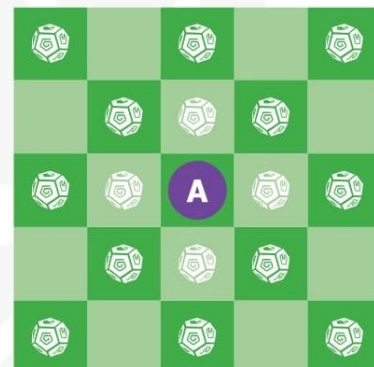
A gyilokzónád az átlós mezőkre is kiterjed.

## LABDA LEADÁSA

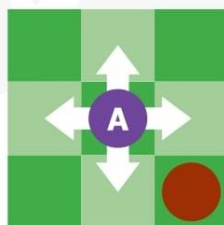
Az amazonok átlósan is tudnak labdát leadni.

## FOGADÁS TRÉNING

Ha a „fogadás tréning” (Relay training) fejlesztés-lapkát használják, az amazonok átlósan is 2 mező távolságba tudnak labdát leadni.



Labdaleadás, ha az amazonok a Relay Training fejlesztés-lapkát használják.



Egy amazon ellökésének lehetséges irányai, ha elbukik egy átlós szerelés összecsapást.



Pár példa arra, hogyan blokkolják a falak egy amazon gyilokzónáját (csak az X-el megjelölt mezőket nem blokkolják).



VERSION 2.0



# BARBARIANS (BARBÁROK)



bunyós



labdakezelés



szerezés



harc



futó

## BERZERKER

A barbáraid „berzerker” csapatképessége után kapott +1 bónusz nem tévesztendő össze a barbár csapat alapstatisztikáival (melyek mindegyike 1-es). Így egy sérült barbár gyakorlatilag minden összecsapást +2-es statisztikával végezhet el. Az összecsapás során figyelembe veendő teljes érték tehát egy sérült barbár esetén:

**barbár alapstatisztikája + kijátszott kártya értéke + 1 a „berzerker” képesség miatt.**

## NEM HALMOZÓDIK

A „berzerker” képesség egy barbárnak csak +1-et ad, nem pedig +1-et minden egyes sérülése után! Így legyen bár 1, 2, vagy 3 sérülése, a csapatképesség miatt mindhárom esetben +1 jön csupán az összecsapásaihoz.

## HALOTT KÁRTYA VS HALOTT KÁRTYA

Ha egy barbárod és ellenfeled is egyaránt halott kártyát játszottok ki, akkor úgy kell tekinteni, mintha mindketten nullás kártyát játszottak volna ki, így csak a csapatok statisztikáit kell összehasonlítani egymással (labdakezelés, szerezés, vagy harc), és nem kell alkalmazni a barbár „berzerker” csapatképességét sem.

## FÁJDALOMDÍJ

Ha a csapatod rendelkezik a „fájdalomdíj” (Pain / Gain) fejlesztés-lapkával és ezt használja egy barbárod, akkor +3-at kap egy összecsapáshoz (+1 alapstatisztika +1 a fájdalomdíj jutalma +1 a csapatképesség miatt, hiszen megsérült).

## EDZETT

Ha a csapatod rendelkezik az „edzett” (Hardy) fejlesztés-lapkával, akkor 1 pontnyi sérülés még nem aktiválja a „berzerker” csapatképességet, hiszen ezt a fejlesztés-lapka semmissé teszi. 2 pontnyi sérülés (amiből az elsőt a fejlesztés-lapka semlegesít) 1 pontnyi sérülést okoz a barbárodnak, ami már kiváltja a „berzerker” csapatképességet.

## CSAPATKÉPESSÉG

### BERZERKER

Minden figurád +1-et kap minden összecsapásához, ha már legalább 1 sérülése van.



VERSION 2.0



# COWBOYS (COWBOYOK)



bunyós



labdakezelés



szerelés



harc



futó

## CSÜTÖRTÖKÖT MOND

Amikor egy cowboy bunyósod rálő egy ellenfelére (azaz támad) 2 mező távolságból, és a támadása sikertelen, 1-et sérül, mint normál esetben - a cowboy pisztolya besült, és önmagának okoz kárt vele.

## COWBOY A GYŰLÖLET ELLEN

Ha egy cowboy bunyósod rálő egy „gyűlölet” (Hate) fejlesztés-lapkával erősített ellenfelére 2 mező távolságból és önmagát sebesíti meg, az ellenfél csapata nem kapja meg az 1 győzelmi pontot, hiszen nem az ellenfél játékos sebesítette meg a bunyósodat, hanem csak a pisztolya mondott csütörtököt.

## KÖRÖNKÉNT CSAK EGY

A cowboy bunyósaid „lövés” képessége támadásnak számít, így egy saját körödben csak egy bunyósod lőhet.

## LŐTÁVOLSÁG

Egy cowboy bunyósod lőtávolsága 2-2 blokkolatlan mező merőlegesen, mind a 4 irányba (átlósan nem). A képesség előnye, hogy a bunyósod úgy tud támadni, hogy nincs az ellenfele gyilokzónájában, így el tudja kerülni annak reakcióit.

## LASSÚ UJJAK A RAVASZON

A cowboy bunyósaid „lövés” képessége nem terjeszti ki a gyilokzónájukat 2 mező távolságra, így a „lövésen” kívül bármilyen más akciót, vagy reakciót továbbra is a szomszédos 4 mezőn hajthat csak végre.

## ÖNFELÁLDOZÁS

Ha egy cowboy bunyósod 2 mező távolságból rálő egy ellenfelére, majd a pisztolya meghibásodása (azaz egy elveszített támadás akció miatt) sérül 1-et, és emiatt meghal, az ellenfeled nem kaphatja meg a figurát, mint halotti trófeát, hiszen azt nem az ellenfeled játékos ölte meg, hanem saját magának okozott kárt.

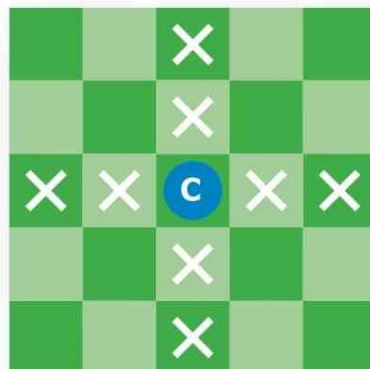
## CSAPATKÉPESSÉG

### LÖVÉS

A körödben az egyik bunyósod az alábbi ábra szerinti 2-2 mező távolságra tud támadni egyenes vonalban, ha rálát az ellenfelére (falak és álló figurák blokkolják a rálátást).

## FUTÓK

A cowboy futók az egyetlenek a Kaosball játékban, akik nem használhatják a saját csapatuk képességét.



egy cowboy bunyós lőtávolsága



VERSION 2.0



# DAEMONS (DÉMONOK)



bunyós



labdakezelés



szerezés



harc



futó

## EGYHELYBEN ÁLLVA IS PERZSEL

Egy démonodat úgy is aktiválhatod, hogy maradjon a helyén (azaz nem mozog, harcol, vagy szerel), majd perzseljen, azaz használja a csapatképességét.

## LABDAFELVÉTEL

Egy démonod azután is tud perzselni, ha felvette a labdát (a labdafelvétellel a figurád aktiválásának ugyan vége, de a „perzselés” képességet épp az aktiválása után használhatja).

## ELLENFÉL REAKCIÓI

A démonodnak állnia kell ahhoz, hogy perzselni tudjon. Ha az akciója során leütik, vagy megölik, már nem használhatja a csapatképességét, mert a leütés (vagy halál) azonnal megszakítja az aktiválását.

## A LEÜTÖTTEK IS PERZSELŐDNEK

A leütött ellenséges figurák is egy bizonyos játékmezőn fekszenek. Ha erre a mezőre használja egy démonod a „perzselés” csapatképességét, akkor a leütött figura is ugyanúgy sérülni fog. Ha a leütött figura sérülései a perzselés miatt elérik, vagy meghaladják az életpontjai számát, akkor meghal, és elteheted a figurát halotti trófeának.

## TÖBBLET VÉDELEM

Ha az ellenfeled kettő, vagy több figuráját is megperzselnéd egy démonoddal, az ellenfelednek csupán egy 3-as, vagy magasabb energiakártyáját kell elégetnie, hogy az összes sérülést kivédje.

## PERZSELÉS 3, VAGY 4 JÁTÉKOS MÉRKÖZÉSEN

Ha 3, vagy 4 csapat játszik, és a démonod perzselése több csapat játékosát is megsebezne, akkor minden egyes érintett csapatot irányító játékosnak el kell égetnie egy-egy 3-as, vagy magasabb energiakártyáját, hogy az ő játékosai ne sérüljenek.

## ELÉGETNI, NEM ELDOBNI!

Fontos, hogy a perzselés miatti károsodást megelőzni egy 3-as, vagy magasabb értékű energiakártya elégetésével, és nem eldobásával lehet.

## CSAPATKÉPESSÉG

### PERZSELÉS

Miután egy játékosod befejezte az aktiválását, megperzselheti az összes, gyilokzónájában lévő ellenséges játékosot, 1-1 sérülést okozva nekik. Az ellenfeled a képesség miatti összes játékosát ért kárt egy 3-as, vagy magasabb energiakártya elégetésével megakadályozhatja.

### HALOTT KÁRTYA

A sérülés elkerülése érdekében ellenfeled halott energiakártyát is elégethet. Az élő kártya csak egy összecsapás során érdekes. Minden olyan képesség esetén, amely egy bizonyos számú kártya elégetését követeli meg, mindegy, hogy halott, vagy élő kártyát égetnek-e el.

### TÜZESŐ

Annak ellenére, hogy a démonaid a lángokban születtek, és a saját csapatképességük nem hat rájuk, nem immúnisak a „tűzeső” (Rain of Fire) taktikai kártya által pályára helyezett tűzjelölőkre.

### FALAK

A falak blokkolják a démonaid perzselés csapatképességét, így a fal túoldalán lévő ellenséges játékos védett.

### GYŰLÖLET

Ha a „gyűlölet” (Hate) fejlesztés-lapka a birtokodban van, azonnal kapsz 1-1 győzelmi pontot minden sikeresen megperzselte ellenséges játékos után (azaz akiket nem védett meg a játékosuk egy 3-as, vagy magasabb energiakártya elégetésével). Ha több ellenfeledet is sikeresen meg tudod perzselni, akkor több győzelmi pontot is kaphatsz egy körben emiatt.

### ELLENFÉL EDZETTSÉGE

Ha az ellenfeled csapata rendelkezik az „edzett” (Hardy) fejlesztés-lapkával, akkor a perzselés által okozott sebzés hatástalan azokra a figurákra, akiknek ez lenne a körödben az első sebzése. (Minden további sérülés normálisan hat rájuk is.)



VERSION 2.0



# FANGS (MÉRÉGGYARAK)



bunyós



labdakezelés



szerelés



harc



futó

## KEZDEMÉNYEZÉS

A „vámprizmus” csapatképesség csak akkor működik, ha egy méréggyar játékosod kezdeményezte a támadást vagy szerelést (legyen szó akár egy akcióról, akár egy reakcióról). Ha az ellenfeled kezdeményezte az összecsapást, amit a méréggyar figurád ugyan megnyert, a „vámprizmus” nem lép működésbe.

## LABDAKEZELÉS

A vámprizmus nem működik labdakezelés akció esetén.

## A VÉRBANK ZÁRVA

Ha a méréggyar figurád nem sérült, hiába nyer meg egy támadás vagy szerelés akciót, a „vámprizmus” nem működik, hiszen a vérszíváshoz (azaz a gyógyuláshoz) az kell, hogy legalább egy sérülése legyen a figurádnak.

## EGY LEÜTÖTT IS GYÓGYULHAT

Ha egy leütött méréggyar figurád bármilyen módon sérülést tud okozni egy ellenfelének, akkor ő is gyógyulhat a „vámprizmus” miatt.

## ÖNGYÓGYÍTÁS

Egy sértetlen méréggyar figurád egy sikeres támadás vagy szerelés után használhatja a „vámprizmus” csapatképességét, ha az általa kezdeményezett akció során megsérül.

## CSAPATKÉPESÉG

### VÁMPIRIZMUS

Ha egy figurád sikeresen megtámad vagy szerel egy ellenséges figurát, 1 sérülését meggyógyíthatja.



VERSION 2.0



# GOBLINS (GOBLINOK)



bunyós



labdakezelés



szerezés



harc



futó

## MI SZÁMIT SZOMSZÉDOSNAK?

A „pogó” csapatképesség aktiválásához az ellenséges figurával bármelyik két szomszédos mezőn lehetnek goblinjaid. A goblin figuráidnak viszont állniuk kell a „pogó” aktiválásához, és az átlósan szomszédos goblin figurák nem számítanak.

## AUTOMATIKUSAN

Ha a köröd végén a goblinjaid olyan helyzetbe kerülnek, ami kiválthatja a „pogó” csapatképességet, akkor az ellenséges figurákat le kell venni, nincs választási lehetőség!

## TÖBB POGÓ

Minden ellenséges figura, akit a köröd végén körülvesznek a goblinjaid (legalább 2 oldalról), a kispadra kerül.

## POGÓ KIRÁLY

Jó helyezkedéssel a köröd végén egyetlen goblinod kiválthatja több ellenséges játékos kispadra való visszatérését.

## NEM ÉRDEKEL, HOGY FEKSZEL!

Az ellenfél leütött figurái is automatikusan visszakerülnek a kispadra, ha a goblinjaid körbeveszik. Ha egy álló goblin figurád van azon a mezőn, ahol egy leütött ellenséges figura fekszik, és van még a szomszédságában egy másik goblinod is, az ellenséges figura automatikusan visszakerül a kispadjára a goblin kör végén.

## FALAK

A falak blokkolják a „pogó” képességet, így a mögötte lévő ellenséges figurák védettek.

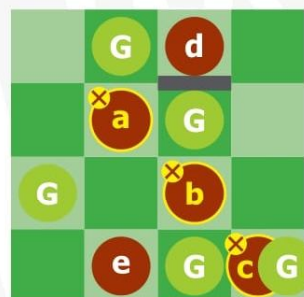
## SORREND

A „pogó” egy kör végi esemény - ha több esemény is történne a goblin csapatod köre végén, te döntöd el, milyen sorrendben akarod azokat megoldani. Minden esetben megoldhatod a köröd végén a „pogó” csapatképességed eseményeit, mielőtt egy ellenséges csapat bármilyen körvégi eseményt oldana meg.

## CSAPATKÉPESSÉG

### POGÓ

A köröd végén ha 2 vagy több figurád áll egy ellenséges figura szomszédságában, az ellenséges figura visszakerül a kispadjára (a kispadra kerülő figura minden sérülése meggyógyul).



A goblin kör végén az összes X-szel jelölt ellenséges figura visszakerül a kispadjára. A leütött „c” figura is a kispadra kerül, mert a mezőjén is, és egy szomszédos mezőn is áll egy-egy goblin figurád. A „d” jelű ellenséges figurát a fal megvédi a „pogó” képességtől, az „e” jelű figura szomszédságában pedig csak egy goblinod áll, így ők ketten maradnak.



VERSION 2.0





# HELLCATS (POKOLMACSKÁK)



bunyós



labdakezelés



szerelés



harc



futó

## NEM HALMOZÓDIK

Egy mező uralásáért kapott pontszám nem sokszorozódik meg attól, hogy azon a mezőn több ellenséges figura is fekszik leütve - nem a leütött ellenséges figurák számának kisebb pontszerző helynek, hanem az a mező, amelyen az ellenséges figura leütésre került.

A pontos csapatképesség meghatározása így hangzik: Azok a mezők, amelyiken ellenséges leütött figura fekszik, kisebb pontszerző helynek számítanak a pokolmacskák csapatod számára. Viszont ha egy már meglévő kisebb pontszerző helyen fekszik egy leütött ellenséges figura, úgy az nem halmozza a mező uralásáért megszerezhető pontokat.

## BUNYÓS SZABÁLY

Ugyan úgy tűnhet, hogy csak a futóid részesülnek a csapatképességből, a bunyósok nem, de ne feledd, épp a bunyósaid azok, akik az ellenséges figurákat leütve újabb kisebb pontszerző helyeket „készítenek” a futóid számára.

## CSAPATKÉPESSÉG

### URALOM

Az ellenség leütött figuráinak mezői kisebb pontszerző helynek számítanak a csapatodnak.



VERSION 2.0



# KLOCKWERKS (ÓRAMŰVESEK)



bunyós



labdakezelés



szerelés



harc



futó

## BLÖFF

A „túltöltés” csapatképesség használatát bejelentheted akkor is, ha végül egy halott, vagy nem csillagos energiakártyát játszol ki. Ha megnyered az összecsapást, a figurád ekkor is sérül 1-et.

## FELFORDULÁS

Ha ellenfeled egy „felfordulás” (Upset) energiakártyát játszik ki, akkor csak az általad kijátszott energiakártya eredeti értéke számít, és nem a „túltöltés” után megduplázott értéke. Ha 4-es, vagy nagyobb energiakártyát játszol ki, az ellen hatásos ellenfeled felfordulás kártyája, viszont ha 1-3 értékű energiakártyát (még ha utána meg is duplázod az értékét), az ellen nem.

## ÖNFELÁLDOZÁS

Ha egy óraműves figurád arra használja a „túltöltés” csapatképességét, hogy megnyerjen egy összecsapást, de utána belehal az 1 sérülésbe, ellenfeled nem kapja meg trófeaként a figurádat, illetve nem aktiválhat semmilyen képességet, amit egy figurád megölése után aktiválhatna, hiszen az óraművesed önmagát ölte meg.

## EDZETT

Ha a csapatod rendelkezik az „edzett” (Hardy) fejlesztéslapkával, akkor egy figurád nem sérül a „túltöltés” csapatképesség sikeres alkalmazása után, hacsak nem védte már meg őt ebben a körben egy másik sérüléstől az edzett lapka.

## ERŐSÍTŐ INJEKCIÓ

A „túlterhelés” a kijátszott energiakártya értékét duplázza meg, az „erősítő injekció” (Stim Pack!) csaláskártya pedig a teljes összecsapási értékedet.

**Például:** egy óraműves bunyósod harci értéke +1-es, bejelenti a „túltöltés” csapatképesség alkalmazását, kijátszik egy „Stim Pack!” csaláskártyát, majd egy 2-es csillag szimbólumos energiakártyát egy támadás összecsapás alkalmából. A „túltöltés” miatt a kijátszott kártya értéke megduplázódik, 4-esnek számít. Ehhez jön a harci statisztika:  $4+1=5$ , amit a „Stim Pack!” megdupláz, azaz a teljes érték 10 lesz.

**Megjegyzés:** persze az ellenfeled tudni fogja, hogy a játékosod túltöltött állapotban van, és egy „Stim Pack!” csaláskártyát játszottál ki, így ehhez mérten játszhatja ő is ki a saját kártyáját.

## CSAPATKÉPESSÉG

### TÚLTÖLTÉS

Egy összecsapás kezdete előtt kijelentheted, hogy használod a „túltöltés” képességedet. Ebben az esetben a csillaggal jelölt energiakártyád értéke duplának számít, de ha megnyered az összecsapást, a figurád 1-et sérül.

## KEMÉNY JÁTÉK

A „kemény játék” (Power Play) taktikai kártya kijátszásával lehetővé válik az óraműves játékosod számára, hogy használja a „túltöltés” csapatképességét a sérülés veszélye nélkül, attól függetlenül, hogy nyer, vagy veszít egy összecsapás során.

## KAOTIKUS UGRÁS

Ha a „túltöltés” segítségével megnyersz egy összecsapást, de ellenfeled kijátszik egy „kaotikus ugrás” (Kaos Warp) csaláskártyát, emiatt nem sérül a figurád, mivel az első összecsapást teljesen semmissé tette a csaláskártya.



VERSION 2.0



# LYCANTHROPES (ALAKVÁLTÓK)



bunyós



labdakezelés



szerezés



harc



futó

## ARÉNAHARCOSOK

A csapattal játszó arénaharcosaid nem használhatják az „alakváltás” csapatképességet, hiszen ők amúgy is futók és bunyósok is egyben.

## ALAKVÁLTÁS KORLÁTOZÁSA

Csak akkor cserélheted le egy figurádat egy másik alakjára, ha van még megfelelő figura a kispadodon. Halott figurára nem cserélhetsz le alakváltó figurádat.

## ÖNGYILKOSSÁG

Mivel a figurád mellett megmaradnak a sérülésjelölők az alakváltás után is, egy 2 sérüléssel bunyósod azonnal meghal, ha futó alakba vált át (hiszen ennek az alaknak csak 2 életpontja van). Ebben az esetben ellenfeled nem kapja meg trófeaként a figurádat, illetve nem aktiválhat semmilyen képességet, amit egy figurád megölése után aktiválhatna, hiszen az alakváltó önmagát ölte meg.

## ÚJ JÁTÉKSZAKASZ

Minden játékszszakasz elején 3 futó és 2 bunyós alakban lévő alakváltódnak kell a pályán lennie.

**Például:** ha egy játékszszakasz végén 5 futó alakú játékosod van a pályán, akkor kettőt vissza kell tenned közülük a kispadodra, és 2 bunyóst kell tenned a csomóvonaladra.

A 3 futó és 2 bunyós arány a félidő kezdetekor való újra felállásra is vonatkozik.

Mint minden más csapat esetén, ha nem tudod pályára tenni 3 futó és 2 bunyós alakváltó figurádat, akkor elveszítetted a mérkőzést (a csapatod megsemmisült).

## CSAPATKÉPESÉG

### ALAKVÁLTÁS

Egy figurád az aktiválása előtt átváltozhat bunyós (farkas) alakból futó (humán) alakba, vagy viszont. A sérülésjelölők az alakváltás után is a figura mellett maradnak.

## UTOLSÓ VÉRIG

Ha a csapatod birtokában van az „utolsó vérig” (Last Stand) fejlesztés-lapka, akkor a játékszszakasz legvégén aktiválhatod még egy bunyós alakban lévő figurádat, vagy alakot válthatsz egy futóddal bunyós alakba, majd aktiválhatod őt (mert az alakváltás a bunyós aktiválása előtt történik meg). Az „utolsó vérig” lapka nem teszi lehetővé egy bunyósodnak, hogy átváltozzon futó alakba, majd utána aktiváld őt.



VERSION 2.0



# NINJAS (NINDOZSÁK)



bunyós



labdakezelés



szerezés



harc



futó

## AUTOMATIKUS GYŐZELEM

Ha az egyik nindzsád kezdeményez egy harci összecsapást, és a „meglepetés” csapatképesség miatt megnyered azt, 3 sérülést okozol ellenfelednek (mert ha egy hatás lehetővé teszi, hogy valaki automatikusan megnyerjen egy összecsapást, azt minden esetben 3-al nyeri meg).

## ÉLŐ KÁRTYÁK A HALOTT KÁRTYÁK ELLEN

Ha egy 4-es, vagy 5-ös élő energiakártyát játszol ki egy harci összecsapás során, az ellenfeled pedig egy ugyanilyen (4-es, vagy 5-ös), de halott kártyát, akkor automatikusan csak 3-al nyered meg a versenyt a „meglepetés” csapatképességed miatt, azaz csupán 3 sérülést okozol, nem pedig 4-et, vagy 5-öt. A „meglepetés” ugyanis automatikus képesség, nem választható.

## BOOSTER BRU

A fent leírt nindzsa képesség érvényes két egyszerre kijátszott „Booster Bru” csaláskártya esetében is, hiszen az energiakártyának is számít egyben.

## TAKTIKAI- ÉS CSALÁSKÁRTYÁK

A „meglepetés” csapatképességedet csak akkor használhatod, ha egy ugyanolyan energiakártyát játszottál ki, mint az ellenfeled. Hiába játszotok ki ugyanolyan taktikai kártyát, vagy csaláskártyát (kivétel: Booster Bru), ez nem váltja ki a „meglepetés” aktiválódását.

## CSAPATKÉPESSÉG

### MEGLEPETÉS

Ha egy összecsapás során ugyanolyan energiakártyát játszol ki, mint az ellenfeled, akkor automatikusan megnyered az összecsapást (akár halott, akár élő kártya).



VERSION 2.0



# OGRÉS (OGRÉK)



bunyós



labdakezelés



szerezés



harc



futó

## IRÁNY

Ha az egyik ogréd „dobbant”, akkor a szomszédos mezőn álló ellenséges játékosokat egyenes irányba löki el magától, azaz nem dönthetsz te a lökés irányáról. (A „dobbantás” nem úgy működik, mint egy sikertelen szerelés összecsapás utáni ellökés, ahol a győztes fél választhatja meg az ellökés irányát.)

## FALAK

A falak nem tudják blokkolni egy ogréd „dobbantását”, hiszen az egy olyan mini-rengést okoz, amelynek hulláma a falon is keresztülhatol, így ellöki a mögötte lévő figurát is.

## LEÜTÖTT FIGURÁK

A „dobbantás” nem hat az ogréval azonos, vagy az egyik szomszédos mezőn fekvő leütött figurára.

## MÁS OGRÉK

A „dobbantás” nem hat a csapatod többi ogréjára.

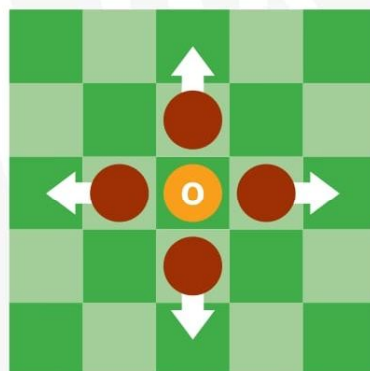
## TÉGLA

Ha egy „tégla” (Brick) fejlesztés-lapkával rendelkező csapat ellenséges bunyósát lököd hátra a „dobbantás” csapatképességeddel, és a hátralökést valami blokkolja (ezáltal leütötté válna a bunyós), az ugyanúgy bevállalhat egy kivédhetetlen sérülést, hogy a leütést elkerülje, és az eredeti helyén állva maradjon.

## CSAPATKÉPESSÉG

### DOBBANTÁS

Mielőtt aktiválnád egy figurádat, az dobbanthat, ezzel hátralökve egy mezővel az összes, szomszédos mezőn álló ellenséges figurát. Az ellenséges figura, akit valami miatt nem lehet hátralökni, a földre kerül (leütött lesz).



Amikor egy ogre dobban, a szomszédos összes ellenséges figurát egy-egy mezővel ellöki magától.



VERSION 2.0



# PARAGONS (DICSŐSÉGESEK)



bunyós



labdakezelés



szerelés



harc



futó

## A NAGYOBB JÓ ÉRDEKÉBEN

A „nagyobb jó érdekében” csapatképesség nem tévesztendő össze a dicsőségesek alapstatisztikáival (melyek mindegyike 1-es). A csapatképesség +2-t ad bármelyik statisztikához, így annak értéke 3-ra nő, amihez a kijátszott energiakártya értékét még hozzá kell adni. Egy összecsapásnál az alábbi számolási módszert alkalmazd:

(alap statisztika + energiakártya) + csapatképesség

## KEZDEMÉNYEZÉS

A dicsőségesek a csapatképességüket bármelyik összecsapás során használhatják, akár ők kezdeményezték azt az összecsapást, akár nem.

## LEÜTÖTT FIGURÁK

Egy leütött figurád is használhatja elvileg a „nagyobb jó érdekében” csapatképességét (bár ez igen ritkán fordul elő). Ne feledd, hogy bár a leütött figura mezője szabad mezőnek számít, azért maga a figura még a pályán tartózkodik. Általában egy leütött figura elveszíti a csapatképességét is, de a dicsőségesek ebben kivételt képeznek.

## ERŐSÍTŐ INJEKCIÓ

Az „erősítő injekció” (Stim Pack!) csaláskártya egy összecsapás teljes összértékét duplázza meg, ha csillag szimbólumos kártyát játszol ki, így a csapatképességed +2-jét is.

**Például:** egy összecsapás során bejelentet, hogy alkalmazod a csapatképességedet, kijátszol egy „Stim Pack!” csaláskártyát, majd az összecsapás során egy +3-as, csillag szimbólumos energiakártyát fordítasz fel. A teljes értéked így alakul: +1 (alapstatisztika) + 3 (energiakártya értéke) + 2 (a nagyobb jó érdekében csapatképesség miatt) = 6, amit a csaláskártya megdupláz, tehát a végeredmény: 12.

**Megjegyzés:** persze az ellenfeled tudni fogja, hogy a játékosod esetében alkalmazod a csapatképességét, és egy „Stim Pack!” csaláskártyát játszottál ki, így ehhez mérten játszhatja ő is ki a saját kártyáját.

## CSAPATKÉPESSÉG

### A NAGYOBB JÓ ÉRDEKÉBEN

Mielőtt az egyik figurád elkezdene egy összecsapást, +2-t kaphat a végeredményhez, ha visszateszed a pályáról a kispadra egy az összecsapásban nem résztvevő figurádat (a kispadra visszatett figurád teljesen felgyógyul).

## KAOTIKUS UGRÁS

A kispadra való visszatevés az összecsapás előtt történik, így ha ellenfeled egy „kaotikus ugrás” (Kaos Warp) csaláskártyát játszik ki az energiakártyák felfedése után, a kispadra küldött figurád marad a kispadon, de a megismételt összecsapás során a játékosod már nem kapja meg a +2 módosítót.

## FEJBERÚGÁS

Ha ellenfeled a körödben kijátszik egy „fejberúgás” (Boot to the Head) csaláskártyát, akkor az egyik figurádat leüti és az egész csapatod elveszíti a „nagyobb jó érdekében” csapatképességét a köröd végéig. A köröd végén a leütött figurád feláll és a csapatképességed is használható lesz a továbbiakban.

## HALOTT KÁRTYA

A csapatképességed +2 bónuszát csak akkor kapod meg, ha élő kártyát játszottál ki. Ha halott kártyát játszol ki, de alkalmazod a „nagyobb jó érdekében” csapatképességedet, akkor az összecsapásban résztvevő figurád nem kapja meg a +2 bónuszt, de ettől még vissza kell tenned a kispadra egy, az összecsapásban nem résztvevő figurádat.



VERSION 2.0



# PIRATES (KALÓZOK)



bunyós



labdakezelés



szerelés



harc



futó

## CSALÓK

A kalózok egy igazán őszinte csapat: bátran elkölthetsz jókora összegeket a draftolások során, tudván, hogy csaláskártyákat is használhatsz majd szép számmal, hiszen minden megnyert összecsapásod után kapsz 1-1 pénzt.

## KAOTIKUS UGRÁS

Ha a kalózaid megnyernek egy összecsapást, de az ellenfeled egy „kaotikus ugrás” (Kaos Warp) csaláskártyát játszik ki (és ezzel egy új összecsapást kezd), nem kapod meg az első megnyert összecsapás után az 1 pénzedet, mivel azt a csaláskártya semmissé tette.

## NEM REJTEGETJÜK A ZSÁKMÁNYT

A csapatnak nem lehet több pénze 15-nél (ez a korongon a legmagasabb szám). Ha 15 pénzed van, nem alkalmazhatod a csapatképességüket.

## CSAPATKÉPESSÉG

### FOSZTOGATÁS

1 pénzt kapsz minden megnyert összecsapásod után.



VERSION 2.0



# SAMURAI (SAMURÁJOK)



bunyós



labdakezelés



szerelés



harc



futó

## PONTOS MEGNEVEZÉS

A samurájok csapatképességének használatához pontosan meg kell nevezned azt a speciális kártyát, amit fel fogsz fedni. Azaz ha egy csaláskártyát, vagy egy taktikai kártyát (nyilván, mint halott kártyát) fednél fel egy energiakártya helyett, akkor - ha használni akarod a samurájd csapatképességét - közölnöd kell az ellenfeleddel a kártya pontos nevét.

## KAOTIKUS UGRÁS

Ha bejelentet, hogy milyen speciális kártyát fogsz felfedni, és igazat mondvá megnyered az összecsapást, de ellenfeled erre reagálva kijátszik egy „kaotikus ugrás” (Kaos Warp) csaláskártyát (új összecsapást kezdeményezve), amit szintén megnyersz egy előre bementett speciális kártyával, csak +1 győzelmi pontot kapsz (nem pedig +2-t), mivel a „Kaos Warp” csaláskártya az első összecsapást semmissé tette.

## CSALÁSKÁRTYÁK

A „tiszteletreméltó magatartás” csapatképesség csak akkor működik, ha az összecsapás előtt jelented be, hogy milyen kártyát fogsz az összecsapás során felfedni, nem pedig akkor, amikor egy összecsapás előtt (vagy után) egy csaláskártyát játszol ki. Azaz nem kapsz +1 győzelmi pontot, ha bejelentet az összecsapás előtt, hogy egy „illegális kémkedés” (Illegal Scouting) csaláskártyát fogsz kijátszani, majd így is teszel, hiszen ez még nem az összecsapás során felfedett kártyád.

A csapatképesség a pontosság kedvéért így hangzik: mielőtt egy összecsapás elkezdődik, eldöntheted, hogy bejelentet-e, milyen speciális kártyát fogsz felfedni az összecsapás eredményének megállapításához. Ha tényleg a bejelentett speciális kártyát fedted fel, +1 győzelmi pontot kapsz; ha nem (mert hazudtál), akkor viszont semmilyen büntetés nem sújt.

## CSAPATKÉPESSÉG

### TISZTELETREMÉLTÓ HOZZÁÁLLÁS

Egy összecsapás előtt bejelentheted, hogy milyen speciális kártyát fogsz felfedni. Ha valóban azt feded fel, 1 győzelmi pontot kapsz (ha hazudtál, nincs büntetés).



VERSION 2.0





# TROLLS (TROLLOK)



bunyós



labdakezelés



szerezés



harc



futó

## SZEMÉT ELDOBÁSA

Egy troll játékosod egy olyan mezőre is eldobhatja a szemétnelölöt (a gyilokzónájában), ahol éppen áll egy másik ellenséges játékos. Erre a játékosra még nincs hatással az odadobott szemét, csak akkor kerül a földre (válík leütötté), ha egy szemétnelölős mezőre mozog.

A trolljaid természetesen immunisak a saját szemetükre.

## SZEMÉT MOZGATÁSA

Ha már mindkét szemétnelölő a pályán van, de ismét szeretnéd a csapatképességedet használni, egy figurád felvehet egy, a gyilokzónájában lévő szemétnelölőt, majd azt egy másik - szintén a gyilokzónájában lévő mezőn - eldobhatja. Ezzel az eredeti mező tisztává válik, és ott megszűnik a szemétnelölő hatása.

## LABDAFELVÉTEL

Egy troll figurád attól még tud szemétnelölőt eldobni, hogy felvette a labdát. A labda felvételével ugyan a figurád aktivációja véget ér, de a csapatképesség az aktiválás után is használható.

## EGY HALOTT NEM SZEMETEL

Ha egy trollt aktiválsz azzal, hogy majd az aktivációja végén eldob egy szemétnelölőt, de közben leütik, vagy megölik, nem dobhatod el a szemétnelölőt ebben a körben.

## TISZTÍTÁSI FÁZIS

Egy játékszakaszk végén a szemétnelölőket ugyanúgy el kell távolítani a pályáról, mint az összes többi jelölőt (a sérülésjelölők kivételével).

## ELDOBNI, NEM ELÉGETNI!

Fontos, hogy a szemétnelölőre való lépés miatti leütés elkerülése érdekében a 4-es, vagy nagyobb energiakártyát el kell dobni, és nem el kell égetni!

## HALOTT KÁRTYA

A leütés elkerülése érdekében ellenfeled egy megfelelő halott kártyát is eldobhat. Az élő kártya csak egy összecsapás során érdekes. Minden olyan képesség esetén, amely egy bizonyos számú kártya eldobását követeli meg, mindegy, hogy halott, vagy élő kártyát dobnak-e el.

## CSAPATKÉPESSÉG

### SZEMÉT

Egy figurád aktiválása előtt, vagy után egy szemétnelölőt dobhat a pályára a gyilokzónájában (maximum 2 szemétnelölő lehet a pályán). Ha egy ellenséges játékos egy szemétnelölőre lép, leütötté válik, hacsak a játékos el nem dob egy 4-es, vagy nagyobb energiakártyát.

### TÉGLA

Ha az ellenfeled rendelkezik a „tégla” (Brick) fejlesztéslapkával, akkor a bunyósai helyett, hogy eldobnának egy 4-es, vagy magasabb energiakártyát egy szemétnelölőre való lépés utáni leütés elkerülése érdekében, bevállalhatnak 1 kivédhetetlen sebzést is, hogy állva maradhassanak.



VERSION 2.0



# VALKYRES (VALKÚRÖK)



bunyós



labdakezelés



szerezés



harc



futó

## SÚJTÁS AZ ELBUKOTTAKRA

A leütött játékosok általában inaktívak, de ők is sérülhetnek, ha a „Vanir ítélete” csapatképességedet használod, és akár meg is ölheted őket. Egy álló valkúr játékosoddal egy mezőn fekvő leütött ellenséges játékos is sérülhet a „Vanir ítéletétől”.

## EDZETT VALKÚRÖK

Ha a valkúrijeid rendelkeznek az „edzett” (Hardy) fejlesztés-lapkával, nem szenvednek sérülést, ha használják a „Vanir ítélete” csapatképességüket.

## EDZETT ELLENFELEK

Ha valamelyik villámcsapás által érintett ellenséges csapat rendelkezik az „edzett” (Hardy) fejlesztés-lapkával, akkor nem sérül a „Vanir ítélete” csapatképességed használatától (kivéve, ha már nem ez az első sérülés, amit semlegesítenie kell ebben a körödben).

## GYŰLÖLET

Ha a csapatod rendelkezik a „gyűlölet” (Hate) fejlesztés-lapkával, minden „Vanir ítélete” csapatképességed által megszbzett ellenfeled után kapsz 1-1 győzelmi pontot.

## ÖNFELÁLDOZÁS

Ha a valkúrod belehal az 1 sérülésbe, amit a villámcsapás okoz neki (ettől még a körülötte lévő ellenséges játékosok sérülnek), ellenfeled nem kapja meg trófeaként a figurádat, hiszen az önmagának okozta a sérülését.

## FALAK

A falak (illetve a faljelölők sarkai) blokkolják a „Vanir ítélete” csapatképességet.

**A fordító megjegyzése:** ha az ogrék „dobbantás” képességét nem blokkolják a falak, akkor szerintem logikusabb lenne, hogy egy égből lecsapó villámot sem blokkolnának.

## CSAPATKÉPESSÉG

### VANIR ÍTÉLETE

Ahelyett, hogy aktiválnád egy figurádat, az lehívhat az égből egy villámcsapást, ami 1 sérülést okoz neki, és minden körülötte (szomszédos és átlós) mezőn álló ellenséges játékosnak. Játékszakszonként csak 3 villámcsapást hívhatsz le (használd a jelölőket a számoláshoz)!

## VÉDETT VALKÚRÖK

Ha egy valkúrod alkalmazza a „Vanir ítélete” csapatképességét, akkor a szomszédos mezőkön álló, vagy leütött többi valkúr figurád nem sérül a villámcsapás következtében, csak az ellenséges figurák, és természetesen az a valkúrod, aki a villámot lehívta az égből.



A „Vanir ítélete” 1-1 sérülést okoz az azt lehívó valkúrodnek és minden szomszédos mezőn álló ellenségnek.



Pár példa arra, hogy a falak miként blokkolják a „Vanir ítélete” csapatképességet. Az csak az X-szel jelölt mezőkre hat.



VERSION 2.0



# WARLOCKS (BOSZORKÁNYMESTEREK)



bunyós



labdakezelés



szerezés



harc



futó

## AZ ÁTOK IDŐZÍTÉSE

Egy boszorkánymestered átka akkor aktiválódik, ha elveszített egy összecsapást, és az összecsapás elvesztése miatti összes hatás már aktiválódott (ellökték, sérült, esetleg meghalt, elveszítette a labdát, stb.). Az ellenfél játékosja csak ezek után változik békává. Így ha az ellenfeled elszedte a labdát a boszorkánymesteredtől, és ezután békává változik, a labda az ő mezőjén kerül a földre, hiszen egy béka nem tud semmit sem csinálni a labdával.

## SORREND MEGHATÁROZÁSA

A sorrend meghatározásáról mindig az aktív csapat dönt (akinek a köre van éppen).

Például, ha Gojira megnyer egy összecsapást a boszorkánymester csapatod ellen a saját körében, akkor használhatja a „mező szétzúzása” képességét és csak utána változik esetleg békává.

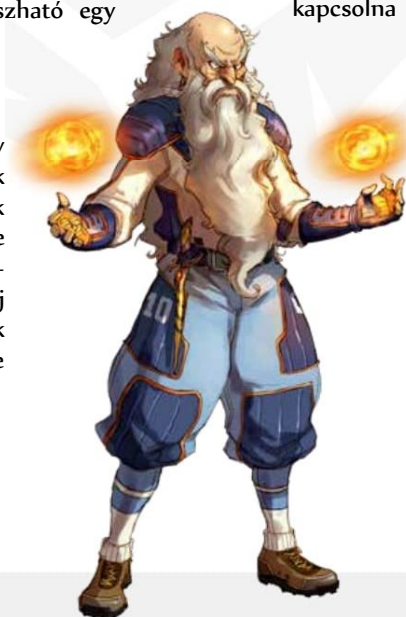
Ha viszont a te körödben nyer Gojira, akkor (nyilván, mivel te döntesz a sorrendről) előbb békává változik, így nem tudja használni már a saját képességét.

## A BÉKA IS FIGURÁNAK SZÁMÍT

A béka is egy pályán lévő figurának számít. Mint ilyen (amíg áll) elfoglal egy mezőt, valamint lehet őt szerelni, vagy meg lehet támadni. Bár a béka nem kezdeményezhet sem szerelést, sem támadást, ettől még megvédheti magát egy ellene irányuló ilyen akcióval szemben, azaz ellenfeled békája ugyanúgy összecsapást vív, hozzáadva a csapata megfelelő statisztikáját, és neki is kijátszható egy energiakártya.

## A BÉKA MOZGATÁSA

Az ellenfeled a saját körében ugyanúgy aktiválhatja a békáját, mint bármelyik másik figuráját. A béka azonban csak egyféle akciót hajthat végre: mozoghat, de semmilyen összecsapást nem kezdeményezhet. Ahhoz, hogy egy békát el tudj távolítani a játéktér mezőjéről, valamelyik boszorkánymester bunyósodnak szerelnie kell őt, vagy meg kell őt ölnie.



## CSAPATKÉPESSÉG

### ÁTOK

Játékszakszonként egyszer, ha egy játékosod elveszít egy összecsapást, lecserélheted az ellenfeled figuráját egy békára. A békának 2 életpontja van, nincs csapatképessége (vagy arénaharcosi képessége), nem tud szerelni, támadni, pontot szerezni, vagy labdát kezelni.

## CSAPATKÉPESSÉGEK

A béka elveszíti minden csapatképességét, legyen az valamilyen egyedi képesség, vagy előny. Így egy békává vált dicsőséges nem alkalmazhatja a „Vanir ítélete” képességet, egy békává vált méregagyar pedig a „vámprízmust”.

## AZONNALI HALÁL

Ha egy békává alakuló játékosnak már 2 vagy több sérülése volt, azonnal meghal (mivel a békának csak 2 életpontja van), mivel az átalakuláskor a béka megtartja a már meglévő sérüléseit. Akkor is, ha a béka ilyen közvetett módon hal meg, elteheted az eredeti figurát, mint halotti trófeát.

## DÖGLÖTT BÉKA

Ha egy csapat megöl egy békát, az eredeti figurát elteheti halotti trófeának, és alkalmazhatja minden olyan képességét, ami egy ellenséges játékos megölésekor kapcsolna be.

## VISSZAVÁLTÓZÁS

Ha egy béka valamilyen csoda folytán megéli az adott játékszaksz legvégét, akkor visszaváltozik az eredeti figurára.



VERSION 2.0



# ZOMBIES (ZOMBIK)



bunyós



labdakezelés



szerelés



harc



futó

## A CSOSZOGÁS KORLÁTAI

A „csoszogás” nem teszi lehetővé, hogy bármilyen más akciót hajts végre a zombijaiddal (szerelés, támadás, labdaelszedés): minden zombid elcsoszog egy-egy mezőt, és ennyi. A csoszogás használata mellett sem mozgathatod egyetlen zombidat sem egy már foglalt mezőre.

## ELLENSÉGES GYILOKZÓNÁK

A „figyelman kívül hagyhatod az ellenfeleid gyilokzónáit” azt jelenti, hogy az ellenséges figurák nem reagálhatnak semmivel, amikor egy zombid becsoszog valamelyikük gyilokzónájába, vagy épp elhagyja azt.

## SÉRÜLÉSEK

A csoszogás közben a zombijaid ugyanúgy sérülnek a pályán lévő jelölők miatt, azaz a tűzjelölő megégeti őket, egy trollok által eldobált szemétjelölőn pedig elcsúsznak és leütötté válnak.

## SEBESSÉG TRÉNING

Hiába van a „sebesség tréning” (Speed Training) fejlesztéslapka a csapatod birtokában, a „csoszogás” során a zombijaid ennek ellenére csak egy-egy mezőt mozoghatnak, hiszen a „sebesség tréning” egy aktivált figura mozgását növeli meg egy mezővel, a „csoszogás” során viszont tulajdonképpen nem aktiváltál egy figurát sem.

## CSAPATKÉPESSÉG

### CSOSZOGÁS

Egy figurád aktiválása helyett mozgathatod bármennyi figurádat egy-egy mezőt úgy, hogy közben figyelmen kívül hagyhatod az ellenfeleid gyilokzónáit.



VERSION 2.0



**THE BUTCHER**

„Ha Butcher megnyer egy támadás összecsapást és megsebzí ellenfelét, megöli az ellenséges figurát.”

Butcher-nek kell kezdeményeznie a támadást ahhoz, hogy ezt a képességet használni tudja.

Ha a cowboyok csapatában játszik, Butcher a „lövés” csapatképességet használva akár 2 mező távolságból is meg tud ölni egy ellenséges játékost.

Ha Butcher egy „edzett” (Hardy) fejlesztés-lapkával rendelkező csapat játékosa ellen kezdeményez harcot, az első által okozott sérülés nem váltja ki az azonnali halált, mert ezt az „edzett” lapka semlegesíti. Ha több sérülést okoz 1-nél, akkor már megöli az ellenséges játékost.

Ha Butcher a dicsőségesek csapatában játszik, és használja a „Vanir ítélete” villámhívás csapatképességet, azzal nem tudja kiváltani az azonnali ölés képességét, mert a „Vanir ítélete” egy speciális akció, és nem számít támadásnak.



**CRETIN THE ETTIN**

„A körödben Cretin the Ettin megtámadhat, vagy szerelhet két ellenfelet is egyetlen összecsapással.”

Ha Cretin egy összecsapással két különböző csapatba tartozó figura ellen akar szerelni, vagy támadni, akkor neked kell döntened, hogy melyik csapat ellen akarsz harcolni (annak a csapatnak a statisztikáit és képességeit használja az ellenfeled). Ha nyer, az összecsapás eredménye mindkét ellenséges figurára vonatkoznak fog.

Ha Cretin kezdeményezi a harcot és nyer, akkor mindkét ellenfelének ugyanakkora sérülést okoz. Ha veszít, 1-et sérül.

Ha Cretin kezdeményez egy szerelés akciót és nyer, akkor mind a két ellenfelét leüti. Ha veszít, az a játékos választhatja ki, hogy hova akarja lökni Cretin-t, aki részt vett az összecsapásban (és természetesen, ha nincs egy lehetséges szabad mező sem, Cretin-t ütik le).

Csak az az ellenfeled használhatja bármelyik képességét, vagy csaláskártyáját, akit kiválasztottál az összecsapáshoz, a másik ellenfeled csak „tétlen szemlélő”.

Cretin csak a saját körében tudja a képességét használni, így reakcióként nem támadhatja meg két ellenfelét.

Ha Cretin ugyanabba a csapatba tartozó két ellenfelét támadja meg, azoknak nem halmozódik a csapatképessége: az összecsapást úgy kell kezelni, mintha egy figurával csapna össze.

Ha Cretin csapata rendelkezik a „gyűlölet” (Hate), vagy „leütés bajnok” (Pile Driver) fejlesztés-lapkával, 2 ellenfél elleni sikeres akciója után 2 győzelmi pontot szerez (nem 1-et).

Ha Cretin elveszít egy harcot 2 ellenfél ellen és megsérül, csak az az ellenfele kap emiatt 1 győzelmi pontot, aki rendelkezett a „gyűlölet” (Hate) fejlesztés-lapkával. Ha mindkét csapatnak van ilyen lapkája, mindkét csapat megkapja érte az 1-1 pontot.

Ha Cretin a méregagyarak csapatában játszik és sikeresen megtámad, vagy szerel 2 ellenfelet, akkor is csak 1 életpontot „vámírizálhat” és nem 2-t.

# ARÉNAHARCOSOK (ALAPJÁTÉK)



## THE DRAGON

„Dragon +3 extra mezőt tud mozogni a körében, amikor aktiválsz.”

Ha a csapatod rendelkezik a „sebesség tréning” (Speed Training) fejlesztéslapkával, az tovább növelheti Dragon mozgását.

Dragon is csak 3 mezőt mozoghat, ha a „szétszórodni!” (Scatter!) taktikai kártyát játszod ki - az extra mozgását ebben az esetben nem alkalmazhatja.



## MACHO LIBRE

„Macho Libre által a játékszszakasz végén szerzett pont duplának számít.”

Macho Libre nem szerz dupla pontot egy játékszszakasz közben, ha a labdával együtt egy kisebb, vagy nagyobb pontszerző helyen áll a köröd kezdetén. A képessége csak egy játékszszakasz legvégén érvényesül, ha ekkor egy kisebb, vagy nagyobb pontszerző helyen áll.



## PANDA MONIUM

„Bármikor, amikor egy ellenfeled egy összecsapást kezdeményez Panda Monium ellen, veszít 1 győzelmi pontot.”

Ha egy ellenfeled bármilyen összecsapást kezdeményez Panda ellen, elveszít 1 győzelmi pontot, függetlenül attól, hogy végül megnyerte az összecsapást, vagy nem.

Ha egy ellenfeled reagál Panda egyik akciójára, akkor is elveszít 1 győzelmi pontot, hiszen a reakciót is ő kezdeményezte.

Egy csapat nem veszíthet pontot, ha nincs győzelmi pontja, azaz ha épp a 0-ás mezőn áll az edző figurája, Panda képessége hatástalan lesz rájuk.

Ha az ellenfeled egy összecsapást kezdeményez Panda ellen, majd utána a „kaotikus ugrás” (Kaos Warp) csalás kártyát használva megismétli azt, csak 1 győzelmi pontot veszít, hiszen a „kaotikus ugrás” teljesen semmissé tette az első összecsapást.



VERSION 2.0

# ARÉNAHARCOSOK (ALAPJÁTÉK)



**PANTHER**

„Panthert nem lehet megtámadni, vagy szerelni, amikor egy ellenséges gyilokzónába mozog a saját körében.”

Egy ellenséges futó, vagy arénaharcos azonban megpróbálhatja elszedni a labdát Panthertől, ha a labdával a gyilokzónájába mozog. Ha az összecsapás sikertelen, Panther folytathatja a mozgását a labdával együtt; ha sikeres, akkor eldöntheted, hogy Panther mozogjon tovább labda nélkül, vagy álljon meg azon a mezőn, ahol elszedték tőle a labdát.

Az ellenfeled használhatja Panther ellen a „Bzzzzt!” csaláskártyát, ha belép egyik játékos gyilokzónájába, ezzel 1 kivédhetetlen sérülést okozva Panthernek (a „Bzzzzt!” csaláskártya nem számít támadásnak). Ha ezzel megölik Panthert, azonnal lekerül a tábláról, és az ellenfeled elteheti a figuráját, mint halotti trófeát. Ha ellenséged rendelkezik a „gyűlölet” (Hate) fejlesztés-lapkával, akkor a „Bzzzzt!” használata után megkapja az 1 győzelmi pontot is.



**SPECTRE**

„Át tud mozogni más figurákon és faljelölökön.”

Spectre át tud mozogni saját és ellenséges játékosokon is, miközben nála van a labda.

Spectre mozgása soha nem érhet véget egy foglalt mezőn.

Ha Spectre belép egy ellenfele gyilokzónájába, akkor az kap egy esélyt, hogy reagáljon erre (mint normál esetben) akár mielőtt áthaladt volna rajta a szellem, akár miután áthaladt már (kivéve, ha egy faljelölő blokkolja a lehetséges reagálást).

Spectre gyilokzónáját ugyanúgy blokkolják a falak, hiába tud rajtuk áthaladni.

Spectre akkor is át tud haladni figurákon és falakon, ha az „uzsgyi!” (Hustle!), vagy „szétszóródni!” (Scatter!) taktikai kártyák segítségével mozgatód őt.



**T-BONE**

„T-Bone minden köre elején teljesen felgyógyul.”

T-Bone csak akkor tud felgyógyulni, ha még él.

T-Bone csak a saját sérüléseit gyógyítja be.

T-Bone nem használhatja a képességét arra, hogy begyógyítsa a sérüléseit, ha éppen le van ütve.





## BIRU BIRU

„Biru Biru-t nem lehet megtámadni.”

Bár Biru Birut nem lehet megtámadni, azért ő is sérülhet, ha ő kezdeményez egy támadás összecsapást, és elveszíti azt.

Megölheti őt a démonok „perzselés”, vagy a dicsőségesek „Vanir ítélete” csapatképessége, mert ezek nem számítanak támadásnak.

Biru Biru azonnal meghal, ha rálép egy olyan mezőre, amin egy tűzjelölő található (kivéve, ha a csapata rendelkezik az „edzett” (Hardy) fejlesztés-lapkával).

Akkor is meghalhat, ha elveszít egy szerelés összecsapást, és az ellenfeled egy tűzjelölőt tartalmazó mezőre löki.

Mivel Biru Birunak csak 1 életpontja van, azonnal meghal akkor is, ha belépve egy ellenséges játékos gyilokzónájába, ellenfeled a „Bzzzzt!” csaláskártyát használja ellene. Biru Biru ekkor azonnal lekerül a pályáról, és ellenfeled (aki a „Bzzzzt!” kártyát kijátszotta) elteheti a figuráját, mint halotti trófeát. Ha ellenfeled ráadásul rendelkezik a „gyűlölet” (Hate) fejlesztés-lapkával is, akkor 1 győzelmi pontot is kap.



## GABRIEL

„Gabriel képes átirányítani bármennyi sérülést önmagára, amelyik egy szomszédos baráti figurát ér (még akkor is, ha ez több annál, mint ami megöli őt).”

Gabriel a képességével egy időben több szomszédos baráti figurát ért sérülést is átirányíthat önmagára.



## GANGSTA Z

„Az összes többi futód +1-et kap minden összecsapásához.”

Gangsta Z csapatában az összes futó megkapja a +1-et, de maga Gangsta Z nem.

Gangsta Z képessége csak addig aktív, amíg ő maga is a pályán áll; és nem aktív, ha a kispadon tartózkodik, leütötték, esetleg meghalt.







## GOJIRA!

„Ha Gorija megnyer egy összecsapást, összezúzhatja azt a mezőt, amin épp áll (ezt jelezd egy sérülésjelölő letételel), majd egy szomszédos üres mezőre mozog. Figurák nem mozoghatnak a szétzúzott mezőkre.”

Minden játékidőszak végén a Gorija által szétzúzott mezőket helyreállítják: a szétzúzás jelölése céljából a mezőre letett sérülésjelölőket a többi jelölővel együtt el kell távolítani.

A szétzúzott mezők foglalt mezőnek számítanak, így ha egy figurát ide löknének, akkor a saját mezőjén leütötté válik.

Gorija sem léphet be az általa szétzúzott mezőkre.

Ha nincs szomszédos üres mező, ahová Gojira egy összecsapás megnyerése után mozoghatna, nem használhatja a képességét.

Ha Gorija rálép arra a mezőre, ahol a labda van, de azt nem veszi fel, majd megnyer egy összecsapást és szétzúzza a mezőt, amin áll, majd egy szomszédos mezőre mozog, a szétzúzott mezőn maradó labda elérhetetlenné válik a játékszszakasz végéig.



## KONGBAD

"Ha Kongbad kezdeményez és megnyer egy összecsapást, a vesztes ellenfél csapata elveszít 1 győzelmi pontot.”

Ha Kongbad reagál egy ellenfeled akciójára, akkor is ő számít kezdeményezőnek, így ha megnyeri az összecsapást, az ellenfeled ugyanúgy elveszít 1 győzelmi pontot.

Egy csapat nem veszíthet pontot, ha nincs győzelmi pontja, azaz ha épp a 0-ás mezőn áll az edző figurája, Kongbad képessége hatástalan lesz rá.

Ha Kongbad egy összecsapást kezdeményez az ellenfeled egyik játékosa ellen, amit megnyer, de ellenfeled utána a „kaotikus ugrás” (Kaos Warp) csalás kártyát használva megismétli azt, amit azonban Kongbad szintén megnyer, ellenfeled csapata csak 1 győzelmi pontot veszít (nem pedig 2-t), hiszen a „kaotikus ugrás” teljesen semmissé tette az első összecsapást.



## KUTULU

„A köröd végén minden ellenséges játékos, aki Kutulu gyilokzónájában tartózkodik le lesz ütve, hacsak a játékosa el nem égeti egy még élő energiakártyáját.”

Az ellenfelednek csak egyetlen élő energiakártyát kell elégetnie azért, hogy az összes, Kutulu gyilokzónájában tartózkodó játékosának leütését megakadályozza. Egy 3, vagy 4 fős játékban minden ellenfelednek el kell égetnie 1-1 élő energiakártyát, akinek van Kutulu gyilokzónájában tartózkodik figurája a köröd végén, ha el akarja kerülni a figurája leütését.

Hiába van meg a csapatodnak a „leütés bajnok” (Pile Driver) fejlesztés-lapka, nem kapsz pontot Kutulu képességének sikeres alkalmazásakor, hiszen ez a lapka csak egy sikeres szerelés összecsapás alkalmából ad pontot.

Kutulu nem tudja használni a képességét, ha leütötték (vagy meghalt).





## M.A.Z.E.

„Bármikor, amikor M.A.Z.E. sérülést okoz, vagy szenved el, letehetsz a játéktáblára egy faljelölőt, vagy elmozgathatsz egy játéktáblán lévő faljelölőt.”

Ha M.A.Z.E. megsérül egy harci összecsapás során és ettől meghal, még használhatod a képességét, mielőtt eltávolítanád a figuráját a játéktábláról.

Ha a csapatod rendelkezik az „edzett” (Hardy) fejlesztés-lapkával és M.A.Z.E. csak 1 sérülést kapna (amit az „edzett” lapka semmissé tesz), nem használhatod a képességét. Hasonlóképpen, ha M.A.Z.E. csupán 1 sérülést okozna, és ellenfeled rendelkezik az „edzett” fejlesztés-lapkával, akkor sem.

Ha a csapatod rendelkezik a „tégla” (Brick) fejlesztés-lapkával és M.A.Z.E. inkább bevállal egy sérülést, mint hogy leüssék, használhatod a képességét. Hasonlóképpen, ha a „fájdalomdíj” (Pain / Gain) fejlesztés-lapkával rendelkezel, és M.A.Z.E. bevállal egy sérülést a +1 bónusz érdekében.

Ha M.A.Z.E. a dicsőségesek, vagy a démonok csapatában játszik, és a csapatképességet használva több játékosnak is sérülést okoz, csak 1 faljelölőt tehetsz le, vagy mozgathatsz el, nem pedig minden megsebesített játékos után egyet-egy.



## MR. AWESOME

„Mr. Awesome mozoghat 3 mezőt és elveheti a labdát összecsapás nélkül, ahelyett, hogy sprintelne.”

A „sebesség tréning” (Speed Training) fejlesztés-lapkával sem növelheted meg a lemozogható mezők számát, ha Mr. Awesome a képességét akarja használni.

Ha Mr. Awesome egy bunyós, vagy arénaharcos gyilokzónájába lép (vagy átmozog rajta), miközben a képességét használja, az ellenfeled játékos a normál szabályok szerint esélyt kap egy reagálásra, mielőtt Mr. Awesome automatikusan elvenné a labdát.

## ...M.A.Z.E. FOLYTATÁSA

M.A.Z.E. csupán egyetlen faljelölőt tehet le, vagy mozgathat át minden olyan összecsapás után, ahol több ellenfeled is megsérül (ilyen például, ha ellenfeled a „fájdalomdíj” fejlesztés-lapkát, vagy ha egy óraműves a „túltöltés” csapatképességét használja).

M.A.Z.E. nem tudja használni a képességét, ha nem okoz, vagy nem kap semmilyen sérülést, vagy ha le van ütve.



## THE PATRIOT

„Ha The Patriot elveszít egy összecsapást, de túléli, akkor egy üres kisebb pontszerző hely mezőjére teheted át állva (ha van ilyen).”

The Patriot képességét bármilyen elveszített összecsapás kiválthatja.

Ha The Patriotnál van a labda és elveszít egy összecsapást, akkor állva egy üres kisebb pontszerző helyre teheted át, a labdával együtt.

Ha The Patriotnál van a labda, és leütik egy elveszített összecsapás miatt, elejti a labdát, majd azonnal felállíthatod egy üres kisebb pontszerző helyen, de a labda nélkül.

The Patriot nem használhatja a képességét, ha az összes kisebb pontszerző hely foglalt.

Ha The Patriot egy kisebb pontszerző helyen áll és elveszít egy összecsapást, csak egy másik, üres kisebb pontszerző helyen állíthatod őt fel, ezen a mezőn, ahol eddig állt, nem.

The Patriot a „hatalomkő” (Warpstone) taktikai kártyával lehelyezett kisebb pontszerző hely jelölőket is használhatja a képességéhez.





**RUMBLEFIST**

„Bármikor, amikor Rumblefist sérülést kap, 1 sérülést átirányíthatsz egy szomszédos ellenséges figurára.”

Rumblefist egy szomszédos leütött ellenséges figurára is átirányíthatja az 1 sérülést.

Rumblefist nem használhatja a képességét, ha le van ütve.

Ha Rumblefist egy harci összecsapásban vesz részt és sérül, akkor arra az ellenséges figurára is átirányíthatja az 1 sérülést, akivel éppen harcol.

Ha Rumblefist annyi sérülést szenved el, amitől meghal, már nem tudja használni a képességét, mielőtt lekerülne a figurája a játéktábláról.

Ha Rumblefist kezdeményez egy harci összecsapást, de veszít, akkor is át tud irányítani 1 sérülést.

Ha Rumblefist egy olyan csapatban játszik, amelyik csapatképessége valamilyen sérülést okoz (pl. a dicsőségesek „Vanir haragja”), ezt a sérülést is át tudja irányítani.

Ha a csapatod rendelkezik a „gyűlölet” (Hate) fejlesztés-lapkával, akkor az átirányított sebzések után is megkapod az 1-1 győzelmi pontot.



**SCRAG**

„Scrag +2-t kap minden más arénaharcos elleni összecsapásához.”

Scrag ezt a +2 bónuszt minden más bónuszon és az aktuális csapata statisztikáján túl kapja meg minden más arénaharcos elleni összecsapásakor.





**TYCHO**

„Ha Tycho sérülést okoz egy harci összecsapás során, akkor ugyanannyi sérülést tud okozni egy, a megsebzett célpont figura mellett álló másik ellenséges figurának is.”

Tycho dönthet úgy is, hogy az ellenfele mellett fekvő, leütött ellenséges figurába osztja ki ugyan azt a sebzést, amit ellenfelébe sebzett.

Ha a csapatod rendelkezik a „gyűlölet” (Hate) fejlesztés-lapkával, és úgy sebz meg az eredeti ellenfelét, és egy mellette álló (vagy fekvő) másik ellenséges játékost, akkor 2 győzelmi pontot kapsz, nem 1-et.

Ha Tychoval szemben álló ellenfeled csapata rendelkezik az „edzett” (Hardy) fejlesztés-lapkával, akkor ő a Tycho által okozott első sebzést semlegesíti, de ezt a sebzést is ugyanúgy kioszthatod a mellette lévő másik ellenséges figurának, aki ha egy másik csapat tagja, amelynek nincs „edzett” lapkája, elszenvedi ezt az első sebzést is.



**THE WARRIOR**

„Minden játékszszakasz előtt nevezd meg pontosan az egyik ellenséges játékost! Ha Warrior megnyer egy összecsapást ez ellen a figura ellen, az meghal, és 3 győzelmi pontot kapsz.”

Wariornak egy konkrét figurát kell megneveznie, nem csak annyit, hogy „bunyós”, vagy „futó”.

Amikor Warrior megnevez egy ellenséges figurát, annak az ellenséges csapat pályán lévő 5 figurája közül kell az egyiknek lennie: nem nevezhetsz meg már meghalt, vagy még a kispadon lévő figurát.

Warrior megölheti a megnevezett ellenséges figurát akkor is, ha egy szerelés, vagy labdaelszedés összecsapást nyer meg a figura ellen.

Ha a csapatod rendelkezik a „gyűlölet” (Hate) fejlesztés-lapkával, és Warrior így öli meg a megnevezett ellenséges játékost, akkor a képessége után kapott 3 ponton felül a „gyűlölet” +1 győzelmi pontját is megkapod.

Ha a megnevezett ellenséges figura időközben békává változik (a boszorkánymesterek „átok” csapatképessége miatt), és Warrior a béka ellen nyer meg egy összecsapást, a béka is meghal, és ugyanúgy megkapod érte a 3 pontot.



**ZORRA**

„Zorra gyilokzónájában álló figuráid +1-et kapnak minden összecsapásukhoz.”

Zorra képessége csak addig aktív, amíg a pályán van és áll (azaz nem aktív, ha leütötték).

A +1 bónuszt minden további csapat-statisztikához és képességhez hozzá kell adni.





**APOCALYPSE**

„Egy összecsapás során, mielőtt felfednétek a kártyákat, megnevezhetsz egy kártyát. Ha ellenfeled ezt a kártyát fedi fel, semmissé teszed az összecsapást és mindkét résztvevő figura meghal.”

Apoocalypse-nek egy speciális kártyát kell megneveznie, tehát ha az ellenfeled egy taktikai-, vagy csaláskártyát fed fel az összecsapás során, a képessége sikeres alkalmazásához ezt a kártyát kell megnevezned előtte.

Apoocalypse nem köteles használni a képességét, ez csak egy lehetőség.

Ha Apocalypse sikeresen használja a képességét, a felfedett kártyákat ugyanúgy el kell égetni, csak éppen semmi hatásuk nem lesz (akár élő kártyáról volt szó, akár halotról).

Ha Apocalypse sikeresen használja a képességét, ellenfeled nem kapja meg Apocalypse figuráját halotti trófeaként, és nem aktiválhat semmilyen olyan képességet, amit egy ellenfél megölésekor aktiválhatna; ellenben a te csapatod megkapja az így megölt ellenséges játékos figuráját trófeaként.

Ha Apocalypse sikeresen használja a képességét, de ellenfeled egy „kaotikus ugrás” (Kaos Warp) csaláskártyát

játszik ki, nem hal meg egyik figura sem, mert az első összecsapást a „kaotikus ugrás” semmissé tette. Apocalypse az új összecsapás kártya felfedése előtt egy új kártyát nevezhet meg.

Apoocalypse akkor is használhatja a képességét, ha az ellenfeled kezdeményezte az összecsapást.

Ha a csapatod rendelkezik a „gyűlölet” (Hate) fejlesztés-lapkával, megkapod az 1 pontot, ha Apocalypse sikeresen alkalmazta a képességét, de ellenfeled nem kap utána 1 pontot, ha ő rendelkezik a „gyűlölet” lapkával.

Ha Apocalypse a samuráj csapatban játszik, a samurájok csapatképességét (megnevezed a saját kártyádat az összecsapás előtt), majd a saját képességét (megnevezed az ellenfél kártyáját) is használhatod egymás után egyetlen összecsapásnál.

Ha Apocalypse a nindzsa csapatban játszik, akkor a saját képessége előbb lép működésbe, mint a nindzsák csapatképessége: azaz ha mindketten a megnevezett speciális kártyát fedték fel, akkor semmissé lesz az összecsapás, és mind a 2 figura meghal.



**DIS ASSEMBLE**

„Ha Dis Assemble elveszít egy összecsapást, a kezvedbe veheted a győztes felfedett kártyáját és kapsz 2 győzelmi pontot.”

Dis Assemble képessége egy összecsapás elvesztésekor aktiválódik, az elvesztés összes hatása (megsérül, esetleg meghal, leütik, ellökik, stb.) után döntheted el, hogy elveszed-e a győztes felfedett kártyáját, vagy nem.

Ha Dis Assemble elveszít egy összecsapást, de nem akarod használni a képességét, akkor nem veszed el a győztes kártyáját (azt normál módon el kell égetnie), és nem kapod meg a 2 pontot sem. A 2 győzelmi pontot csak akkor kapod meg, ha használod a képességét, és elveszed a győztes kártyáját.

Ha Dis Assemble használja a képességét, a saját kijátszott kártyádat normál módon el kell égetned.

Ha Dis Assemble elveszít egy összecsapást, majd valamelyik fél kijátszik egy „kaotikus ugrás” (Kaos Warp) csaláskártyát, nem veheted el a győztes kártyát, és nem kapsz 2 pontot sem, mert a „kaotikus ugrás” az egész összecsapást semmissé tette. Ha a megismételt összecsapást is elveszíti, akkor már használhatod a képességét.





## FOOTIE

„Footie képes labdát kapni a játéktábla bármelyik mezőjéről.”

Footi képessége azt jelenti, hogy neki bármilyen távolságból átadhatja a labdát egy csapattársa, és ezt az átadást nem blokkolják sem az ellenséges játékosok, sem a falak.

Bár Footie képes labdát fogadni a játéktábla bármelyik mezőjéről, ha nála van a labda, azt csak a normál szabályok szerint tudja átadni egy csapattársának.

Footie csak akkor használhatja a képességét, ha a játéktáblán áll (azaz ha leütötték, meghalt, vagy a kispadon van éppen, akkor nem).



## FRANK

„Minden alkalommal, amikor Frank bármilyen okból megkapja a labdát, teljesen felgyógyul.”

Miután Frank birtokába kerül a labda (és teljesen felgyógyul) ismét normálisan sérülhet. Ahhoz, hogy megint teljesen fel tudjon gyógyulni, el kell veszítenie a labdát valahogy, és azt ismét meg kell szereznie.



## GNOME MERCY

„Gnome Mercy +1-et kap minden összecsapásához, amíg nála van a labda.”

Ha Gnome Mercy-nél van a labda, minden összecsapásához a +1 bónuszt az összes csapatstatisztika, fejlesztéslapka és képesség mellé kapja meg.

Ha Gnome Mercy birtokában van a labda, valamint te is és ellenfeled is egy-egy halott kártyát játszottatok ki az összecsapáskor, akkor úgy oldd meg az összecsapást, mintha mindketten 0-ás kártyát játszottatok volna ki, és ez esetben nem adhatod Gnome Mercy +1 bónuszát az eredményedhez.





**HOOTS MON**

„Minden játékos köre végén eldobhatsz egy kártyát a kezedből.”

Hoots Mon képessége csak addig aktív, amíg a játéktáblán áll (azaz ha leütötték, meghalt, vagy a kispadon van éppen, akkor nem).

Hoots Mon képességével ugyan el tudsz dobni egy lapot minden játékos köre végén, de ekkor is csak annyi kártyát húzhatsz a saját köröd végén, hogy 7 lap legyen a kezedből.

Hoots Mon képessége a köröd végén azelőtt lép működésbe, mielőtt lapokat húznál, így ha akarsz, el tudsz dobni a kezedből egy kártyát, majd annyi lapot húzol, hogy 7 kártya legyen a kezedből.



**NIBBLES**

„Bármikor, amikor Nibbles megöl egy ellenséges játékos egy harci összecsapás során, 2 győzelmi pontot kapsz.”

Nem szükséges Nibbles-nek kezdeményeznie a harcot ahhoz, hogy használhassa a képességét.

Ha rendelkezel a „gyűlölet” (Hate) fejlesztés-lapkával, akkor ha Nibbles megöl egy ellenséges játékos, 3 pontot kapsz 2 helyett (2-t Nibbles képessége miatt és +1-et a „gyűlölet” lapka miatt).



**WHEELS**

„Ha aktiváltad, Wheels bármennyi mezőt tud mozogni egyenes vonalban egy mozgással.”

Wheels sem tud átlósan mozogni, és a mozgását ugyanúgy blokkolják az álló figurák és falak.

Amikor Wheels használja a képességét, és tetszőleges számú mezőt mozog egyenes irányba, utána bármilyen akciót kezdeményezhet a gyilokzónájában (szerelhet, támadhat, vagy labdát szedhet el), függetlenül attól, hogy végül hány mezőt mozgott.

Amikor Wheels a képességét használja, az ellenfél játékosai normál módon reagálhatnak rá, ha bemozog a gyilokzónájukba.

Wheels is csak 3 mezőt mozoghat, ha a „szétszóródni!” (Scatter!) taktikai kártyát játszod ki.

Wheels képessége nem használható együtt az „uzsgyi!” (Hustle!) taktikai kártyával együtt, azaz nem tud egymás után kétszer bármennyi mezőt mozogni egyenes irányba.

**HA SZERETED A KADSBALL-T...**



**...NE FELEJTSD EL ARGENTETBURY-T  
KÖVETNI A TWITTEREN!**



**ARGENTETBURY**

**Billy Moffat, 2016**