



Avel

védelmezői

**A játék szabályai,
avagy hogyan győzzük le a Fenevadat**

 Przemek Wojtkowiak /  Bartłomiej Kordowski

Bevezetés

Avel világa, és annak szabályai elsöre bonyolultnak tűnhetnek, de az ott élők segítenek majd megérteni őket: Mirko, a varázsló (a híres Dergar tanítványa); Gilead, a tapasztalt lovag és a segítőkész erdei szellem... akinek nincs neve, segítesz találni neki egyet?



Hősök!

Segítsetek megmenteni Avel várát! Ehhez le kell győznotök az összes szörnyeteget, köztük a rettentő Fenevadat, aki akkor jelenik meg, amikor felkel a Fekete hold. Ne feledjétek, hogy a siker kulcsa az együttműködés!



Szerencsére lesz időtök felkészülni Fenevad érkezésére.

Bejárhatjátok Avel vidékét, és felfedezhetitek a titkait, miközben szembeszálltok a sötétség kisebb szolgáljaival.

Idővel megszerzitek a kellő tapasztalatot, és ráleltek azokra a felszerelésekre, amelyekre szükségetek lesz a végső csatában...



Mi, az erdők, mezők, vizek szel-lemei szintén Avelben élünk. Ne hagyd, hogy csilingelő hangom megtévesszen, a helyzet nem is lehetne ennél komolyabb.

Amikor a Fekete hold felkel, és a szilánkjá Avelre hull, megjelenik a rettentő Fenevad. Akkor megindul majd Avel vára felé, hogy elpusztítsa a Gyógyító ékkövet. A sötétség kisebb szörnyetegei pedig a nyomában járnak majd. Mindannyian! Ha egyetlen szörnyeteg is bejut a várba... örök sötétségbe borul a világ!

Tartozékok



Ha elfelejtenétek játék közben, melyik tartozék mire való, elég ezt a néhány oldalt átnéznetek.



Ne feledjétek!

Ez egy kooperatív játék, amelyben a játékosok nem egymás ellen küzdenek, hanem együtt szállnak szembe a játék kihívásaival. Ha valakinek jobb felszerelése van, az nem ok az irigységre, inkább örüljétek neki! Segítsétek egymást, adjatok tanácsokat, szójétek terveket, és támogassátok egymást a csatákban! A királyság sorsa az egész csapaton múlik.



15 térképlapka, köztük 4 kezdőlapka – A vár körüli helyszíneket ábrázolják.



Csillagórajelölő – A holdsávon megtett mozgás jelölésére használjátok.



3 faljelző – Megakadályozzák, hogy a szörnyetek bejussanak a várba.



Avel lobogója – A kezdőjátékot jelzi.



27 érmejelző – Az érmékben holdmágia lakozik. A segítségükkel megvehetitek a legértékesebb tárgyakat és szolgáltatásokat.



3 holdpecsétjelölő – Elfedhetitek velük az odúkat, ahonnan a kis és nagy szörnyetekek játékba kerülnek.



3 csapdajelölő – Sebet ejthettek velük a vár felé tartó Fenevadon.



Holdsáv – A Fekete hold felkeltéig hátralévő fordulóok számát mutatja.



4 karaktertábla – Egy felső és egy alsó részből állnak.



Füzet a karakterek rajzaival – Megtalálhatók bennük a karakterek kártyái is. Bátran színezzétek ki őket!



Avel nagykönyve – Megtaláljátok benne a királyság történelmét és a szörnyetek leírását.



Kétoldalas csillagterkép – Segít elnevezni a karaktereket.



8 hősökocka (2 zöld, 2 kék, 2 narancs, 2 sárga) – Ezekkel dobtok, amikor megtámadjátok a szörnyeteket.



4 karakterbábu – Azt jelzik, hogy a tábla melyik pontján tartózkodtok.



Játékossegédlet – Összefoglalja a legfontosabb szabályokat.



Fenevad életerőtárcsája (ezt az első játék előtt össze kell rakni) – Fenevad aktuális életerejét mutatja.



3 kráterlapka – Megmutatják, hogy Fenevad hol fog megjelenni a játék második felében.



5 szörnyetegkocka (2 fekete, 3 lila) – Ezekkel dobtok, amikor a szörnyetek támadnak.



20 életerőjelző – Ezekkel vezethetitek a hőseitek életerejét.



alap oldal fejlesztett oldal



alap oldal fejlesztett oldal



alap oldal fejlesztett oldal



10 sérülésjelző – A szörnyetegjelölőkre fognak kerülni.

25 felszerelésjelölő – A kalandjaitok során talált felszerelések a karakterek képére vagy a hátizsákjába kerülnek. A fegyver-, pajzs- és sisakjelzők kétoldalasak – alap és fejlesztett oldaluk van. Az elixíreknek csak egy oldaluk van, és ezeket nem lehet fejleszteni.



4 akciójelző – Az egyszemélyes játékvaltozathoz szükségesek, a felhasznált akciók jelzésére.



12 használatjelölő – Ezekkel jelölték, ha egy felszerelést már használtak.

31 szörnyetegjelölő (24 kis jelölő: mindhárom színben 8-8 darab, 6 nagy jelölő: mindhárom színben 2-2 darab, 1 Fenevad) – A sötétség szolgái, akik el akarják pusztítani Avel.



Felszerelészsák – Ebből húzzátok ki az új felszereléseket.

Előkészületek



A következőkben leírjuk, mit kell tenni a játék kezdése előtt. Az egyszemélyes játék szabályai ettől egy picit eltérnek, ezeket a szabálykönyv végén találjátok.



A játékossegédleten több különböző elrendezés is található. Ezek a változatok nehezítik a játékot, és a tapasztalt játékosoknak is új kihívást jelentenek.

Először érdemes néhány játékot az itt leírtak szerint játszani.

4

Döntsétek el, hogy milyen nehézségi szinten szeretnétek játszani, és tegyétek a megfelelő kráterlapkát a kijelölt helyre. Ezt a játék során bármikor megnézhetitek.



A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba.

4 fős játéknál tegyétek ide egy térképlapkát.



1

Tegyétek a holdsávot az asztalra.

A csillagórajelölőt a játékosok számának (1–2 vagy 3–4) megfelelő szimbólummal jelölt helyre tegyétek.

2

Keressétek ki a kezdőlapkákat. Tegyétek azokat képpel felfelé a holdsáv mellé az itt látható kép alapján.



Kezdőlapkák



Egyéb lapkák

3

Keressétek elő azokat a térképlapkákat, amiken nem látható játékoszám. Ezután a játékosok száma alapján keverjétek hozzájuk a megfelelő térképlapkákat:



2 vagy több játékos esetén keverjétek be ezt a lapkát is.



3 vagy 4 játékos esetén keverjétek be ezt a lapkát is.



4 játékos esetén keverjétek be ezt a lapkát is.

A nem használt lapkákat tegyétek vissza a dobozba, a játék során nem lesz rájuk szükség. A szükséges lapkákat keverjétek össze, és tegyétek azokat képpel lefelé, így kialakítva a szomszédos ábrán látható térképet.

5 Keverjétek össze a kis szörnyetegjelölőket, és tegyétek azokat képpel lefelé egy kupacba a tábla mellé.

6 A felső három kis szörnyetegjelölőt tegyétek képpel felfelé az odú szimbólumokkal jelzett lapkákra.



Odú szimbólum



4



6



5

7

7 Keverjétek össze a nagy szörnyetegjelölőket, és tegyétek azokat képpel lefelé egy kupacba a tábla mellé.



8



8

Tegyétek az érméket, a csapdajelölőket, a faljelzőket, a holdpecsétjelölőket, a sérülésjelzőket és az összes dobókockát egy mindenki által könnyen elérhető helyre.

9

Tegyétek a felszerelésjelölőket a zsákba, és alaposan keverjétek össze azokat.

10

Fenevadat és az életerőtárcsáját egyelőre tegyétek félre, ezekre csak akkor lesz szükség, ha felkel a Fekete hold.



10

3 és 4 fős játéknál tegyetek ide egy térképlapát.

2, 3 és 4 fős játéknál tegyetek ide egy térképlapát.



9



A játékosok előkészületei

1

Minden játékos számára készítsétek elő a következőket: a választott hős képe, karaktertábla, a játékos választott színének megfelelő karakterbábu, 5 életerőjelző, 3 használatjelző.

2

A választott hősöd képét tedd a karaktertáblád alsó részére. Ezt bárhogyan díszítheted, ki is színezheted. Rajzolj neki egy címet, és adj nevet a karakterednek.

3

Tedd a karaktertáblád felső részét az alsó részre úgy, hogy a karaktered képe, neve és címe látható legyen a felső részen lévő lyukakon át.

4

Tedd az életerőjelzőket a bal oldalon lévő szív alakú mélyedésekbe.

5

Húzz egy felszerelésjelölőt a zsákból, és tedd a hősöd képén a megfelelő helyre. Ha elixírt húztál, azt tedd a hátizsákodba. Ha fegyvert, pajzsot vagy sisakot húztál, azt az alap oldalával felfelé tedd le (még nem fejlesztetted a felszerelést).

6

Vegyél el 1 érmét, és tedd a hátizsákodba.

7

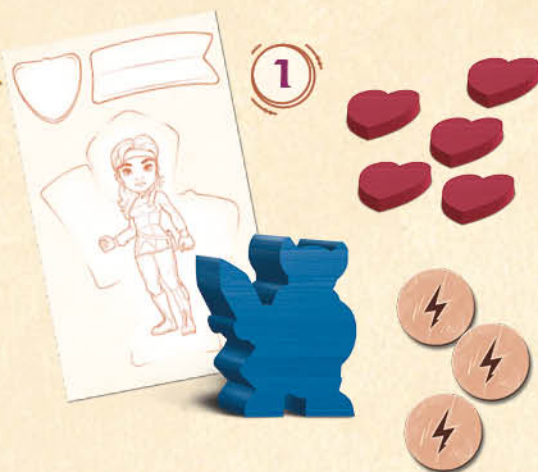
Tedd a 3 használatjelölőt a karaktertáblád mellé.

8

Tedd a karakterbábudat a várlapkára.

9

A legidősebb játékos vegye el Avel lobogóját – ő lesz a kezdőjátékos. A játék során (az első kört kivéve), mielőtt a lobogót birtokló játékos elkezdené a körét, mozgassátok a csillagóra-jelölőt egy lépést előre (jobbra) a holdsávon.



Ha nem tudod, hogy milyen nevet adj a hősödnek, válaszd ki a csillagterkép egyik oldalát, és ezzel az oldallal felfelé tedd a csillagterképet a doboz fedelébe. Dobj a térképen egy fekete és egy zöld kockával, és a dobás eredményének és a kocka helyének megfelelően olvasd le a karaktered nevét.



A játék elején minden hős ereje teljében van, így az összes életerőjelzőt tegyék a helyére. Amikor a játék során a hősöd elveszít egy életerőt, vegyél le egy életerőjelzőt a karaktertábládról, és tedd a táblád mellé. Amikor gyógyulsz, tegyél vissza jelzőket a karaktertábládra. Ha elveszted az utolsó életerődet is, elkábulsz (lásd a 14. oldalon).

Felszerelés

Minden hős 1 véletlenszerű felszereléssel kezd a kalandot. De hogyan szerezhetek új felszereléseket?

A szörnyetegek szeretnek fosztogatni, így amikor legyőztök egyet, előfordul, hogy találtak nála valami értékeset. Ha egy olyan szörnyeteget sikerül legyőzni, amelynek a jelölője ezt lehetővé teszi, akkor a csata után húzzatok egy felszerelésjelölőt a zsákból. Az így szerzett zsákmányt az alap oldalával felfelé tegyétek vagy a hátizsákokba, vagy a karakteretekre.



Felszerelés húzása

Amikor felszerelést húzol, nyúlj bele a zsákba, és... kutakodj, próbáld meg kitapintani a formákat, hátha megtalálod azt, amire a legjobban vágysz. Azonban csak 5 másodperced van egy felszerelés húzására, úgyhogy gyorsnak kell lenned. A többi játékos számoljon hangosan, vagy mondják el az alábbi mondókat:

**Rettegjen a gonosz bagázs,
nálam a kincs, itt a varázs!**

A sötétség szolgálai nem vigyáznak a holmijukra, így ezek a fegyverek és páncélok mindig rossz állapotban vannak. De még ott rejtetik bennük a holdmágia, amely segítségével fejleszthetitek az adott felszerelést. Így hát a szörnyetegek elleni küzdelem egyik alapszabálya:

**Lecsaptad hát, elmúlt a vész,
tömött zsákba nyúljon a kéz!**



III. Bűbajos Baltazár írta a „Szörnyetegek: Minden, amit tudni érdemes” című könyvében, hogy a szörnyetegek mágikus lények, és nagyon szeretnék megkaparintani a tárgyakban rejtőző holdvarázst. Ha valaki olyan tárgyat dob el, amelyben csak egy szikrája is megtalálható ennek a varázsnak, a szörnyetegek kiszagolják azt, és mindent – még egy kondérban rotyogó mérgecgomba-levest vagy egy parti fluppet is – hátrahagynak, hogy azonnal megszerezzék és elrejtsek a tárgyat. Vagy, hogy megegyék. Senki sem tudja pontosan, mert a könyvnek ezt az oldalát eláztatta egy adag leves.



A felszerelés elhelyezése a karakter táblán

Amikor kihúzol egy felszerelést, dönts el, hogy a hátizsáokba szeretnéd tenni, vagy azonnal fel szeretnéd venni a hősöddel. A fegyverek a jobb, a pajzsok a bal kézbe, a sisakok pedig a fejre kerülnek. A hátizsákba sem fér bele minden, így alaposan át kell gondolnod, hogyan rendezed el a benne lévő felszerelésjelölőket, hogy a lehető legtöbbnek helyet szoríts. A jelölőket nem pakolhatod egymás tetejére. Ha bármelyik jelölő kilóg a hátizsákból, akkor el kell dobnod annyi felszerelést, hogy minden megmaradt jelölőd elférjen a hátizsáokban.

Az eldobott felszereléseket tegyétek vissza a zsákba, amit aztán alaposan rázzatok össze. Az eldobott érmék visszakérikülnek a készletbe. A játék során átrendezheted a hátizsáokodat, és lecserélheted valamelyik, a karaktereden lévő tárgyadat egy hátizsáokban lévőre.

Fontos! Csata közben nem változtathatsz a felszereléseden.

Fontos! Minden egyes érme külön helyet foglal a hátizsákban.



A jelölők két oldala

A fegyverek, a pajzsok és a sisakok kétoldalasak. A játék során megszerzett minden felszerelésjelölőt az alap oldalával kell letenni. Egyes játékbeli helyzetek lehetővé teszik a felszerelések fejlesztését. Ilyenkor az adott felszerelést át kell fordítani a (kék háttérű) fejlesztett oldalára.

Fontos! Az elixíreket nem lehet fejleszteni, csak alap oldaluk van.



A játék menete

Egy játékos köre

A játék fordulókból áll, ezeket a holdsávon a csillagóra jelöli. A fordulók száma attól függ, hogy hányan játszottok.

Minden fordulóban az a kezdőjátékos, akinél Avel lobogója van. Elsőként ő kerül sorra, majd a többiek az óramutató járása szerint követik. Amikor az utolsó játékos is befejezte a körét, a forduló véget ér.

Két akció

A körökben a következő akciók közül hajts végre kettőt:

- mozgás;
- csata;
- lapkaakció;
- pihenés.

Ugyanazt az akciót kétszer is végrehajthatod. Ezenkívül kicserélheted a felszerelése-det egy veled egy lapkán tartózkodó másik játékoskal, ami nem számít akciónak (lásd „Csere más játékosokkal” a 16. oldalon).

Mozgás

Lépj át a karakterbábuddal egy tetszőleges szomszédos lapkára. Ha ez a lapka még képpel lefelé van, akkor fordítsd fel, és ezután lépj át – Avel rejtélyes hely, és soha nem tudhatod, mi vár rád. Ha az újonnan felfedett lapkán van odú szimbólum, húzz egy szörnyetegjelölőt a megfelelő kupacból (a kis vagy a nagy szörnyetegek közül), és tedd az adott lapkára. Abban a ritka esetben, ha a kupac elfogyna, keverjétek meg a legyőzött szörnyetegek jelölőit, és alakítsatok belőlük új kupacot.

Az a lapka, ahol a kráter található olyan, mint a többi lapka, és ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá. A kráterlapka azt mutatja, hogy Fenevad hol kerül majd játékba.

Ha egy lapkán vagy egy szörnyeteggel, nem kell megtámadnod. Dönthetsz úgy, hogy átlépsz egy másik lapkára.

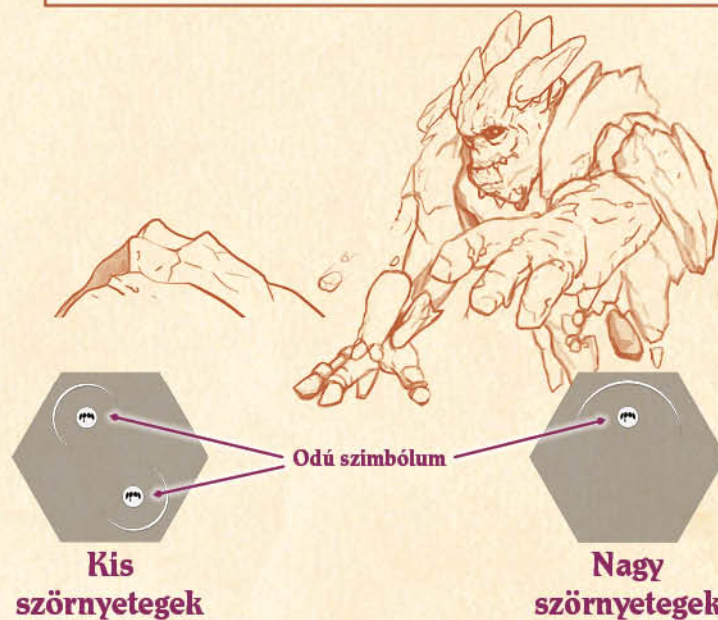
Emlékszem, amikor egyszer alig éltem túl egy vámpír támadását, és véletlenül egy sárkány barlangjába tévedtem. Nagyon csábító volt az a rengeteg kincs, mégis úgy döntöttem, hogy jobb, ha csendben elosonok, felgyógyulok, és csak később térek vissza a sárkányhoz... aki addigra már ott sem volt. Valaki más elijesztette, és elvitte az összes kincsét. De legalább biztonságban megmenekültem.

Bonyolultnak tűnik?

Ne aggódjatok, csak első ránézésre az. Gilead megkért, hogy segítsek elmagyarázni pár dolgot, és vele aztán nem akarsz ellenkezni! A kalandozásaitok során először be kell járatok a vidéket, fel kell derítenetek a titkait, meg kell küzdenetek szörnyetegekkel, és minél erősebb felszerelésekre kell szert tennetek. Mindig tervezetek előre! Esetleg állítsatok csapdákat, vagy építsetek néhány falat!

Döntések, mindig csak azok a döntések... Szerencsére ez a ti dolgotok lesz, mert én nem vagyok túl jó az ilyesmiben.

Aztán, amikor a Fekete hold szilánkja Avel földjére hullik (amikor a csillagóra eléri a holdsáv utolsó mezőjét), és a kráterből előtör Fenevad, hogy meginduljon Avel vára felé, vele vonul majd az összes szörnyeteg. Le kell győznötök mindet, mielőtt bármelyik is bejutna a várba, és elpusztítaná a Gyógyító ékkövet!



Példa

Tévedhetetlen Tóbiás a mozgás akcióval át szeretne lépni a szomszédos lapkára. A figuráját átteszi erre a lapkára, és ezzel befejezi a mozgás akcióját. Ez volt az első akciója. Ebben a körben végrehajthat még egy akcióját.



Tóbiás úgy dönt, végrehajt még egy mozgás akcióját. Ezúttal egy képpel lefelé lévő lapkát választ, amit először megfordít, majd átteszi rá a figuráját.



Az új lapkán van egy odú szimbólum. Tóbiás húz egy nagy szörnyetegjelölőt a kupacból, és a lapkára teszi azt. Tóbiás befejezte a második akcióját is, így a köre véget ér.



A legendák szerint léteznek rejtett holdösvények, teleportkövek és titkos járatok, amelyek segítségével gyorsabban lehet közlekedni. Most, hogy a holdak mágiája újra bekapcsolta őket, ne habozzatok kihasználni ezeket az utakat!



Rövidebb utak

Ha egy lapkán rövidebb út található, akkor egy mozgás akcióból innen átléphetés a figuráddal egy másik, ugyanilyen szimbólummal rendelkező lapkára úgy, mintha ezek a lapkák szomszédosak lennének egymással.

Rövidebb út





Csata

Egy csata legfeljebb 3 összecsapásból áll. A küzdő felek minden egyes összecsapás során dobnak a kockáikkal, és összehasonlítják az eredményt. Mielőtt úgy döntenél, hogy csatázol, nézd meg a szörnyeteg jelölőjét, és mérd fel, mennyi esélyed van a győzelemre.

A csata előkészületei

Ha úgy döntesz, hogy csatázol, a tőled balra ülő játékos vegye el a szörnyeteg jelölője által meghatározott színű és számú dobókockákat. Ő fog dobni a szörnyeteg nevében.

A szörnyetegeknek három fajtájuk van: kis szörnyetegek, nagy szörnyetegek és Fenevad (aki csak a játék későbbi részében jelenik meg).

Készítsd elő a hőskockákat. Minden hős ereje és leleményessége 2 zöld kockát biztosít, függetlenül attól, hogy milyen felszerelés van az adott hősnél. Vannak olyan felszerelések, amelyek segítségével több kockával dobhatsz, míg mások lehetővé teszik, hogy többször dobj a kockáiddal (lásd a következő oldalon). Amikor megvannak a kockák, dobj velük!



Avel felfedezése során gyakran találkozol majd szörnyetegekkel. Ha olyan lapkára lépsz, ahol szörnyeteg található, megküzdhetsz vele (nem kötelező). Ha úgy döntesz, hogy megtámadod, nézd meg a szörnyeteg jelölőjét, és az életereje, valamint a saját életerőd alapján gondold át, mennyi esélyed van a győzelemre. Nehéz időket élünk, és a sötétség teremtményei járják az erdőket. Előfordulhat, hogy egyszerre több szörnyeteg is van egy adott lapkán. Ilyen esetekben eldöntheted, melyik szörnyeteget támadod meg. Ne aggódj, nem fognak összefogni ellened! A szörnyetegek általában utálják egymást, mivel mindegyik magának akarja a dicsőséget.

Kis szörnyetegjelölő



A szörnyeteg tulajdonsága
(lásd a 11. oldalon)

A szörnyeteg színe

Jutalom

A szörnyeteg
életereje

Szörnyetegkockák

Nagy szörnyetegjelölő



Fenevad



A hőskockák és a szörnyetegkockák nemcsak színükben, de számukban és szimbólumaikban is eltérnek.

Hőskockák



Zöld – Alap kockák. Minden csata elején vedd el mindkettőt.



Kék – Védelemkockák, a leggyakoribb szimbólum rajtuk a ♣.



Sárga – Mágiakockák, csak ezeken a kockákon található ♻ szimbólum.



Narancs – Támadáskockák, a leggyakoribb szimbólum rajtuk a ♠.

Szörnyetegkockák



Lila – Gyenge szörnyetegkockák.



Fekete – Erős szörnyetegkockák.



Vedd el a 2 zöld dobókockát és a felszereléseidből adódó esetleges egyéb dobókockákat, és ha ittál elixírt, annak a bónuszát is (a csata előtt kell eldöntened, megéri-e meginnod egy elixírt). Ellenőrizd, hogy a szörnyetegnek van-e olyan képessége, ami kivész a készletedből egy vagy több kockát, majd dobj!

És reménykedj, hogy Az ezüst glóbusz hölgye a kegyeibe fogad! Mindeközben a bal oldali szomszédod dob a szörnyetegkockákkal.

A felszerelések egyszeri hatásai

A karaktered által viselt felszerelések hatásait végrehajthatod az összecsapások során. A sisakok, pajzsok és fegyverek alább leírt hatásai egy csata során csak egyszer használhatók, de egy összecsapás során több felszerelést is használhatsz. Amikor használsz egy felszerelést, tegyél rá egy használatjelölőt. Ezt a csata végén le fogod venni.



Használatjelölő



A csata során újradohatsz egy adott színű dobókockát.



Az adott színű szörnyeteg ellen vívott csatában újradohatsz legfeljebb két adott színű dobókockát.



Az adott színű szörnyeteg ellen vívott csatában hozzáadhatsz egy szimbólumot az eredményedhez.



Az adott színű szörnyeteg ellen vívott csatában hozzáadhatsz egy szimbólumot az eredményedhez.

A felszerelések állandó hatásai

A sisakok, pajzsok és fegyverek alábbi hatásai az egész csata során érvényesek. Minden ilyen hatás egy, a felszerelés színének megfelelő extra dobókockát biztosít. Ezek a hatások összeadódnak, de sosem dobhatsz több kockával, mint amennyi a játékban található.



Elixírek

Az elixírek egyszer használatos tárgyak. Amikor megiszol egy elixírt, tedd vissza a jelzőjét a zsákba. Ez nem kerül akcióba. Ha egy csata előtt megiszol egy elixírt, akkor az adott színű kockát mindegyik összecsapásban megkapod.



Ez egy gyógyital. Jól gondold át, mikor használod el! Megihatod egy akció előtt vagy után (csata közben nem), hogy teljesen felgyógyulj.



A nagy szörnyetek tulajdonságai

Minden nagy szörnyeteg képes semlegesíteni a hősök felszerelését, vagy csökkenteni a hősök kockáinak számát a csata során, ahogy azt a szörnyetegjelölőn látható szimbólum mutatja.



1-gyel kevesebb zöld kockával dobj.



1-gyel kevesebb narancs, kék és sárga kockával dobj (pl. ha 2 narancs kockával dobnál, így csak 1-gyel dobhatsz).



Nem használhatsz fegyverképességet (se állandó, se egyszeri hatást).



Nem használhatsz pajzsképeséget (se állandó, se egyszeri hatást).



Nem használhatsz sisakképességet (se állandó, se egyszeri hatást).



Nem használhatsz elixírt.

A kockadobások összehasonlítása

A dobás után hasonlítsátok össze az eredményeket. A hős- és szörnyetegkockákon lévő szimbólumok hatással lehetnek egymásra, vagy akár ki is olthatják egymást.

A hőskockák szimbólumai:



Támadás – A szörnyeteg sérül 1-et.



Védekezés – Hagyd figyelmen kívül 1 szörnyetegkocka ☞ hatását ebben az összecsapásban.



Varázslat – Eldöntheted, hogy ezt ✂ vagy 🛡 szimbólumként használod.



Nincs hatás.

A szörnyetegkockák szimbólumai:



Támadás – A hős sérül 1-et.



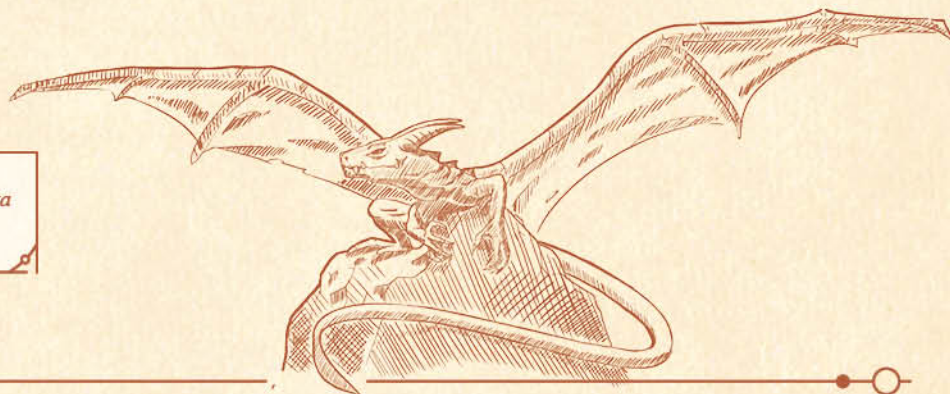
Védekezés – Hagyd figyelmen kívül 1 hőskocka ✂ hatását ebben az összecsapásban.



Nincs hatás.



A 13. oldalon lévő példák segítségével jobban megértheted a csata szabályait.



Sérülés

Minden olyan támadásért, amit nem sikerült kivédeni, a szörnyetegek és a hősök is sérülnek. A szörnyetegek sérüléseit a jelölőjükre tett sérülésjelzőkkel tudjátok számon tartani. Ha egy hős sérül, vegyetek le életerőjelzőket a karakterablájáról.

Ha egy összecsapást mind a hős, mind a szörnyeteg túlél, dönts el, hogy vissza szeretnél-e vonulni a csatából, vagy újabb összecsapásba kezdesz (egy csatában legfeljebb 3 összecsapásra kerülhet sor).

Ha a kockadobások összehasonlítása után a szörnyetegjelölőn lévő sérülések száma eléri vagy meghaladja az adott szörnyeteg életerejét, legyőzted a szörnyeteget. Megkapod a szörnyetegjelölőn látható jutalmat (lásd „Jutalom” jobbra), majd tedd a szörnyetegjelölőt a legyőzött szörnyeteg kupacába (a szörnyetegek kupaca mellé).

Ha a csata véget ér, de a szörnyeteg nem sikerült legyőzni, a kiosztott sérülések rajta maradnak a jelölőjén, így a következő csatában már könnyebb dolgok lesz vele.

Ha egy összecsapás során egy hősnek az utolsó életerőjelzőjét is le kell vennie a karakterablájáról, a hős elkábul (lásd „Kábulás” a 14. oldalon).

Jutalom:



Érmék – Kapsz annyi érmét, amennyi a szörnyetegjelölőn látható.



Felszerelés – Húzz egy felszerelést a zsákból.





Fejlesztés – Válaszd ki az egyik fegyveredet, sisakodat vagy pajzsodat, és fordítsd a fejlesztett oldalára.




Miután kihúztál egy felszerelést vagy megkaptad az érméket, azokat be kell tenned a hátizsákodba, vagy rá kell tenned a karaktered képére. Ha valami nem fér el, lecserélheted egy korábbi tárgyadat, hogy ne veszítsd el a jutalmat (az így elvesztett vagy lecserélt felszerelés visszakerül a zsákba, az érmék pedig a készletbe). A játék csak azután folytatódik, hogy helyet találtál a felszerelésednek.

Példa



Dérszakállú Dávid csatába kezd egy vele egy lapkán lévő szörnyeteggel. Mivel most kezdte a kalandozást, csak 2 zöld kockája van. A szörnyeteg egy lila és egy fekete kockával dob.

Első összecsapás: Dávid támadása talál, de a szörnyeteg számított a csapásra. A hős támadását  kivédte a szörnyeteg  szimbóluma. Az üres oldalaknak nincs semmilyen hatásuk. Dávid úgy dönt, folytatja a csatát.



Második összecsapás: Kicsit megváltoztak a csatatéren a körülmények. Dávid egy sikeres támadással  megsebzti a szörnyeteket. Rátesz egy sérülésjelzőt a szörnyetegjelölőre. A szörnyeteg két támadással  próbálkozik, Dávidnak ebből az egyiket sikerül hártania a pajzsával , a másik azonban eltalálja. Dávid leveszi az egyik életerőjelzőjét a karaktertáblájáról.










Harmadik összecsapás: A szörnyeteg kétségbeesetten próbál véget vetni a küzdelemnek, és két újabb csapást indít . Dávidnak ezúttal egyiket sem sikerül kivédenie, így kettőt sérül. Azonban Dávid dobott egy  szimbólumot, amivel sikerül megsebeznie a szörnyeteket. Mivel ennek a szörnyetegnek az életeréje 2, és ez a második sérülésjelző, ami a szörnyetegre kerül, Dávidnak sikerült legyőznie! A jutalma 4 érme. Vajon mind befér a hátizsákjába?








Példa

Rettenhetetlen Rebeka úgy dönt, megküzd egy nagy szörnyeteggel. A szörnyetegnek van egy olyan tulajdonsága, ami megakadályozza Rebekát a pajzsa használatában. Szerencsére Rebekának van egy mágikus sisakja, amivel minden összecsapásban eggyel több sárga kockával dobhat.

Első összecsapás: Az első dobásával Rebekának sikerül 2 támadást dobni  , ebből 1-et kivéd a szörnyeteg a  szimbólumával. Rebeka a sárga kockájával egy  szimbólumot dobott – eldöntheti, hogy ez  vagy  legyen. Ezúttal Rebeka a  szimbólum mellett dönt. A szörnyeteg így 2-t sérül. Rebeka folytatja a csatát.



Második összecsapás: A dobása után Rebekának újra döntenie kell, hogy a sárga kockával dobott  milyen szimbólumot jelentsen. Újra a támadás  mellett dönt, amit a szörnyeteg nem tud kivédeni, így újabb sérülésjelző kerül rá. Mindeközben a szörnyeteg két támadást   dob, ezek közül Rebeka egyet kivéd a  szimbólumával. Rebeka így egyet sérül. Mivel félti az életét, a bátor hősnő úgy dönt, nem folytatja a csatát. Nem kerül sor harmadik összecsapásra, a 3 sérülésjelző pedig a szörnyeteg jelölőjén marad.



Kábulás

Ha egy összecsapás kiértékelésekor le kell venned az utolsó életerőjelződet is a karaktertábládról, a karaktered elkábul.

Tedd a karakterbábudat a várlapkára.

Ezután a Gyógyító ékkő mágiájának köszönhetően teljesen felgyógyulsz: tedd vissza az összes életerőjelződet a karaktertábládra.

Elveszíted az összes érmédet és egy általad választott felszerelésedet (a hátzszakodból vagy a karakteredről). Az érmék visszakerülnek a készletbe, a felszerelés pedig a zsákba.

Ha ugyanabban az összecsapásban sikerül legyőznöd a szörnyeteget, mint amelyikben elveszíted az utolsó életerőjelződet, előbb megkapod a jutalmat, és csak utána kábulsz el.

A köröd azonnal véget ér (akkor is, ha ez az első akciód volt).



Lapkaakció

Ha a karakterbábud az itt látható lapkák valamelyikén tartózkodik, végrehajthatod a lapka akcióját.



A szörnyetegek nem kedvelik a civilizált helyeket. A fény és a Gyógyító ékkő ereje megvédi Avel ezen területeit a Fekete hold teremtményeitől. Azokon a lapkákon, amiken nincs odú, kereskedők és kézművesek élnek. A beazonosításukban segít, hogy minden lapkaakciót egy zöld szalag és egy egyedi szimbólum jelöl. A kíváncsi hősöknek érdemes minden ilyen helyet felkeresniük.

Kőkör

Teodor, a druida a kőkörben kovácsolja a holdpecsétet, amelyekkel lezárhatjátok a szörnyetegek odúit. Amikor a holdsávon a jelölő olyan mezőre ér, ami szörnyeteget hoz játékba, azokból az odúkból, amik holdpecséttel le vannak zárva, nem jönnek szörnyetegek. Egy odú lepecsételéséhez fizetned kell 3 érmét, és ki kell választanod egy kis vagy egy nagy szörnyeteg odúját. Csak üres odút lehet lepecsételni. Tedd a holdpecsétet a kiválasztott odúra. A játék során 3 holdpecsét áll a rendelkezésedre.

Fontos! A Fenevad megjelenése előtti fordulóban Teodor elhagyja a kőkört, így ezután már nem tudtok több holdpecsétet kovácsolni (lásd „Egy forduló vége” a 16. oldalon).



Piac

A varázslatos standokon már akár 3 érméért új felszerelést vehetsz: húzz egy felszerelést a zsákból, a 3 érmet pedig tedd a készletbe. Ha szeretnéd, eladhatod a régi felszerelésedet 2 érméért: tedd az eladni kívánt felszerelést a zsákba, és vegyél ki a készletből 2 érmét. Egy akció során 2 tranzakciót hajthatsz végre.

Emlékeztető! Minden, a játék során szerzett felszerelést az alap (piros háttérű) oldalával felfelé kell a karaktertábládra tenned.

Kőfejtő

Hruginir mester törpe kőművesei segíteni jöttek: ha fizetsz nekik 3 érmét, felépítenek 1 falszakaszt a vár elé (tegyél egy faljelzőt a várlapka egy tetszőleges helyére). A játék során 3 faljelző áll a rendelkezésedre.

Fontos! A Fenevad megjelenése utáni fordulóban a kőművesek visszavonulnak a várba, így ezután már nem tudtok több falat építeni (lásd „Egy forduló vége” a 16. oldalon).



Tünde tábor

A vándorló erdei tündék Avel legjobb vadászai. Fizess nekik 3/5/7 érmét, hogy csapdát állíthass Fenevadnak egy általad választott, képpel felfelé fordított térképlapkán. Minden típusból csak egy csapda állítható. Egy lapkán csak egy csapda lehet.

Fontos! Abban a fordulóban, amikor Fenevad megjelenik, a tündék elhagyják a vidéket, így ezután már nem tudok több csapdát állítani (lásd „Egy forduló vége” a 16. oldalon).



Kívánságtó

Dobj egy érmét a tóba, és lehet, hogy a víz szellemei valami érdekeset adnak cserébe. Tegyél 1 érmét a készletbe, majd dobj a 2 zöld kockával:

- 🗡️ – Vegyél el 4 érmét a készletből;
- 🛡️ – Húzz egy felszerelésjelölőt;
- 🛡️🛡️ – Fejleszd az egyik felszerelésedet.

Ha a fentiek egyikét sem sikerült elérni, egyszer újradobhatod a kockákat. Ha így teszel, mindkét kockát újra kell dobnod.



Amikor csapdát állítotok, vegyétek figyelembe, hogy Fenevad merre fog haladni. Mindig a legrövidebb úton közelít a vár felé.



Mi, az erdők, mezők és vizek szellemei imádjuk a holdérméket! Olyan szépen csillognak... Az igazat megvallva az ajándékokat még jobban szeretjük! Kapni is, és adni is!



Vadon és elhagyatott falu

Egy igazi hős nem retten meg a munkától, és szívesen segít a falvak lakóinak. Ők pedig mindezt meghálálják némi jutalommal.

Ezzel az akcióval elvehetsz 2 érmét a készletből. Ezt csak akkor teheted meg, ha sem szörnyeteg, sem holdpecsét nincs ezen a lapkán.



Alkimista műhely

Fiola mester és alkimistákból álló csapata tudja, hogyan élesszék fel a tárgyakban szunnyadó holdmágiát. Fizess nekik 3 érmét, hogy átfordítsd az egyik felszerelésedet a fejlesztett oldalára.



A vár

A Gyógyító ékkő a vár szívében rejtezik. Az ékkő mágija az egyetlen, ami képes megakadályozni, hogy a sötétség felfalja Avelt. Ha a szörnyetek elpusztítják az ékkövet, nagyon rossz idők köszöntenek be a vidékre. Ennek a lapkának nincs akciója, azonban több szempontból is nagyon fontos:

- Amikor egy karakter elveszíti az összes életerőjelzőjét, elkábul, és vissza kell térnie a várlapkára. Itt minden sérülése begyógyul.
- A faljelzőket erre a lapkára lehet felépíteni (lásd „Kőfejtő” a 14. oldalon). Amíg legalább egy faljelző az útjukat állja, addig a szörnyetek nem képesek belépni a várba (lásd „Falak” a 19. oldalon).
- Ha csak egy szörnyeteg is bejut a várba, a játékosok elveszítik a játékot.



Pihenés

A nehezebb csaták és a megerőltető kalandok után jólesik a hősöknek megpihenni és felgyógyulni. Ilyenkor letáboroznak, esznek-isznak, és bekötözik a sebeiket.

Amikor pihensz, tegyél vissza legfeljebb 2 életerőjelzőt a karaktertábládra (soha nem lehet 5-nél több életerőjelződ).

Fontos! A sikerre éhes hősök gyakran elfelejtik, hogy megsérültek, és így vonulnak csatába. Így pedig nagyon könnyen elkábulnak.



Csere más játékosokkal

Ha két karakterbábu egy lapkán áll, és nincs szörnyetegjelölő a lapkán, a játékosok szabadon cserélhetnek vagy átadhatnak felszereléseket és értéket. A csere befejezése után mindenkinek el kell férnie a hős képén vagy a hátzsidájában.

Erre a cserére sor kerülhet egy akció előtt vagy után is. A csere nem akció. Vagyis ha egy hős felszerelést szerez, azt előbb el kell helyeznie a karaktere képén vagy a hátzsidájában, és csak utána cserélheti el.



Ne feledjétek!

*Egy csapat vagytok. Egy éles kard mit sem ér,
ha csak a hátzsidákban pihen – jobb, ha odaadod egy olyan hősnek,
aki hasznát veszi.*



Egy forduló vége

Amikor minden játékos befejezte a körét, az a játékos, akinél Avel lobogója van, lépjen előre egyet a csillagorajelölővel a holdsávon. Ezután nézzétek meg a szimbólumot azon a mezőn, ahová a csillagóra érkezett.

- Ha ez egy szimbólum, egy szörnyeteg jelenik meg minden olyan (képpel felfelé lévő térképlapkán lévő) odú szimbólumon, ahol nincs szörnyetegjelölő vagy holdpecsét. A szörnyjelölőt a megfelelő kupacból vegyétek el, és tegyétek képpel felfelé az odúra. Ezután kezdődhet a következő forduló.
- Ha ez egy szimbólum, minden hős, aki korábban életerőjelzőt veszített, most gyógyul 1-et. Ezután kezdődhet a következő forduló.
- Ha ez a szimbólum, felkel a Fekete hold, és Fenevad megjelenik a kráternél (lásd a 17. oldalon a Fekete hold felkelte részénél).

Megjegyzés! A holdsáv utolsó mezőin láthatók a pecsét , csapda és fal szimbólumok. Ha a csillagóra meghaladja a pecsét vagy a csapda szimbólumot, akkor ezeket a játék hátralévő részében már nem használhatjátok. A Fenevad megjelenése utáni fordulótól kezdve nem építhettek falakat. Az adott szimbólumokhoz tartozó, fel nem használt tartozékokat tegyétek vissza a dobozba.



A Fekete hold felkelte

Amikor a csillagórajelölő eléri a holdsáv utolsó mezőjét, a Fekete hold egy szilánkjá Avelre hullik, és egy rettenetes szörnyeteg – Fenevad – emelkedik ki a kráterből, és megkezdí a menetelését Avel vára felé. Fenevad megjelenésétől felbátorodva az összes kis és nagy szörnyeteg is megtámadja a vár falait.

Amikor a csillagórajelölő eléri a holdsáv utolsó mezőjét, hajtásatok végre a következőket:

- Fordítsátok fel a még képpel lefelé lévő térképlapkákat. Ha a most felfordított lapkák bármelyikén van odú szimbólum, oda tegyetek egy szörnyetegjelölőt.
- Fordítsátok fel a kráterlapkát. Fogjátok a játékoszámnak megfelelő típusú és mennyiségű szörnyeteget, és dobjátok minden szörnyeteg után egy fekete kockával. Minden egyes szörnyeteget tegyetek fel a dobásának megfelelő szimbólummal ellátott térképlapkára. Ezek a szörnyetek olyan helyen kerülnek játékba, ahol nincs odú szimbólum – egyre gyengül a Gyógyító ékkő mágija.
- Tegyetek Fenevadat arra a lapkára, ahol a kráter van.
- A szörnyetek felrakása után a kráterlapka kikerül a játékból.



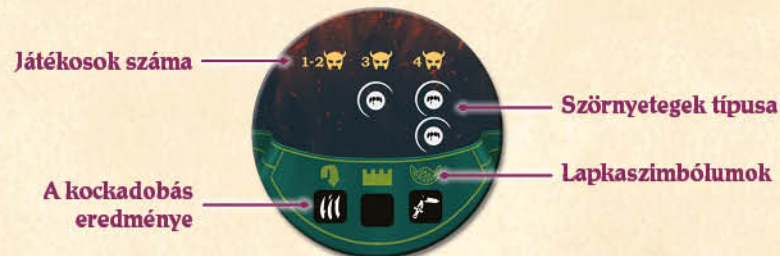
**Könnyű
játékváltozat**



**Közepes
játékváltozat**



**Nehéz
játékváltozat**



A játék menete Fenevad játékba kerülése után

Megkezdődik az életre-halálra szóló küzdelem – nemcsak a hősök vannak veszélyben, de azok is, akik a várban lettek menedéket. Ha egyetlen szörnyeteg is bejut a várba, minden elveszett.

A játék az eddigiek szerint folytatódik – minden játékos végrehajtja a körében a 2 akcióját. A forduló végén azonban az a játékos, akinél Avel lobogója van, ahelyett, hogy a holdsávon lépne a csillagórajelölővel, 1 lapkával közelebb mozgatja az összes szörnyeteget a várhoz.

Először a kis szörnyetek mozognak, majd a nagyok, és végül Fenevad.

Az összes szörnyeteg mindig a legrövidebb úton halad a vár felé. Ha több útvonal is egyformán rövid, a játékosok választják ki, merre menjen a szörnyeteg.

Példa

A nagy szörnyeteg kétféleképpen léphet – az 1-es vagy a 2-es lapkára. A játékosok úgy döntenek, hogy a 2-es lapkára léptetik. Ezután Fenevad is a 2-es lapkára lép.





Csata Fenevad ellen

Fenevad életerőtárcsáját állítsátok a játékosok számának megfelelő értékre.

A Fenevad elleni csata pontosan úgy működik, mint a többi szörnyeteg elleni csaták (minden csata legfeljebb 3 összecsapásból áll). Mivel Fenevad mindhárom szörnyetegtípusba beletartozik, bármely szín ellen hatásos felszerelés használható ellene. Fenevad mindig az összes szörnyetegkockával (2 fekete és 3 lila) dob.

A sérüléseit az életerőtárcsáján kell számontartani, tekerjétek lejjebb az értéket mindig, amikor nem sikerül kivédenie egy-egy támadást.

Ha az életeréje 0-ra csökken, legyőztétek!

Ne feledjétek! Ha egy lapkán egynél több szörnyeteg áll, ti döntitek el, melyik ellen indultok csatába.

Ne aggódjatok! Bár az életerőtárcsája akár 99-ig is feltekerhető, Fenevadnak legfeljebb 20-as életeréje lehet. A többi érték azért van a tárcsán, hogy azt más játékokban is használhassátok.



Fenevad a Fekete hold istenének akaratából született. Kurodar a legsötétebb sötétségből teremtette őt. Bőre vas, vére mágikus tűz. Csak a legnagyobb hősök győzedelmeskedhetnek ellene.



Csapdák

A csapdák csak Fenevadra hatnak. Amikor Fenevad egy olyan lapkára lép, ahol csapda van, dobjatok a csapdajelölőn látható számú és színű dobókockával. Fenevad annyit sérül, amennyi szimbólumot sikerült dobni. Ha a csapdajelölőn szimbólum is található, Fenevad ezt a sérülést is elszenvedti.



Példa

Fenevad egy olyan lapkára lép, ahol csapda van. Az egyik játékos dob a csapdajelölőn látható kockákkal, majd összeadja a dobott szimbólumokat és a csapdajelölőn lévő további sebzést. Fenevad 4 életerőt veszít, tekerjétek lejjebb a tárcsáját 4 ponttal.





Falak



Egy szörnyeteg támad a várra, de előbb át kell törnie a falakat. Az első támadás után a fal romokban, de a szörnyeteg visszavonul... Vissza fog térni.

Ha egy szörnyeteg a várlapkára lépne, de ott van faljelző, akkor ahelyett, hogy odalépne, elpusztít 1 faljelzőt. Ha Fenevad lépne a várlapkára úgy, hogy ott van faljelző, akkor ehelyett elpusztítja az összes faljelzőt. Az elpusztított faljelzőket tegyétek vissza a dobozba.

Az a szörnyeteg – vagy Fenevad –, amelyik elpusztította a faljelzőt, ebben a fordulóban nem lép be a várba. A következő fordulóban azonban újra megpróbálja.



Példa

2 szörnyeteg van a várral szomszédos lapkákban. Amikor az első szörnyeteg lép, elpusztít egy falat, de nem jut be a várba, hanem ott marad a lapkáján. A második szörnyeteg lépésekor ugyanez történik. Ha lenne egy harmadik szörnyeteg is a vár mellett, az már belépne a várba, és a játékosok elvesztenék a játékot.



Győzelem és vereség

Győzelem

Ha sikerül legyőzni az összes szörnyeteget – és Fenevadat is – anélkül, hogy akár egy is bejutna a várba, a hősök győzedelmeskednek!



A Gyógyító ékkő biztonságban van!

*Legyőztétek az összes szörnyeteget, még a rettenetes Fenevadat is!
Éljenek sokáig Avel védelmezői!*



Jöjj el, ó sötét nagyúr, Kurodar! Hűséges alattvalóid porrá zúzták az átkozott ékkövet. Avel most már a tiéd, mindörökké!



Bátor hősök!

Ha túl gyakran győzedelmeskedtek, növelhetitek Fenevad életerejét, és ezzel a játék nehézségét, az elvárásaitoknak és a csapat képességeinek megfelelően.

Ha túl sokszor vereség a játék vége, csökkenthetitek Fenevad életerejét, így bár a játék még mindig elég kihívást nyújt, de nagyobb esélyetek lesz a győzelemre. A mellékelt játékossegédleten és a letölthető alkalmazásban további, különböző nehézségű elrendezéseket találtok a térképlapkákhoz.

Egyszemélyes játékváltozat

Az egyszemélyes játék az általános szabályok szerint zajlik, azonban a körökben 4 akciót hajthatsz végre (az előkészületek során vedd el 4 akciójelzőt, és tedd őket a táblád mellé). Amikor végrehajtottál egy akciót, fordíts át egy akciójelzőt az inaktív oldalára – így könnyebben számontarthatod, mennyi akciód maradt. A forduló végén fordítsd az összes akciójelződ az aktív oldalára.

Ebben a játékváltozatban Fenevadnak 14 életerőpontja van (ugyanúgy, mint a kétszemélyes játékban).



Aktív oldal



Inaktív oldal



A szerző üzenete

A Rebel Studio nagy lelkesedéssel fogadta az Avel első prototípusát. Örülök, hogy a játék fejlesztése során mindvégig támogattak.

Szeretnék külön köszönetet mondani Andrzej Olejarczyknek azért a több száz óráért, amit a játékkal töltött. Egy ilyen tesztelő igazi kincs.

Szeretnék még köszönetet mondani Bartek Kordowskinak és Janek Sielickinek, amiért megalkották Avel világát. Nélkületek nem létezne a Fekete hold, a csillagóra vagy a Gyógyító ékkő. Igazán varázslatos dolgot alkottatok.

P. Wojtkowski

Az ingyenesen letölthető „Avel” alkalmazással még több kalandban lehet részesülni. Hallgassátok a csaták zaját, ünnepeljétek a győzelmeiteket, vagy keseregjétek új vereségeken. Tartsátok számon Fenevad erejét az életrajzlal, és nézzétek szembe a térképalkotó által kínált új kihívásokkal. Az alkalmazás Google Playen és az App Store-ban is elérhető.



rebel.pl/go/avel-app



Készítők

Szerző:

Przemek Wojtkowiak

Illusztrációk:

Bartłomiej Kordowski

Tervezőgrafikus:

Bartłomiej Kordowski

Játékfejlesztő:

Andrzej Olejarczyk

Szabálykönyv:

Janek Sielicki

Gyártásvezető:

Ślawek Gacal

Szerkesztő és lektor:

Rebel-csapat
Tabletop Polish

Kompozíció:

Artur Mikucki

Fordító:

Kohári Zsolt

Lektorálta:

Horváth Lajos
Nagy Levente



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl