

## Segédlet

### Holdsvár:

Amikor a csillagra az alábbi szimbólumok egyikére érkezik:



Minden hős visszakap 1 életerőjelzőt.



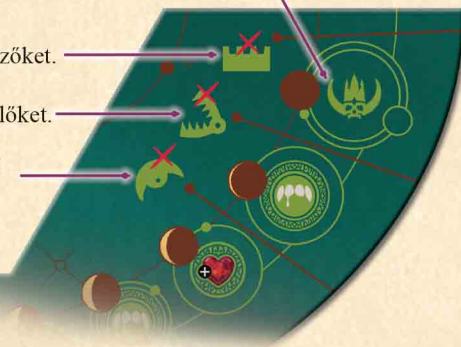
Tegyetek egy megfelelő méretű szörnyeteget minden képpel felfelé lévő, üres odúra.

Tegyétek Fenevadat arra a lapkára, ahol a kráterlapka van.

Dobjátok el a fel nem használt faljelzőket.

Dobjátok el a fel nem használt csapadajelzőket.

Dobjátok el a fel nem használt holdpecsétjelzőket.



### Akciók (minden körben 2):

- **Mozgás** – Lépj át a karakterbáuddal egy szomszédos lapkára (ha még nincs képpel felfelé fordítva, most tedd meg), vagy használj egy rövidebb utat.
- **Csata** – Küzdj meg olyan szörnyeteggel, amelyik egy lapkán áll a karakterbáuddal. Egy csata legfeljebb 3 összecsapásból áll.
- **Lapkaakció** – Hajtsd végre annak a térképlapkának az akcióját, ahol a karakterbábud áll.
- **Pihenés** – Visszakapsz 2 életerőjelzőt.

### A dobókockákon lévő szimbólumok:

- ☠ – A szörnyeteg sérül 1-et.
- 🛡 – Hagyd figyelmen kívül ebben az összecsapásban a szörnyetegkockák 1 III szimbólumát.
- 🔄 – Választhatsz, hogy ez a szimbólum ☠ vagy 🛡 legyen.
- III – A hős sérül 1-et.
- ☠ – Hagyd figyelmen kívül ebben az összecsapásban a hőskockák 1 ☠ szimbólumát.

### Kábulás:

- Ha elkábulsz, a bábudat tedd a várlapkára.
- Visszakapod az összes életerőjelződet.
- Elveszted az összes érmédet.
- Válaszd ki és dobd el 1 felszerelésedet.
- A köröd véget ér.

### A lapkák akciói:



**Vegyél egy felszerelést** – Tegyé 3 érmét a készletbe, majd húzz egy felszerelésjelzőt a zsákból.



**Építs falat** – Tegyé 3 érmét, majd tegyé le 1 faljelzőt a várlapka egyik üres helyére.



**Adj el egy felszerelést** – Válaszd ki az egyik felszerelésedet, és tedd vissza a zsákba, majd vegyé el 2 érmét.



**Pecsételj le egy odút** – Tegyé 3 érmét a készletbe, majd tegyé egy holdpecsétjelzőt egy üres odúra.



**Kívánj egyet** – Tegyé 1 érmét a készletbe, majd dobj a két zöld kockával. Ha a dobás:

☠☠ – Vegyé el 4 érmét a készletből;

☠🛡 – Húzz egy felszerelésjelzőt;

🛡🛡 – Fejleszd egy felszerelésjelződ.

Ha ezek egyikét sem sikerült kidobnod, még egyszer dobhatsz. Ilyenkor mindkét kockáddal újra kell dobnod.



**Fejlesztés** – Tegyé 3 érmét, majd fejleszd az egyik fegyvered, pajzsod vagy sisakod. Fordítsd a felszerelésjelzőt a fejlesztett oldalára.



**Állíts csapdát** – Tegyé 3/5/7 érmét, majd tedd le a kifizetett összegnek megfelelő csapdát. A csapdát bármelyik képpel felfelé lévő lapkára teheted.



**Segíts a falusiaknak** – Vegyé el 2 érmét a készletből (csak akkor, ha nincs szörnyeteg és holdpecsét ezen a lapkán).



## További elrendezések a térképlapkákhoz

### Állandó elemek:

Minden javasolt elrendezés tartalmaz 1 várlapkát közvetlenül a holdsáv felett – innen indul a kalandotok –, és 3 képpel felfelé fordított kezdőlapkát, ezek ugyanazok, mint a szabálykönyvben.

Minden térképen megtalálható továbbá az is, hogy hová kell letenni a kráterlapkát, ahol Fenevad meg fog jelenni a játék vége felé.



– Várlapka



– Kezdőlapkák



– Kráterlapka helye

### Játékosok száma:

A szabálykönyvben látható, melyik lapkára mennyi játékosnál van szükség. Az alábbi térképek összeállításakor a megjelölt helyekre akkor tegyetek csak lapkát, ha:



– 4-en játszottok;



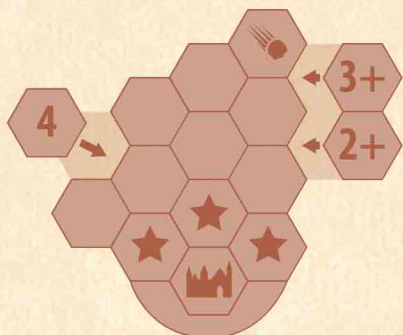
– 3-an vagy 4-en játszottok;



– 2-en, 3-an vagy 4-en játszottok.

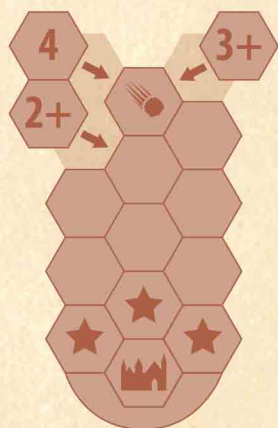
### Eredeti elrendezés

könnyű



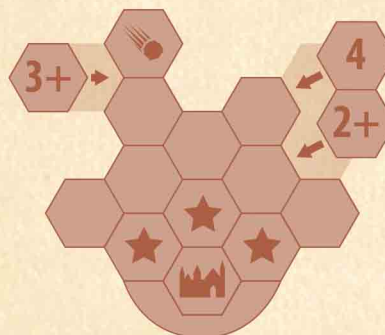
### Előre!

könnyű



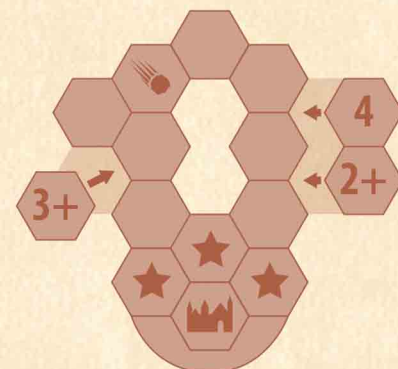
### Sötét öböl

közepes



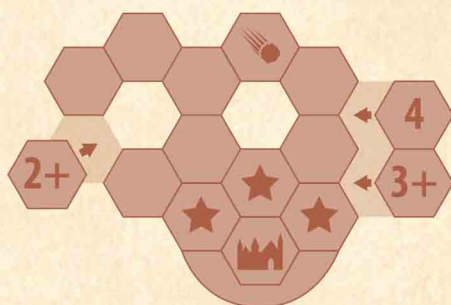
### Megmászhatatlan hegyek

közepes



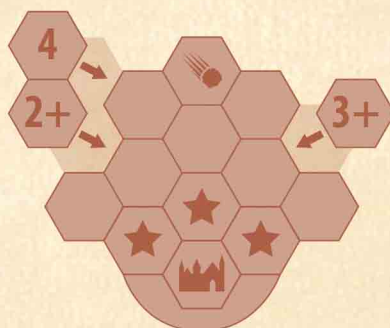
### Mocsarak és lápok

nehéz



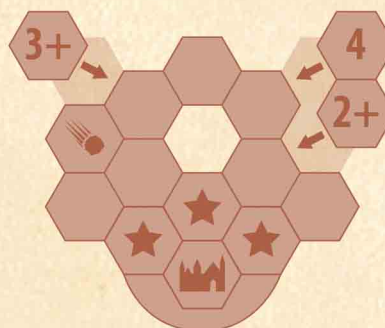
### Írany a kaland

nehéz



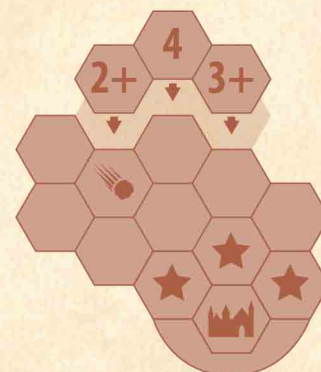
### A falak mögött

nehéz



### Látkép a toronyból

nehéz



Ha szeretnétek, saját térképet is készíthettek. Ha így tesztek, nagyon figyeljetek, hová teszitek a krátert. Kezdő játékosoknak érdemes úgy elhelyezniük a krátert, hogy legalább 3 másik lapka legyen közte és a várlapka között. Ha nagyobb kihívásra vágytok, tegyétek közelebb a krátert a várhoz.