ÁTTEKINTÉS Ez egy: Hogyan - nem hivatalos Gloomhaven tartalom memorizálási lehetőség Általános infó szabályellenőrzési lehetőség Jelmagyarázat Ez NEM:

- a háziszabályokról akar leszoktatni Használd arra, hogy

- feltétlenül komp. a digitálissal GH-nel

- szükségszerű; élvezd a játékot!

- 1. megérthesd a szörnymozgást lépésről-lépésre
- 2. visszaidézd a lépéseket a szimbólumokat alapján
- 3. később is puskázhass (szimbólumos szekció)

Tartsd észben!

A szörnyeknek csak az **aktuális körük** számít. Nem terveznek előre.

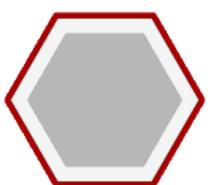
Csak **egy körsorrend** van - (amelyet pontosítunk amikor szükséges).

Szörnyek csapattársai és az **idézett lények szörnyként** mozognak. Minden támadáshoz látnunk kell az ellenfelet.

Ne felejtsük **maximalizálni a célpontokat** (a Fókuszt is támadva).

A szörnymozgás 90%-ban simán megy, a maradék 10%-ban többnyire a többcélpontú támadásokkal okozzák a zavart. (Jimmbones @ Reddit)

Jelmagyarázat



Szimbólumos

összefoglaló

Negatív hex

Csapda, veszélyes terep, stb. (Repülés számíthat.)

Bármely járható út egy támadási hexhez (szabad hex amelyről a támadás elvégezhető lenne) ∞ mozgással...



Ne hátrányból támadjunk:

Ez az ikon lett használva, hisz' ennek nincs saját ikonja.



Távolság légvonalban: hex távolság csak falakat kerülve el.

kontextustól függően.

Mozgás vagy Távolság (szükséges mozgás)



Célpont vagy extra célpont (kontextustól függően).



Körsorrend

Nem csak a szám, hanem a sorrend! (Csak **EGY** van.)



Repülő csapattárs a bénító vagy mozgásképtelenné tevő csapda fölött.

Ez egy **akadály**. (FAQ)



Láthatatlan ellenség

FROSTHAVEN Ez egy akadály (GH/JotL) vagy épp nem (FH).

Szimbólumos Összefoglaló

@masu@bgg

Mozgás

Körsorrend szerinti döntések kihagyva. Csak Fh szabályok.



https://boardgamegeek.com/filepage/249799

