

MARTIN WALLACE

MOONGHA INVADERS

ŐRÜLT TUDÓSOK ÉS NUKLEÁRIS SZÖRNYEK TÁMADNAK A FÖLDRE

SZABÁLYKÖNYV



MOONGHA MEGSZÁLLÓK

ŐRÜLT TUDÓSOK ÉS NUKLEÁRIS SZÖRNYEK TÁMADNAK A FÖLDRE!

JÁTÉKTERVEZŐ:

MARTIN WALLACE

GRAFIKA:

LUCA ZAMOC

MŰVÉSZETI VEZETŐ:

LA COSA CREATIVA

PROJEKT MENEDZSER:

ANDREA "LIGA" LIGABUE

JÁTÉKTESZTELŐK:

SIMON BRACEGIRDLE

ANDY OGDEN

JAMES HAMILTON

MARTIN BUXTON

JERRY ELSMORE

A WARGAMERS CLUB TREEMME

GYŰLEKEZET TAGJAI

FORDÍTOTTA:

BEORN (2016)

MARTIN WALLACE

MOONGHA INVADERS

ŐRÜLT TUDÓSOK ÉS NUKLEÁRIS SZÖRNYEK TÁMADNAK A FÖLDRE

Ez csak egy újabb nap, kelj fel, mosakodj meg, menj dolgozni. Ugyan mi különleges van abban, hogy a Földet a mai napon előzönlük az idegenek, akiről még senki nem tud? Mélyen a föld alatt őrült tudósok nevelgetik a Moonghákat. Miután teljesen kifejlődnek, kezdődhet a rettegés és gyilkolás. A városok elpusztulnak és a kihalásig vadásszák az emberi fajt.

A csatornában ott szivárog Bloob, aki szép csendben növeli méreteit. Drakoor, az idegen vámpír, éjjelente táplálkozik óvatlan áldozataiból. Eközben Mechoor, a legerősebb megszálló, elnyeli a Föld energiáját. Miután jóllakott felemelkedik, hogy hősugarával elpusztítson egy az egész várost. Ez csupán néhány a szörnyek közül, amelyek rettegésben tartják majd a Föld embereit.

Csak reménykedni lehet abban, hogy - akár a filmekben - él valahol egy hős, aki meghiúsítja majd ördögien gonosz terveiket, különben nem lesz több újabb napja senkinek sem! De pontosan ki is áll a gonosz tervek mögött? Hát te!

Egyike vagy a szadista, hataloméhes, pszichopata különcöknek, aki alig vártad már, hogy bosszút állhass amiatt, hogy egész életedben figyelmen kívül hagyta mindenki zseniális találmányaidat. Egy titokzatos repülő csészealj látogatásával kaptál mindent, az idegentől, aki kezében egy furcsa berendezéssel érkezett. Egy gép, amely elhozza végre számodra a HATALMAT! És most lassan készen állsz megvívni ezt az őrült küzdelmet, hogy az első lehess, aki elpusztítja az emberi fajt. Ezúttal nem lesz "Klaatu Barada nikto!" aki megállítson ...

A játékot három-négy játékos játszhatja, és körülbelül kilencven percig tart. Különböző Moongha szörnyeket irányíthattok majd. Amikor leülsz játszani, a játéktábla hozzád legközelebbi szélén találod a szörnymezőidet. Itt láthatod a hét különböző fajtájú szörnyedet és azok jellemzőit, illetve ezekre a mezőkre kell majd tenni a szörnyjelzőidet. Megjegyzendő, hogy néhány szörnynek egynél több jelzője is van.

A játék nyolc, vagy kilenc fordulóig tart, a játékosok számától függően, bár előbb is véget érhet, ha egy játékosnak sikerül mind a 20 támadás kockáját elhelyeznie a város mezőkön.

Minden fordulóban bizonyos mennyiségű akciót lehet majd végrehajtani. Ezek közül három kapcsolódik a szörnyekhez, lehetővé téve, hogy egy új szörnyet hozz létre, támadj, mozgassd, vagy elrejtssz szörnyeidet. Ezeket az akciókat a narancssárga, fehér és lila jelzőkkel jelöljük. Három emberi akció mező is van, amelyek lehetővé teszik egy hős bevetését, illetve hogy katonai jelzőket helyezs el.

Ahhoz, hogy létrehozhass egy szörnyet, szükséges, hogy legyen egy bizonyos számú narancssárga jelző a szörnyed mezőjébe. Miután a szörny létrejött, a jelzőjét ráteheted a játéktábla tizenkét város mezőjének egyikére. Ilyenkor a szörnyed a rejtőzködő oldalával helyezheted el (a szörnyed már él, de a világ még nem szerzett tudomást a jelenlétéről). A rejtőzködő szörnyeteged biztonságban van a támadásoktól, és fejlesztheti az erejét, egészen addig, amíg támadásba nem lendül és mézárulásba nem kezd. Egy másik játékos megpróbálja felfedni a szörnyedet, ráuszítva egy hőst ugyanabban a városban. Minden szörnytípusnak megvan a maga különleges képessége.

Csak három szörnyeteg elég erős ahhoz, hogy elpusztítson egy egész várost (Bloob, Mechoor, és Moogre). Ha ők támadnak meg sikeresen egy várost, akkor egy saját színes kockáddal kell megjelölni az általuk okozott kárt. A játék végén győzelmi pontot kapsz attól függően, hogy hány kockád van a városokon.

A katonai egységek megpróbálják elpusztítani a szörnyeket. Amikor egy katonai egység, vagy egy hős akar támadni, a jelzőjét egy város mezőjére kell tenni. Ha egy szörny akar megtámadni egy várost, először az azt őrző páncélos egységek lőnek rá, majd (ha túlélte) támad a szörny, és legvégül a túlélő gyalogos egységek is tüzelhetnek. Minden harc kockadobásokkal zajlik és minden esetben négyet, vagy többet kell dobni a sikerhez (4+).

A játék végén a játékosok győzelmi pontokat (GyP) kapnak attól függően, hogy hány kár kockájuk van a városokon. A játékosok pontokat kapnak egyes városok után is, amiket véletlenszerűen húztak ki a játék elején, attól függően, hogy mennyi kárt szenvedtek ezek a városok. Pontokat szerezhetnek a játéktáblán lévő vámpírokért, és a Moogre szörnyeteg által legyőzött ellenséges szörnyek után is.

JÁTÉKTARTOZÉKOK

- 1 szabálykönyv
- 1 játéktábla
- 4 szörnyjelző készlet (játékosonként 1):

Kiddoo Drakoor (4) Spectoor Shaggo



Bloob (3) Moogre Mechoor

- 4 támadó kocka készlet (játékosonként 20)
- 4 passz jelző (játékosonként 1)
- katonai jelzők:

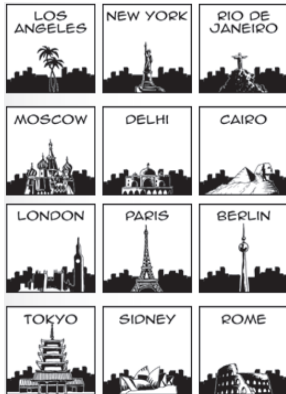


gyalogság (8) páncélos (5) légielő (2) A-bomba (1)

- 5 hősjelző:



- 12 városjelző



- 12 dobókocka
- 25 narancssárga akciójelző
- 5 lila akciójelző
- 30 fehér akciójelző
- 20 fekete sérülés kocka
- körjelző
- első játékos jelző

A JÁTÉK KEZDETE

Minden játékos választ magának egy színt, megkapja a színhez tartozó szörny jelző készletét, a 20 kockáját és a passz jelzőjét. Úgy kell leülni az asztal köré, hogy minden játékos előtt legyen a tábla egyik szörnymezős oldala. A feléd eső legközelebbi szörnymezőkön tudod nyomon követni a szörnyeid állapotát. Tedd a szörnyjelzőidet a feléd eső táblaoldal azonos típusú szörnymezőire.



Keverjétek meg képpel lefelé a 12 városjelzőt és tegyétek le egy kupacba. Négy játékos esetén mindenki 2 jelzőt húz, három játékos esetén 3-at. A kimaradt jelzőket (anélkül, hogy megnéznék őket) vissza kell tenni a dobozba. A felhúzott városjelzőit mindenki tartsa titokban a többiek elől. Ezek olyan városokat jelentenek, amiket a játékosoknak érdekükben áll sérülés nélkül megőrizni.



Csoportosítsátok típus szerint a katonai jelzőket, és rakjátok őket oszlopokba a tábla mellé képpel felfelé.



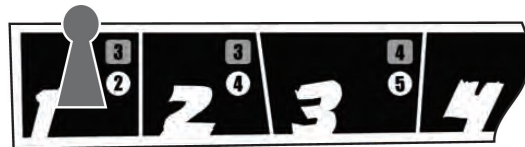
Keverjétek meg, és képpel felfelé tegyétek a hősjelzőket egy oszlopba a tábla mellé.



Tegyétek a fekete sérülés kockákat egy kupacba a tábla mellé. Ezekkel kell majd a szörnyek sérüléseit és a városokban keletkezett egyéb károkat jelölni.

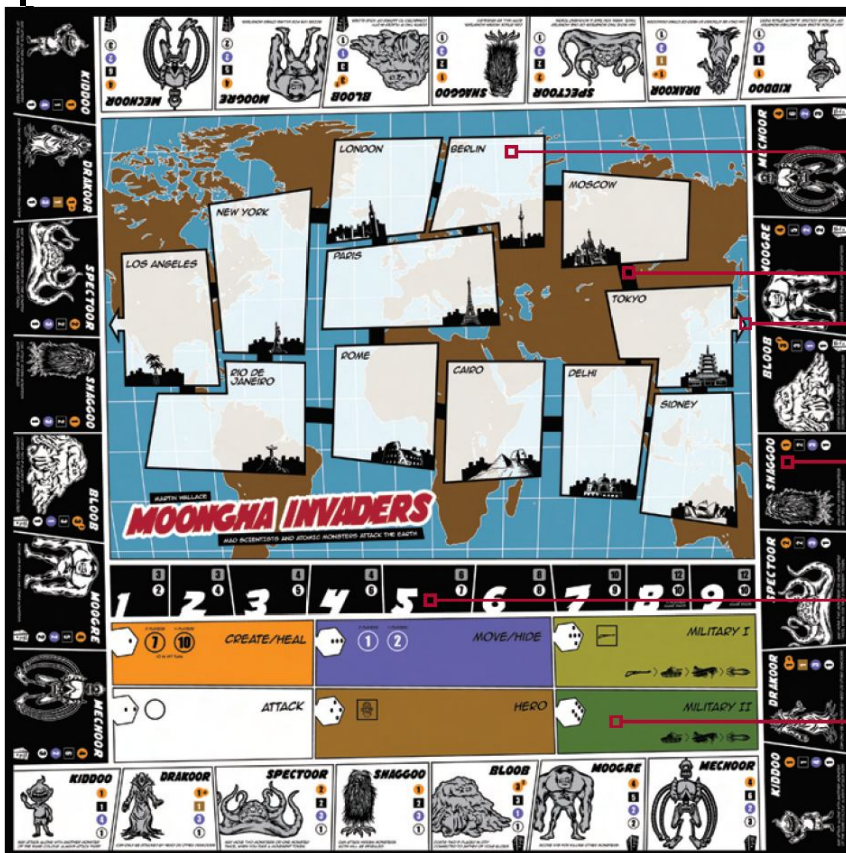
Válasszátok ki véletlenszerűen (pl. kockadobással) az első játékosot. Ez a játékos megkapja az első játékos jelzőt.

Tegyétek a körjelzőt a játéktábla 1. körszámláló mezőjére.



Kezdődhet a Moongha invázió!

A JÁTÉKTÁBLA



város

kapcsolat 2 város közt

Tokió és Los Angeles szintén kapcsolódnak egymáshoz

játékos szörnyezők
Minden játékos a hozzá legközelebbi szörnyezőket használja.

körszámláló mezők

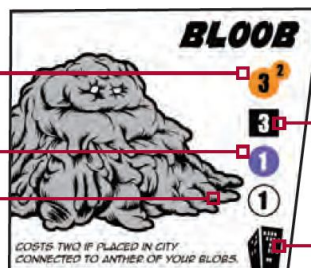
rendelkezésre álló akciómezők

a szörny létrehozásához kellő narancssárga akciójelzők száma

a szörny mozgáspontja

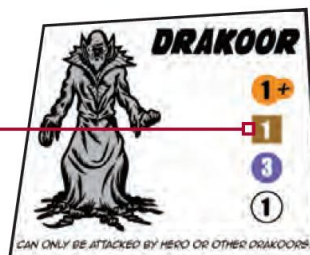
a szörny támadásának ereje (minden elköltött fehér akciójelző után ennyi kockával lehet a támadásra dobni)

az eltérő színű sérülés kapacitás azt jelenti, hogy Drakoort csak egy másik Drakoort, vagy egy hős tudja megsebezni, a többi szörny, vagy a katonai egységek nem



sérülés kapacitás (életpontok száma)

ez a szimbólum azt jelenti, hogy a szörny **meg tud támadni** egy várost, és ha sikeres, **kárt is tud okozni** benne



a katonai egység **támadásának ereje** (a katonai egység ennyi kockával dob, amikor támad)

A JÁTÉK MENETE

A játék nyolc, vagy kilenc fordulóig tart, attól függően, hogy négy, vagy három játékos játsza. Az is lehetséges, hogy a játék előbb véget ér, ha egy, vagy több játékos az összes saját támadó kockáját kijátszotta már - lásd alább a részleteket.

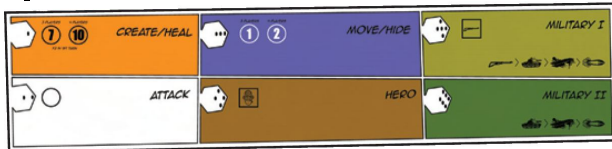
Minden forduló a következő fázisokból áll:

1. elérhető akciók meghatározása
2. a játékosok végrehajtják akcióikat
3. a kör vége

Minden fázist teljesen be kell fejezni, mielőtt a következő fázis elkezdődne.

1. - ELÉRHETŐ AKCIÓK MEGHATÁROZÁSA

Hat különböző **akciómező** található a játéktáblán, amik bizonyos elérhető akciókat adhatnak. Egy sor **akciójelzőt** kell ezen akciómezőkre **tenni minden forduló elején**, majd még kockákkal is dobni kell, hogy milyen további extra akció lehetőségek lesznek ezeken felül.



Az első akciómező a narancs színű „szörny teremtése, vagy gyógyítása”. Ha hárman játszottok **7 narancssárga akciójelzőt** kell ide tenni minden forduló elején, míg négy játékos esetén **10-et**. Az első fordulóban ezt a számot meg kell **duplázni**, így 14, vagy 20 narancssárga jelző kerül erre az akciómezőre.

A második akciómező a fehér színű „szörny támadása”. Az, hogy ide hány **fehér színű akciójelzőt** kell tenni, a körjelző aktuális mezője mutatja meg. Például: a harmadik fordulóban 5 jelzőt kell ide tenni.



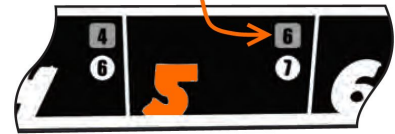
A harmadik akciómező a lila színű „szörny mozgatása, vagy elrejtése”. Az akciómezőre helyezendő lila akciójelzők száma ismét a játékosok számától függ: három játékos esetén **1**, míg négy játékos esetén **2** jelző.

Tegyetek **1 hősjelzőt** a barna színű hős akciómezőre. Ha a hősjelzők elfogytak, akkor az a játékos, akinél éppen ott van az első játékos jelző, kiválaszt egy játéktáblán (valamelyik városban) lévő hősjelzőt, és átrakja erre az akciómezőre.

Tegyetek **1 gyalogság jelzőt** a világoszöld I. katonai akciómezőre. Ha a gyalogság jelzők elfogytak, akkor az a játékos, akinél éppen ott van az első játékos jelző, kiválaszt egy játéktáblán (valamelyik városban) lévő gyalogság jelzőt, és átrakja erre az akciómezőre.

Nem kerül jelző a sötétzöld II. katonai akciómezőre.

Az első játékos ezek után dob valamennyi kockával. Az eldobható kockák számát az aktuális körtől függően, a körjelző sötétzöld hátterű száma mutatja meg. Például: az ötödik körben 6 kockával kell dobni.

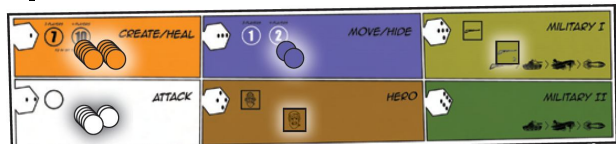


A kockadobás után minden kockát a számban megfelelő akciómezőkre kell tenni. Azaz minden 1-es kocka az 1-es számú „szörny teremtés, vagy gyógyítás” akciómezőre fog kerülni, míg minden 4-es kocka a hős akciómezőre, stb. Minden akciómezőre helyezett kocka után egy-egy extra jelző kerül arra az akciómezőre. Például: minden „támadás” akciómezőre kerülő (2-es) kocka után 1-1 fehér akciójelzőt kell ide tenni.

Ha a hősjelzők elfogytak, akkor az a játékos, akinél éppen ott van az első játékos jelző, ki kell választania egy játéktáblán (valamelyik városban) lévő hősjelzőt, és át kell raknia a hős akciómezőre.

Különböző típusú katonai egységeket kell elhelyezni az I. és II. katonai akciómezőkre attól függően, hogy hány kocka került oda. Ha csak egy (5-ös) kocka került az I. katonai akciómezőre, 1 gyalogság jelző kerül oda. Ha 3 (5-ös) kocka került ide, akkor 1-1 gyalogság, páncélos és légierő jelzőt kell az akciómezőre tenni. Ugyan ez vonatkozik a II. katonai akciómezőre is. Ha 3 (6-os) kocka kerül ide, akkor 1 páncélos, 1 légierő és 1 A-bomba jelző kerül a II. katonai akciómezőre. Ha több kocka kerül az akciómezőre, mint ahányféle katonai egység van, akkor előlről kezdődik a kör. Például 6 (5-ös) kocka esetén az I. katonai akciómezőre 1 gyalogság, 1 páncélos, 1 légierő, 1 A-bomba, majd 1 újabb gyalogság és 1 újabb páncélos jelző kerül. Ha már nincs szabad jelző, az első játékos a tábláról (valamelyik városból) veszi el, és teszi át ide.

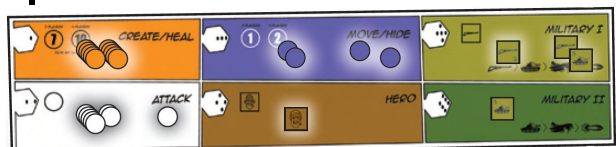
PÉLDA:



Az 5. körben járunk, és 4 játékos van. A fentiek szerint kerültek elhelyezésre a jelzők. Most az első játékos 6 kockával dob az extra jelzők meghatározása érdekében:



A dobás eredményei: 1 extra fehér jelzőt és 2 extra lila jelzőt kell a megfelelő akciómezőkre tenni. Egy gyalogság és egy páncélos jelző kerül az I. katonai akciómezőre, valamint 1 páncélos jelző a II. katonai akciómezőre.



④

2. - AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Minden fordulóban ez a fő fázis. Az első játékostól kezdve, az óramutató járása szerinti irányba haladva, minden játékos végrehajt EGY akciót. Ezt a folyamatot addig kell ismétetni, amíg minden játékos passzol, ami általában akkor következik be, ha elfogytak az akciómezőkön rendelkezésre álló jelzők.

Háromféle akció hajtható végre a szörnyekkel, és háromféle akció a szörnyek inváziójára reagáló emberekkel, illetve mód van még passzolni is.

A három lehetséges szörny akció:

1. szörny teremtése, vagy gyógyítása

2. szörny támadása

3. szörny mozgatása, vagy elrejtése

A három lehetséges emberi ellen-akció:

4. hős elhelyezése

5. katonai egység elhelyezése az I. akciómezőről

6. katonai egység elhelyezése a II. akciómezőről

Az 5. és 6. akció tulajdonképpen ugyan az, és azonos szabályok is vonatkoznak rájuk.

Az első játékostól kezdve, minden játékosnak választania kell egyet a lehetséges 6 akció közül, vagy passzol.

A lehetséges akciók kifejtése bővebben:

1.) szörny teremtése, vagy gyógyítása

Az akció végrehajtásához el kell vened egy narancssárga jelzőt az 1. akciómezőről. Ezután választanod kell: vagy tedd az elvett narancssárga jelzőt az egyik szörnymezőre, amely segít megteremteni egy olyan szörnyet, vagy tedd vissza a közös készletbe, és távolíts el egy sérülést (vegyél le egy fekete kockát) az egyik szörnyed mezőjéről.

Egy szörny létrehozásához több narancssárga jelző is kell, mégpedig annyi, amennyi az adott szörnyező jobb felső sarkában szerepel (narancssárga szám). Ha a jelző elhelyezése után kevesebb jelző van még az adott szörnyezőn, mint ez a szám, a játék folytatódik a következő játékoskal. Azonban ha a jelzők száma annyi lesz, mint a szám, teremtened KELL egy szörnyet: dobd el a jelzőket, majd helyezd el az egyik megfelelő szörnyjelződet azonnal a játéktábla egyik város mezőjére, a rejtőzködő oldalával felfelé. Ez alól egyedül Bloop a kivétel: Bloop teremtéséhez csupán 2 narancssárga jelző kell, ha le tudod helyezni öt egy olyan városmezőre amin, vagy a szomszédjában egy ugyan ilyen színű Bloop szörnyed van már. Egyébként 3 jelző szükséges a megteremtéséhez.

Nincs meghatározva, hogy hány féle, és egy félelől hány szörnyet tehetsz egy városmezőre.

Csak akkor tehetsz narancssárga jelzőt egy szörnyezőre, ha van még rajta szörnyjelző is.

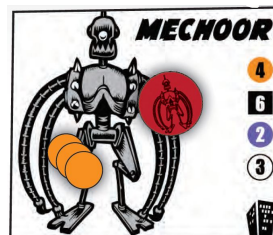
Ha gyógyítottad egy szörnyedet, azt át kell fordítanod a rejtőzködő oldalára.

Például:

Simon első akciójaként elvesz egy narancssárga jelzőt az 1. akciómezőről és Mechoor szörnyezőjére teszi. Mivel itt még csak három narancssárga jelző van, ami kevés

Mechoor megteremtéséhez (4 kellene), a következő játékos jön. A következő körben Simon ismét egy narancssárga jelzőt vesz el (immár a negyediket), így azonnal el kell helyeznie a Mechoor szörnyjelzőjét a játéktábla egyik városmezőjére. Innentől

Mechoor szörnyezőjére nem tehet narancssárga jelzőt, hiszen nincs több Mechoor szörnyjelzője ezen a mezőn.



2.) szörny támadása

Az akció végrehajtásához el kell vened egy fehér akciójelzőt a 2. akciómezőről, és az egyik szörnyezőre kell tenned. Amikor leteszed a fehér akciójelzőt, nem kell azt azonnal felhasználnod támadásra, dönthetsz úgy is, hogy egy későbbi támadás során akarod majd elhasználni. Akárhány fehér akciójelzőt tehetsz egy szörnyezőre, de azokat innentől egy másik szörnyezőre már nem mozgathatod át. Ha támadni akarsz egy szörnyeddel, legalább egy fehér akciójelzőt el kell dobnod a megfelelő szörnyezőről.

Több fehér akciójelző összegyűjtése egy szörnyeződön hasznos lehet, mert a későbbiekben akár az összeset is felhasználhatod egyetlen hatalmas erejű támadásra, ugyanakkor megvan az a kockázata is, hogy a szörnyedet esetleg felfedezik és elpusztítják, mielőtt a rengeteg akciójelződet elhasználnád (így elveszhetnek).

Ha úgy döntesz, hogy támadsz egy szörnyeddel, akkor dobj el egy, vagy több fehér akciójelzőt a hozzá tartozó szörnyezőről. Minden eldobott jelző után annyi kockával dobhatsz, amennyi a szörnyezőn lévő fehér körben szerepel (általában 1, Moogre esetén 2, Mechoor esetén pedig 3). A szörnyek más szörnyeket, hősöket, vagy katonai egységeket tudnak megtámadni. Ha egy épület szimbólum is szerepel a szörnyezőn (Bloop, Moogre, vagy Mechoor), akkor a szörny magát a várost is megtámadhatja.

A szörnyet a támadásakor a felfedezett oldalára kell fordítani. A támadódobás előtt kell döntened arról, hogy kire irányuljon a szörny támadása, és hány fehér akciójelzőt akarsz erre fordítani.

Ha egy másik, veled egy városban lévő **ellenséges szörnyet** akarsz megtámadni, annak felfedezettnek kell lennie, nem támadhatsz meg rejtőzködő szörnyet (kivéve Shaggoo, aki rejtőzködő szörnyet is megtámadhat). Nem támadhatsz a saját szörnyeidre.

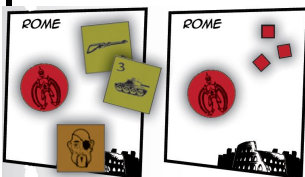
Dobj annyi kockával, ahányat az eldobott fehér jelzők engedélyeznek. Minden 4+ eredmény sikeres találatnak számít. Minden találat következtében egy fekete kockát kell tenni a megtámadott szörny szörnyezőjébe.

Ha egy szörnyezőn a fekete kockák száma eléri a szörny sérülés kapacitását, **a szörny megsemmisül**. Ilyenkor a szörny jelző visszakerül a tulajdonosa szörnyezőjére (kivéve, ha Moogre ölte meg a szörnyet, mert akkor trófeaként a győztes Moogre szörnyezőjére kerül) és el kell dobnod a szörnyezőjén lévő összes akciójelzőjét. Bloop esetén a fekete kockát a szörny jelzőjére kell tenni, nem a mezőjére.

Ha úgy döntesz, hogy a támadásod célpontja az emberek egyik **városa** lesz, akkor harcolnod kell az összes ott lévő emberrel. Embernek az ott lévő hős, gyalogság és páncélos jelzőket nevezzük. A támadásod előtt a városban lévő összes páncélos egység dob egy kockával, megpróbálva eltalálni a szörnyedet. Minden páncélos egység 3 kockával dob, és minden 4+ eredmény 1-1 találatot jelent. Ha a szörnyed életben maradt a páncélos ösztűz után, akkor dobj annyi kockával, ahányat az eldobott fehér akciójelzők után dobhatsz. Minden 4+ talál, és megsemmisíti az egyik ember ellenfeledet. Te választod meg, hogy melyiket akarod megsemmisíteni. Ha bármennyi gyalogság túléli a szörnyed támadását, akkor ugyan úgy egyszer támadhatnak a szörnyedre, de csak két kockával dobva egységenként (minden 4+ egy találatot okoz a szörnyednek).

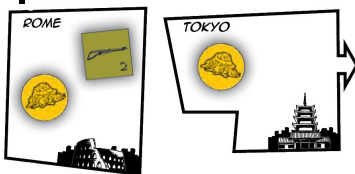
Ha minden emberi egységet (beleértve a hősokeket is) elimináltál már (vagy nem is védte senki a várost), és a szörnyed képes kárt okozni a városnak (Bloob, Moogre, vagy Mechoor), a támadásodból megmaradt sikereiddel magát a várost támadod. Minden város elleni találat után tedd a város mezőjére az egyik saját színes támadó kockádat. Egy városra sem kerülhet 8 támadó kockánál több. Az esetleges többlet találatokat simán elpazarolad.

Ha a Bloob szörnyeddel támadsz, akkor egy akciójelzővel az összes Bloob szörnyedet támadásra vezetheted. Minden Bloob annyi kockával dob, ahány fehér akciójelzőt eldobtál. Minden Bloob támadhat különböző célpontokat is: az egyik támadhatja a várost, a másik egy ellenséges szörnyet, stb. A támadásokat egymás után, az általad választott sorrendben kell megoldanod.



Példa egy város elleni szörny támadásra:

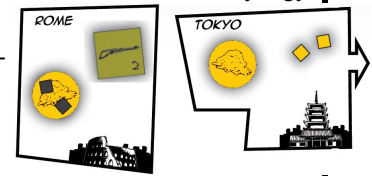
A piros játékos elvesz egy fehér akciójelzőt, és elhelyezi azt a saját Mechoor szörnymezőjére. Támadni akar a szörnyével. Már 4 fehér akciójelző van a szörnymezőjén, és úgy dönt, hogy mindegyiket eldobja a támadáshoz. A páncélos egységek tüzelnek a szörnyre: három kockával dobna, ami 2 találatot ad, ezért 2 fekete sérülés kocka kerül Mechoor szörnymezőjére. A piros játékos ezután 12 kockával dob (4x3 kocka) és 6 találatot ér el. Az első három találat az emberi célpontok ellen megy, és mind a hármat megsemmisíti. A fennmaradó három találat megy a város ellen, aminek következtében 3 piros sérülés kocka kerül a város mezőjére.



Példa Bloob támadására:

Sárga játékos elvesz egy fehér akciójelzőt és leteszi a saját Bloob szörnymezőjére. Két Bloob szörnye van: egy Rómában, egy Tokióban. Most eldöntheti: nem támad, egy

Bloobbal támad, mindkettővel támad (ez utóbbi mellett dönt). Jelenleg 3 fehér akciójelzője van a Bloob szörnymezőjén, amit mind eldob. Az összes Bloob szörnye így 3-3 kockával fog dobni.



A római támadás katasztrófális véget ér: Bloob nem talál, ugyanakkor a szörny 2 sérülést kap a hősiiesen védekező gyalogságtól. A fekete kockákat a szörnyjelzőjére kell tenni, nem annak szörnymezőjére. A tokiói támadás eredményesebb: Bloob két találatot okoz a városnak (két sárga kockát rak le).



Példa szörny vs. szörny támadásra:

Sárga játékos elvesz egy fehér akciójelzőt, és megtámadja Moogre szörnyével piros Moszkvában lévő Mechoor szörnyet (mert az egy felfedezett szörny). A sárga játékos eldob 3 fehér akciójelzőt és 6 kockával dob. Négy találatot ér el. Mivel a piros Mechoornak már volt 3 találat, ez összesen több, mint a sérülés kapacitása (6), így elpusztul. Mechoor jelzője a győztes sárga Moogre szörnymezőjére kerül, ami 6 GyP-t fog érni a játék végén. Mivel ez egy szörny vs. szörny harc volt, a városban lévő gyalogság nem vett részt benne.

3.) szörny mozgatása, vagy elrejtése

Amikor egy lila akciójelzőt veszel el az akciómezőről, azt azonnal fel kell használnod: vagy mozgatod az egyik szörnyedet, vagy elrejtet. A szörny mozgáspontja a szörnymezőjén szerepel (lila körben lévő szám). A szörny a városokat összekötő fekete vonalak mentén tud mozogni, és maximum annyi mezőt, amennyi a mozgáspontja.

Egy szörny sem fejezheti be a mozgását abban a városban, ahonnan elindult, és nem látogathatja meg mozgása során kétszer ugyan azt a várost.

Ha úgy döntesz, hogy elrejtet a szörnyedet, egyszerűen fordítsd át a szörnyjelzőjét a rejtőzködő oldalára.

Spectoor egy lila akciójelzővel két akciót is végrehajthat: kétszer mozog, vagy mozog és utána elrejtőzik, vagy nem mozog és elrejtőzik.

4.) hős elhelyezése

Amikor elveszel egy hősjelzőt az akciómezőről, azt egy tetszőleges városmezőre teheted rá. Ez után dobj minden rejtőzködő szörnynek ebben a városban (a sajátodnak is). Ha a dobás eredménye 4+, a szörnyjelzőt a felfedezett oldalára kell átfordítani.

Ha a városban van már egy, vagy több hősjelző, akkor dobj még egyszer annyiszor a rejtőzködő szörnyeknek, ahány hősjelző volt már ott.

Ez után minden városban lévő katonai egység megtámadja az összes nem rejtőzködő szörnyet.

A hős az egyetlen olyan emberi egység, ami kárt tud okozni a Drakoor szörnynek (és csak ezt a fajta szörnyet tudja megtámadni). Minden hősnek dobni kell támadásra: minden 4+ eredmény elpusztít egy Drakoor szörnyet.



Példa egy hős elhelyezésére:

Kék játékos elvesz egy hősjelzőt a hős akciómezőről, és Londonra helyezi. Pirosnak két rejtőzködő szörnye is van a városban, ezen felül van itt egy korábbi fordulóban ide került hősjelző, és egy gyalogság jelző is.

Mivel így már 2 hős van a városban, kék játékos mind a két rejtőzködő szörnyre 2-2 kockával dob, hogy felfedezik-e őket. Mivel mind a kétszer az egyik kockával 4+ eredményt dob, mind a két szörnyet a felfedezett oldalára kell átfordítania.

A két hős most megtámadja Drakoort: mindegyik hős után egy kockával dob a kék játékos, és mivel sikerül ismét egy 4+ sikert dobnia, piros Drakoort szörnye megsemmisül (a szörnyjelző visszakerül a tulajdonosa szörnyezőjére). A gyalogság megtámadja Spectoort (a hősök ezt a fajta szörnyet már nem támadhatják), két kockával dob, de csak 1 találatot ér el. Mivel a szörny sérülés kapacitása 2, és eddig sértetlen volt, életben marad, de egy fekete sérülés kockát kell a szörnyezőjére tenni.

5. - 6.) katonai egység elhelyezése

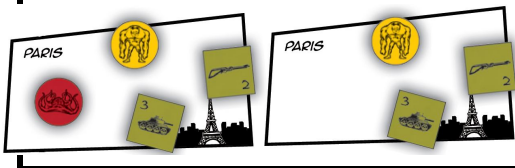
Ha ezt az akciót választod, vedd el egy katonai jelzőt az I., vagy a II. katonai akciómezőről, és tedd rá egy általad választott város mezőjére.

Ha a város mezőjén vannak felfedezett szörnyek, akkor a katonák készségbe kerülnek, és az összes ott lévő emberi egységgel együtt meg kell támadniuk a felfedezett szörnyeket. Hogy melyik egység melyik szörnyet támadja, azt neked kell eldöntened, még a dobások előtt. Minden páncélos egység után 3, minden gyalogság után 2 kockával kell dobnod, és minden 4+ dobás 1-1 találatot ér el, és eredményez 1-1 fekete sérülés kockát a megtámadott szörnyezőjén.

A gyalogság és a páncélos egységek a városban maradnak az elhelyezésük után.

Ha egy légierő jelzőt választottál, akkor csak olyan városra helyezheted el, ahol van legalább egy felfedezett szörny. Dobj négy kockával a támadásra (4+ találat). Minden 1-es dobás után a város is kissé megsérül, és minden ilyen után 1-1 fekete sérülés kockát kell a város mezőjére tenned. A támadás után a légierő visszatér a közös készletbe, nem marad a városban.

Ha egy A-bombát választottál, akkor azt csak arra a városra helyezheted el, ahol legalább egy felfedezett szörny van. Dobj 8-8 kockával (4+ találat) minden rejtőzködő és felfedezett szörnyre a városban, majd újabb 8-at a város sérülésére (minden találat után 1-1 fekete sérülés kocka kerül fel a városra). A városban lévő összes hős és katonai egység megsemmisül. Ez után az A-bomba visszakerül a készletbe.



Példa katonai egység elhelyezésére:

Zöld játékos elvesz egy páncélos jelzőt a II. katonai akciómezőről, és Párizsra teszi. Az itt lévő gyalogság, és ő most megtámadja a 2 felfedezett szörnyet. A zöld játékos úgy dönt, hogy mindketten Bloobot támadják. Öt kockával dobna és 4 találatot érnek el. Ez bőven elég Bloob elpusztításához, a többlet találatok pedig elvesznek (és nem sérül sárga Moogre szörnye).

passz akció

Ha már nincs több olyan akció jelző, amit végre akarnál hajtani, akkor passzolhatsz, de ezzel számodra ez a forduló véget is ért.

Tedd le a passz jelződet a hat akciómező egyikére. A következő körödben a saját passz jelződet úgy veheted fel arról az akciómezőről, mintha a normál szabályok szerint egy jelzőt vettél volna el innen:

Ha a passz jelződet a „szörny teremtése, vagy gyógyítása” mezőről veszed fel, vedd el a készletből egy narancs-sárga akciójelzőt, és használd azt a szabályok szerint.

Ha a passz jelződet a „szörny támadása” mezőről veszed fel, vedd el a készletből egy fehér akciójelzőt, és használd azt a szabályok szerint.

Ha a passz jelződet a „szörny mozgatása, vagy elrejtése” mezőről veszed fel, vedd el a készletből egy lila akciójelzőt, és használd azt a szabályok szerint.

Ha a passz jelződet a „hős elhelyezése” mezőről veszed fel, vedd el a készletből egy hősjelzőt, és tedd az egyik városra. Ha a hősjelzők elfogytak, akkor ki kell választanod egy játéktáblán lévő hősjelzőt, és át kell raknod egy tetszőleges városba (akár ugyan abba is).

Ha a passz jelződet az egyik „katonai” mezőről veszed fel, vedd el a készletből egy gyalogost (I. mező), vagy páncélost (II. mező) és tedd az egyik városra. Ha a gyalogos, vagy páncélos jelzők elfogytak, akkor ki kell választanod egy játéktáblán lévő ilyen jelzőt, és át kell raknod egy tetszőleges városba (akár ugyan abba is).

3. - A KÖR VÉGE

Miután minden játékos letette a passz jelzőjét valamelyik akciómezőre, a második fázis véget ér, és kezdődik a harmadik.

Távolíts el minden maradék jelzőt, vagy számlálót az elérhető akciómezőkről (a passz jelzők kivételével).

Ha egy, vagy több játékos elhelyezte mind a hús saját támadó kockáját a különböző városokban, akkor a játék véget ér, és következik a győzelem pontok kiszámítása.

Ellenkező esetben állítsd a körjelzőt egy mezővel feljebb, és egy új forduló kezdődik az elérhető akciók meghatározása fázissal.

Négy játékos esetén a játék 8 forduló után mindenképp véget ér.

Három játékos esetén a játék 9 forduló után mindenképp véget ér.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játék végén következnek a győzelmi pontok (GyP) összehasonlása.

Minden játékos felfedi a játék elején kapott városjelzőit. Ha a város mezőjén nulla, vagy 1 sérülés kocka található, ez a városjelző 5 GyP-t ér, ha a várost 2-7 sérülés érte, akkor 3 GyP-t, ha pedig teljesen elpusztult (8 kocka), 0-t.

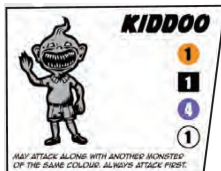
Minden várost külön-külön kell vizsgálni: ha egy játékos a legtöbb sérülést okozta annak a városnak, 4 GyP-t kap, ha két játékos okozott ugyanannyi (legtöbb) sérülést, 2-2 GyP-t kapnak. Az a játékos, aki a második legtöbb sérülést okozta abban a városban, 1 GyP-t kap, ha két játékos okozott második legtöbb sérülést, az nem ér GyP-t. A fekete kockákat is figyelembe kell venni. Például: ha egy város mezőjén 4 fekete kocka és 3 piros kocka található, piros játékos csak 1 GyP-t kap, hiszen csak a második legtöbb sérülést okozta.

Minden városmezőn lévő saját Drakoor szörnyjelző után a játékosok 3 GyP-t kap, mínusz 1-1 GyP minden azon a városban lévő többi szörnyjelző után (legyen az akár a saját is), így lehet, hogy csak 0 GyP-t ér.

Minden Moogre szörny által megölt ellenséges szörny után annyi GyP-t kap a játékos, amennyi a megölt szörnyek sérülés kapacitásának összege.

A játékot a legtöbb GyP-vel rendelkező játékos nyeri. Ha az eredmény döntetlen, az nyer, akinek több város mezőjén van támadás kockája. Ha még mindig döntetlen, az nyer, akinek több szörnyjelzője van a városokban. Ha még mindig döntetlen, az nyer, akinek több sérülés kockája van a szörnymezőin. Ha ez is döntetlen, akkor mindkettőn nyertek.

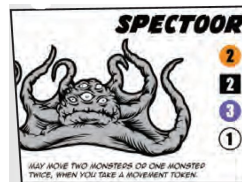
A SZÖRNYEK!



Kiddoo rendelkezik az oldalrúgás képességgel. Amikor megtámadsz egy városban lévő szörnyet, és abban a városban van egy Kiddoo szörny jelző is, ő is támadni fog. Kiddo mindig legalább 1 kockával dob, még ha nem is költöttél el neki fehér akciójelzőt, és előbb következik, mint a páncélos katonai egységek.



Drakoor nem akar mást, csak az árnyékban bujkálni, és időnként nassolni az emberekből. A szörnyteremtésnél egy narancssárga akciójelzőért 1, plusz annyi Drakoor szörnyjelzőt kell a városra tenned, ahány más szörny van már ott. A játék végén minden Drakoor szörnyjelző 3 GyP-t ér, mínusz 1 minden más ott lévő szörnyjelző után. Drakoor nem sérül más szörnyek, vagy katonai egységek támadásától. Csak egy hős, vagy egy másik Drakoor tud elpusztítani egy Drakoort. Dobj egy kockával minden hős után: minden 4+ elpusztít egy Drakoor szörnyet. Ha egy Drakoor támad egy másik Drakoorra, azt a normál szörny vs. szörny szabályok szerint kell lejátszani.



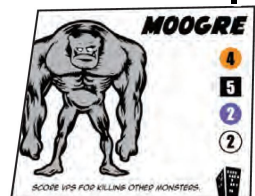
Spectoor a háttérben tervező elme. Ha egy lila akciójelzőt használsz fel, kétszer mozgathatod Spectoor szörnyedet, vagy egyszer mozog és utána elrejtőzik. Ezt a képességét akkor is használhatja, ha már eleve el volt rejtőzve.



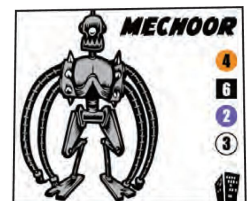
Shaggoo szeret rejtőzködő szörnyekre vadászni, ezért a rejtőzködő oldalukkal felfelé lévő szörnyjelzőket is képes megtámadni. Ha így tesz, a szörnyjelzőt át kell fordítani a felfedezett oldalára. Shaggoo egy Drakoor szörnyet is megtámadhat, és felfedezetté tehet, még ha nem is tudja megsebezni.



Az első **Bloob** létrehozása 3 narancssárga akciójelzőbe kerül. Ez után alkothatsz egy újabb Bloob szörnyet 2 narancssárga jelzőért ugyan abban, vagy egy hozzá kapcsolódó városban. A Bloob sérülés kockáit a szörnyjelzőjére kell tenni, és nem a szörnymezőjébe. Egy támadás során az összes Bloob szörnyed támadhat egyszerre (lásd korábban).



Moogre más szörnyek legyőzése után szerezhet győzelmi pontot. Ha Moogre elpusztít egy másik szörnyet, annak a jelzőjét az ő szörnymezőjére kell tenni. A játék végén ezek a szörnyjelzők annyi GyP-t érnek, amennyi a sérülés kapacitásuk összege.



Mechoor - ahogy az a nevében is szerepel - Mechoor szeret dolgokat megütögetni.



a fenti kép a 2. kiadásból való, a szabálykönyv meg az 1. kiadáshoz készült fordítása