

Ez egy:

- nem hivatalos Gloomhaven tartalom
- memorizálási lehetőség
- szabályellenőrzési lehetőség

Ez NEM:

- feltétlenül komp. a digitális GH-nel
- szükségszerű; élvezd a játékot!
- a háziszabályokról akar leszoktatni

Használd arra, hogy

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

Tartsd észben!

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

Csak egy körsorrend van - (amelyet pontositunk 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



Negatív hex

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

Bármely járható út egy támadási hexhez (szabad Chex 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.



Mozgás vagy Távolság (szükséges mozgás) kontextustól függően.



Célpont vagy extra célpont (kontextustól függően).



Körsorrend

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



Repülő valaki a bénító vagy mozgásképtelenné tevő csapda fölött.

Ez egy akadály. (FAQ)

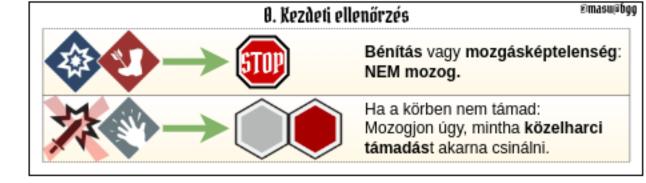


Láthatatlan ellenség

FROSTHAUEN

Akadály @GH/JotL, átjárható @FH.

@masu@bgg Szimbólumos Összefoolaló Körsorrend szerinti döntések kihagyva. Csak Fh szabályok. Kezdeti ellenőrzés fókusz választása Tamadási hex választása min Mozgás min



fókusz választása

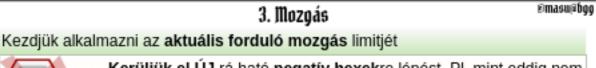
FROSTHAVEN Idézett lény fókuszálhat az idézőjére ha más nincs.

Nézzük a támadási hexekhez vezető potenciális utakat.

Ne limitáljuk a mozgás értékkel (feltételezzünk ∞ mozgást)

@masu@bgg





támadási hex.



Kerüljük el ÚJ rá ható negatív hexekre lépést. Pl, mint eddig nem számított rá hatónak. Akár azonnali megállást is okozhat. (Pl.: szörny ugró mozgásának utolsó mezőjén csapda van.)

Ha nem tud eljutni t'madni, akkor ezek szerint mozog:



- Legkevesebb lépésre a támadási hextől.
- Legkevesebb lépésre a kiindulási helytől.

Ennélfogva sosem megy tovább, ha nem tud közelebb kerülni.

A/B Döntetlen: játékosok döntenek.